



**International  
American Football  
Officials Association**

Integrity - Professionalism - Development

# **HANDLEIDING VOOR FOOTBALL- SCHEIDSRECHTERS**

**Manual Of Football Officiating**

**Jim Briggs**

**19<sup>de</sup> editie**

**Nederlandse vertaling**

**Een publicatie van IAFOA**

© IAFOA en J S Briggs 2023

Dit is de Nederlandse vertaling van *the 19th edition of the International American Football Officials Association (IAFOA) Manual Of Football Officiating (MOFO)*.

**Oorspronkelijke auteur:** Prof. Jim Briggs, IFAF reglementredacteur en voorzitter van IAFOA.

Overgenomen met toestemming van de International American Football Officials Association.

Foto omslag door Mikkel Bo Rasmussen, 1st Down Photo

# Inhoudsopgave

Voorwoorden.....	4
1. Inleiding.....	11
2. Veranderingen aan de mechanics.....	16
3. Toepassing van de regels.....	18
4. Controlelijsten voor de pre-game.....	40
5. Algemene principes.....	42
6. Axioma's van scheidsrechters.....	63
7. Pre-game.....	68
8. Voorafgaand aan de aftrap.....	71
9. Referee en center judge.....	80
10. Umpire.....	98
11. Head linesman en line judge (ploeg van 4/5/6C).....	114
12. Back judge (ploeg van 5/6C).....	135
13. Head linesman en line judge (ploeg van 6D/7/8).....	149
14. Field judge en side judge (ploeg van 6D/7/8).....	169
15. Back judge (ploeg van 7/8).....	187
16. Passtoezicht.....	201
17. Time-outs.....	210
18. Nametingen.....	213
19. Fouten vlaggen.....	215
20. De duur en het einde van periodes.....	224
21. Gebruik van beanbags.....	229
22. Kettingploeg en ballenjongens.....	231
23. Mechanics voor een scheidsrechtersploeg van 3.....	235
24. Videoreview.....	237
25. Radiocommunicatie.....	244
26. Toezichtszones.....	248
26.1 – Basistoezichtszones bij een vrije trap.....	249
26.2 – Basistoezichtszones bij een gewone strijdpoging.....	254
26.3 – Basistoezichtszones bij een pogingen rond de doellijn.....	259
26.4 – Basistoezichtszones bij een uittrap.....	260
26.5 – Basistoezichtszones bij een fieldgoal- en trypogingen.....	262
27. Aanvullende signalen.....	264
28. Nederlands-Engelse woordenlijst.....	267
29. Engels-Nederlandse woordenlijst.....	270
30. Index.....	273

# Voorwoorden

## Voorwoord van de vertaling

American football is een sport die vooral in Engelstalige gebieden populair is. Engels is daarnaast ook al decennialang dé internationale taal. Het is dan ook niet onlogisch dat de handleiding voor scheidsrechters van onze mooie sport in het Engels is opgesteld.

In de Lage Landen spreken we echter Nederlands, en kan men er niet zomaar vanuit gaan dat ieders kennis van de Engelse taal even groot is. Iemand kan een bepaalde zin in het Engels verkeerd interpreteren, wat zou kunnen leiden tot verkeerde gewoonten op het veld.

Omdat American football uit de Engelstalige wereld komt, is alle terminologie errond in het Engels. Ik ga ervan uit dat de lezer van deze handleiding de Nederlandse vertaling van de regels ook al gelezen heeft, en de Nederlandse terminologie onder de knie heeft. Mocht dat niet het geval zijn, verwijs ik graag naar *IFAF's Footballregels en hun interpretaties (editie 2023)*<sup>1</sup>. In deze handleiding is de Nederlandse terminologie van dat boek overgenomen, met slechts zelden de vermelding van de Engelse.

Omdat deze handleiding op zich al redelijk wat pagina's telt, bestaat de woordenlijst aan het einde ervan enkel uit termen die niet in het reglement te vinden zijn. Daarin staat een uitvoerigere woordenlijst, alsook een overzicht van de fouten en hun codes, in zowel het Nederlands als het Engels.

Deze vertaling heeft niet de pretentie de voertaal op het veld of in de kleedkamer te willen beïnvloeden. Ze wil vooral ondersteuning bieden in onze eigen moedertaal. In de handleiding staan echter wel enkele vertaalde voorbeeldzinnetjes. Die zijn vertaald om een duidelijk beeld te schetsen van wat de oorspronkelijke handleiding aanreikt. Of je ze ook in het Nederlands gebruikt in communicatie met andere Nederlandstaligen, is een persoonlijke keuze (als je scheidsrechtersorganisatie dat tenminste toelaat (Mechanic 5.5.11)).

Bij de vertaling van de tekst is veel aandacht besteed aan het vermijden van fouten of inconsequenties. De finale tekst is ook nauwkeurig nagelezen. Desalniettemin is het best mogelijk dat er nog foutjes door de mazen van het net zijn geglipt. Het is daarom belangrijk te beseffen dat de oorspronkelijke Engelse tekst<sup>1</sup> altijd 'gelijk heeft', mocht er een conflict zijn tussen de Engelse en Nederlandse versie van een bepaalde passage.

Mocht je een fout ontdekken, zou het fijn zijn als je de moeite neemt die te melden.<sup>2</sup> Mocht je een suggestie hebben over iets wat beter kan, mag je die ook zeker doen. Niets in deze vertaling is in steen gebeiteld.

Deze vertaling is mede mogelijk gemaakt door enkele mensen, die ik daarvoor uitdrukkelijk zou willen bedanken. Kim Larsen heeft me met zijn Deense vertaling aardig op weg geholpen wat de opmaak betreft. Het feit dat er een Deense vertaling bestond, was op zich ook een grote drijfveer om dit project aan te vangen, dus ook Frank Kristensen, de oorspronkelijke vertaler, heeft er een aandeel in. En zonder Jim Briggs was er uiteraard helemaal geen handleiding om te vertalen.

Bij vragen over bepaalde passages of termen kon ik rekenen op Bart Killens, Gilles Van Overschelde en Piet Wauters. In de eerste fase ben ik ook gesterkt door de bijdragen Jan Bogaerts, Jo Decoster, Michel Eeman, Rik Storme en Ilja Tersteeg. Voor passages met medische terminologie kon ik rekenen op de hulp van Erly Vandenabeele.

---

<sup>1</sup> Zie <http://www.myiafoa.org/>.

<sup>2</sup> Stuur een bericht naar [ifafinhetnederlands@gmail.com](mailto:ifafinhetnederlands@gmail.com).

---

Hopelijk biedt deze vertaling je een duidelijker inzicht in wat van een footbalscheidsrechter verwacht wordt, en pluk je daar de vruchten van op het veld. Dit boek is overigens ook fysiek te verkrijgen.<sup>3</sup>

Erik De Boeck  
De vertaler

PS Deze vertaling is voor iedereen en kosteloos beschikbaar, en iedereen wordt aangemoedigd ze te gebruiken voor (auto)didactische doeleinden. Het is echter niet toegestaan ze op welke wijze dan ook in eigen beheer uit te geven.

---

<sup>3</sup> Zie <https://www.lulu.com/>.

## IFAF's voorwoord

Het is bijna twaalf jaar geleden dat ik kennis maakte met het "internationale" American football, maar het lijkt alsof het gisteren was dat ik de uitnodiging accepteerde om op het IFAF-Wereldkampioenschap in Japan te scheidsrechteren. Het was een kans om vroeger te kunnen beginnen dan het NCAA-herfstseizoen. Omdat ik niet wist wat ik kon verwachten, ging ik ervan uit dat de kwaliteit van het spel en het scheidsrechteren gelijk zou zijn aan die van NCAA Division II of III. Wat een aangename verrassing stond mij en de andere Amerikaanse scheidsrechters te wachten. Het niveau van football lag veel hoger dan we hadden verwacht, en het beste was wat we ervoeren in onze relatie met de vijftien andere internationale scheidsrechters.

"Onze sport" was nu hun sport. We kunnen behoorlijk zelfgenoegzaam worden door te denken dat de Amerikanen de enigen waren die iets van football kenden. Ik herinner me een van onze uitstekende mentoren, Jim Keogh, die ons vertelde dat we als een stuk fruit zijn. "Als we groen zijn, groeien we, en als we rijp zijn, rotten we." Dat was Jims boodschap, en hij drukte ze elke scheidsrechter waarmee hij ooit in contact kwam op het hart. De twee weken samen met de internationale scheidsrechters waren de kans van mijn leven om te beseffen dat we allemaal ruimte hadden om te "bloeien en groeien".

Door die eerste internationale ervaring realiseerde ik me al snel dat zo goed als we denken dat we de spelregels kennen, de Japanse scheidsrechters de spelregels beter kenden dan de meesten van ons. Als geheel waren ze als voormalig Big Ten-referee Tom Quinn, die je het hoofdstuk en artikel van elke regel en "A.O." in het reglement kon citeren. De Japanse scheidsrechters zijn echte kenners van het spel. Dat motiveerde me om nog meer tijd te besteden aan het bestuderen van regels. Ik moest beter zijn dan ik dacht dat ik was.

In de daaropvolgende jaren kreeg ik de kans om over de hele wereld wedstrijden te scheidsrechteren en clinics te geven. Dat is waar mijn volgende motivatie kwam en die betref onze mechanics voor scheidsrechters. Opnieuw, zoals we dat denken, dacht ik dat ik en wij een redelijk goede beheersing van de mechanics hadden en van de redenen waarom we bepaalde dingen doen op het veld. Neem het van me aan, net als ik over regels wakker geschud werd door de Japanse scheidsrechters, kreeg ik weer een dosis "je bent niet zo slim als je dacht dat je was" van Britse en andere Europese IFAF-scheidsrechters. Niemand heeft een uitgebreidere, heldere handleiding voor scheidsrechters samengesteld dan de IAFOA-handleiding. De *Handleiding voor footbalscheidsrechters* behandelt alles over scheidsrechtersploegen van drie tot acht personen, op een diepgaande manier die uitgebreider is dan welke NFHS- of NCAA-handleiding dan ook. Deze handleiding is een encyclopedie van de "beste werkwijzen" voor footbalscheidsrechters. De pagina's zijn gewijd aan individuele posities, een pre-game, algemene principes en axioma's, nametingen, met je kettingploeg samenwerken enz. Het is de meest uitgebreide bron over scheidsrechteren die je ooit zal lezen. Combineer deze handleiding met je NFHS- en NCAA/CFO-handleidingen en dan zullen jij en je scheidsrechtersploeg stappen zetten om je spel te verbeteren.

Een pluim voor professor Jim Briggs, de hoofdauteur en voorzitter van het IAFOA Mechanics Committee, voor zijn leiderschap en werk aan deze handleiding voor scheidsrechters. Jim is een treffend voorbeeld van de groep scheidsrechters die internationaal scheidsrechteren. Hij en zijn commissieleden hebben talloze uren besteed aan het bespreken van, debatteren over en redigeren van de mechanics. Dus de volgende keer dat je aan American football denkt als "onze sport", onthoud dan dat "onze" nu de wereld betekent. De internationale spelers en coaches zijn behoorlijk goed en het scheidsrechteren is zelfs nog beter.

Dus, of je nu een BAFRA-scheidsrechter, een IFAF-scheidsrechter of een scheidsrechter in de Verenigde Staten, Japan of Brazilië bent, de *Handleiding voor footbalscheidsrechters* is een boek dat je móét lezen. De beslissing is aan jou... "Als je groen bent, groei je. Als je rijp bent, rot je". Welke soort scheidsrechter ben jij? Als je alles over het spel weet, dan is deze handleiding niets voor jou. Maar onthoud dat kennis macht is en dat deze handleiding je kracht geeft door middel

---

van zijn inzichten en strategieën om je individuele prestaties en de prestaties van je scheidsrechtersploeg te verbeteren. De scheidsrechters in Japan hebben me een betere scheidsrechters gemaakt, wat betreft regels. BAFRA en IFAF blijven me motiveren om de mechanics van football beter te leren kennen en begrijpen.

Bill LeMonnier, Big-10 (gepensioneerd), IFAF Coordinator of Officials, ESPN Rules Analyst

## Voorwoord van de redacteur van IAFOA

De *Handleiding voor footballscheidsrechters* (“*Manual of Football Officiating*”), (MOFO) omvat de beste werkwijzen voor footballscheidsrechters, zoals geïllustreerd door topscheidsrechters in de Verenigde Staten. De leden van onze internationale adviesgroep, de International Advisory Group, volgen de goede werkwijzen in de National Football League, grote universiteitsconferenties en high school football en passen de handleiding voortdurend aan aan de specifieke behoeften van onze sport.

Oorspronkelijk ontwikkeld voor leden van BAFRA in Groot-Brittannië, is dit boek nu aangenomen als het officiële handboek met technieken van de scheidsrechters (verder: (officiating) mechanics) voor internationale competities. Het wordt gebruikt voor binnenlands football in veel andere landen, waaronder [Australië](#), [Chili](#), [Denemarken](#), [Finland](#), [Frankrijk](#), [Hongarije](#), [Ierland](#), [Italië](#), [Koeweit](#), [Nederland](#), [Nieuw-Zeeland](#), [Noorwegen](#), [Oostenrijk](#), [Polen](#), [Servië](#), [Tsjechië](#), [Turkije](#), [Vlaanderen](#), [Wallonië](#) en [Zweden](#) (in sommige landen in een vertaalde vorm).

Van een eerdere editie van dit boek, uitgegeven door het tijdschrift *Referee* in de Verenigde Staten, werden 1000 exemplaren verkocht. We zijn trots op het succes van het boek en willen van deze gelegenheid gebruik maken om iedereen te bedanken die er in de loop der jaren aan heeft bijgedragen.

In deze handleiding geldt het volgende:

- Het werkwoord “uitkijken naar” wordt gebruikt in relatie tot een specifieke fout om aan te geven dat de scheidsrechter of scheidsrechters spelers die het risico lopen om die fout te begaan, in de gaten moeten houden en deze fout moeten vlaggen (of een gepaste preventieve actie moeten ondernemen) als ze (bijna) begaan wordt.
- Het werkwoord “noteren” impliceert een *schriftelijke* aantekening, terwijl het werkwoord “opmerken” een *mentale* aantekening impliceert.
- Het werkwoord “overbrengen” impliceert [INTERNE RADIO GEBRUIKEN] om te communiceren met collega-scheidsrechters.
- Het werkwoord “meedelen” impliceert communiceren met spelers, coaches, stadionomroepers, toeschouwers en/of kijkers. Vaak is dit [AUDIOSYSTEEM VOOR HET PUBLIEK GEBRUIKEN], maar niet altijd.
- Tenzij anders gespecificeerd door de context, wordt met de term “vleugelscheidsrechter” verwezen naar de head linesman, line judge, of allebei. Met de term “diepe vleugelscheidsrechter” wordt verwezen naar de field judge, side judge, of allebei. De term “zijlijnscheidsrechter” kan dan weer verwijzen naar de head linesman, line judge, field judge of side judge, of een andere scheidsrechter die op dat moment op de zijlijn staat.
- De volgende afkortingen worden gebruikt om scheidsrechtersposities aan te duiden:
  - B Back judge
  - C Center judge
  - F Field judge
  - H Head linesman
  - L Line judge
  - R Referee
  - S Side judge
  - U Umpire
  - V Video judge
- De sectie met de titel “Terugloopacties” in elk van de positionele hoofdstukken verwijst naar terugloopacties na een fumble, achterwaartse pass, onderschepping, uittrap, fieldgoalpoging en andere gebeurtenissen *behalve* na een aftrap. Die terugloopacties worden behandeld in hun relevante sectie.



- Regelwijzigingen zijn naar de editie 2023 van *IFAF's Footballregels en hun interpretaties* en daarvan afgeleide nationale reglementen, maar zijn normaal gezien ook van toepassing op NCAA-regels.
- Korthedshalve worden in dit boek worden veel mannelijke voornaamwoorden gebruikt, maar de mechanics zijn evenzeer van toepassing op vrouwelijke als mannelijke deelnemers.

We moedigen scheidsrechters of plaatselijke verenigingen altijd aan om ons aan te schrijven met opmerkingen over deze handleiding en in het bijzonder met suggesties voor verbeteringen aan de mechanics die in toekomstige edities kunnen worden opgenomen. Gelieve dan contact met mij op te nemen via het volgende e-mailadres.

Professor Jim Briggs  
mechanics@myiafoa.org

## Dankbetuigingen

De redacteur wil alle leden van onze internationale adviesgroep International Advisory Group bedanken die hebben bijgedragen aan deze editie. Dit zijn onder meer: Bill LeMonnier (VS), Paul Mercer (Australië), David Parsons (GB), Peter Parsons (GB), Paul Sutton (GB) en Steve Tonkinson (GB).

De redacteur is volgende mensen dankbaar omdat ze hebben bijgedragen door te helpen bij het proeflezen en controleren van deze editie (GB waar niet gespecificeerd): Jeffrey Batzler (Zweden), Tom Blakeson, Amir Brooks, Alan Christopher, Daniel Coles, Erik De Boeck (Vlaanderen), Ignacio Galasso (Argentinië), Flavio Garlaschi (Italië), David Gutteridge, Dan Harries Davies, Thomas Hofbauer (Oostenrijk), Radek Janhuba (Tsjechië), Chris Jarvis, Mark Looi (Australië), Andrea Lopez Rubio (Spanje), Gerry Mellough, Richard Moger, Dave Moore, Russell Newton, Asbjorn Rohold (Denemarken), Hubert Romanczyk (Polen), Owen Samuels, Norval Scott, Marcin Szczepanski (Polen), Pete Thom, Frank Thomson, Pam Tuft (Australië), Simon Waterfield.

Daarnaast hebben veel scheidsrechters bijgedragen aan eerdere edities, waaronder (GB waar niet gespecificeerd): David Allan, Ian Barraclough, Einar Bolstad (Noorwegen), Chris Bowker, Stephen Bowness (Nieuw Zeeland), Bill Bowsher, Dan Bridgland, Arnold Buijs (Nederland), the late Phil Cottier, the late Norman Cox, T Hutchison, Richard Jeffrey-Cook, Frank Kristensen (Denemarken), Hans Lammerhirt (Duitsland), the late Tzvi Lindeman, Will Marriage, Russell Newton, the late Eigil Noren (Noorwegen), David Norton, Mel Pons (Nederland), Dominic Ray, Henning Rieske (Duitsland), Bojan Savicevic (Oostenrijk), wijlen David Sinclair (Australië), wijlen John Slavin, Mike Wylde, Brian Yates.

De onschatbare bijdragen van Jerry Grunski, Dick Honig, Bill LeMonnier, Mike Pereira en vele andere Amerikaanse scheidsrechters die op Europese clinics hebben gesproken, moeten ook worden erkend.

De redacteur wil ook alle scheidsrechters en scheidsrechtersverenigingen bedanken die mechanics, tips en ideeën hebben bijgedragen.

# 1. Inleiding

## 1.1 – Basisfilosofie

1. Elke scheidsrechter moet de regels volledig begrijpen. Die kennis is echter niet voldoende zonder het vermogen de regels te interpreteren en correct toe te passen. Deze vaardigheden kunnen alleen worden verworven door middel van aanzienlijke inspanningen en studie.
2. Naast de nodige kennis van regels, moet de scheidsrechter weten waar hij moet staan, waarnaar hij moet uitkijken en natuurlijk wat hij moet doen als hij dat dan ziet. Met deze vaardigheden kunnen scheidsrechters op een onpartijdige wijze wedstrijden leiden van een van de meest opwindende sporten, zodat deze wedstrijden vlot verlopen, en bekwaam spel niet wordt bedorven door fouten of onsportief gedrag. Het staat vast dat het juiste gebruik van mechanics leidt tot beter scheidsrechters. **Steeds vaker zien we dat betrouwbare mechanics de factor is waarmee goede scheidsrechters zich onderscheiden van de rest.**
3. Mechanics omvatten twee zaken: verantwoordelijkheden en positionering. **Verantwoordelijkheden zijn van het grootste belang, want als niet elke scheidsrechter zijn toegewezen taken voor elk deel van elke spelfase uitvoert, zal er onvermijdelijk actie zijn die niet wordt gezien. Het negeren van een verantwoordelijkheid komt neer op het geven van carte blanche aan de spelers om de regels te overtreden waaraan die verantwoordelijkheid verbonden is.** Positionering is bijna net zo belangrijk, omdat een scheidsrechter altijd de beste kans heeft om een spelfase correct te beoordelen als hij in staat is om het beste zicht op de actie te krijgen. **De mechanics over positionering in dit boek zijn gebaseerd op die van verschillende Amerikaanse scheidsrechtersverenigingen, in het bijzonder de CFO. Ze steunen op vele, vele jaren ervaring en zijn op basis van uitgebreide proefnemingen als de beste bevonden.**
4. We moedigen je aan om een persoonlijke lijst op te stellen met de zaken die je moet doen en waar je naar moet zoeken op elke positie in alle mogelijke spelsituaties. **Herzie die lijst periodiek en werk hem periodiek bij als een herinnering aan wat je zou moeten doen en hoe dat het best kan worden bereikt.**
5. **Vergeet niet dat football een spel is dat wordt gespeeld door en bekeken door mensen. Als footballscheidsrechter moet je waardering ontwikkelen voor de grote verscheidenheid aan menselijke reacties die kunnen ontstaan in de geladen sfeer van een sportwedstrijd. Door de ontwikkeling van een dergelijke waardering kan je leren het respect van de spelers en coaches te verwerven en de discipline te behouden die zo essentieel is in zo'n fysiek opwindend spel als football.**
6. De grondslagen van scheidsrechters:
  - (a) De eerste grondslag van het scheidsrechters van een wedstrijd is dat het spel in een veilige omgeving wordt gespeeld. Het veld, de omgeving ervan en de spelers en hun uitrusting erop, mogen geen onredelijk risico voor de deelnemers vormen, noch een karikatuur maken van de sport. Dat wordt vaak als vanzelfsprekend beschouwd.
  - (b) De tweede grondslag is het respect dat de spelers en coaches moeten hebben voor de beslissingen van de scheidsrechters. Zonder dat respect is het onwaarschijnlijk dat eender wat de scheidsrechters doen het gedrag van de spelers aanzienlijk beïnvloedt. De bestraffingen in het reglement vormen alleen een effectief afschrikmiddel voor niet-toegelaten acties als ze een impact hebben op spelers en het spel.
  - (c) Zonder deze grondslagen is het vrijwel onmogelijk voor de scheidsrechters om de regels effectief toe te passen, zodat een eerlijke wedstrijd gegarandeerd wordt.
7. Een leerboek als dit kan niet hopen instructies te geven over elke mogelijke situatie die zich in een footballwedstrijd zou kunnen voordoen.
  - (a) **Dat betekent dat je zelf moet beslissen wat de beste reactie is op wat er gebeurt. Dat betekent niet je kan “freelancen” en doen wat je wil. Je hebt te allen tijde verantwoordelijkheden jegens je collega's om op de verwachte plaats te zijn en je prioritaire opdrachten te vervullen. Alleen door samen te werken, kan je**

scheidsrechtersploeg verwachten een wedstrijd met succes te leiden. Alleen door op het juiste moment op de juiste plaats te zijn, kan je daarin zijn rol spelen.

- (b) In dit boek lees je voor veelvoorkomende situaties waar je het best kan zijn en hoe je kan reageren op veelvoorkomende gebeurtenissen (en een paar zeldzame). Al het andere is aan jou.

## 1.2 – Formaties van scheidsrechtersploegen

1. Onze mechanics zijn uitgewerkt voor scheidsrechtersploegen van elke grootte van 3 tot 8. Terwijl mechanics voor een scheidsrechtersploeg van 3 in een specifiek hoofdstuk worden behandeld, is de bespreking van mechanics met betrekking tot andere groottes van scheidsrechtersploegen gespreid over de meeste hoofdstukken van het boek. In het verleden hebben we de formaties van scheidsrechtersploegen simpelweg onderscheiden op basis van de grootte, maar door de ontwikkelingen in het scheidsrechten is dat niet langer geschikt – voor hetzelfde aantal scheidsrechters kunnen meerdere formaties mogelijk zijn. Traditioneel heeft een scheidsrechtersploeg van 6 bijvoorbeeld twee scheidsrechters diep (de field judge en de side judge). Een alternatief is echter om slechts één scheidsrechter diep te hebben en een center judge toe te voegen.
2. Op dezelfde manier waarop mensen over voetbalteams praten als in een 4-3-3- of 4-4-2-formatie (waarbij de cijfers het aantal verdedigers, middenvelders en aanvallers vertegenwoordigen), beschrijven we de samenstelling van een scheidsrechtersploeg in termen van het aantal scheidsrechters in elk van drie groepen.
3. Die groepen zijn:

Kerngroep	Referee (R), center judge (C), umpire (U)
Vleugelgroep	Head linesman (H), line judge (L)
Diepe groep	Back judge (B), field judge (F), side judge (S)

4. Wij stellen de formaties van scheidsrechtersploegen voor strijdpogingen voor in een 3-cijferige notatie waarbij:
  - (a) het eerste cijfer staat voor het aantal scheidsrechters in de kerngroep;
  - (b) het tweede cijfer staat voor het aantal scheidsrechters in de vleugelgroep;
  - (c) het derde cijfer staat voor het aantal scheidsrechters in de diepe groep.
5. De uitzondering hierop zijn vrije trappen, waarbij de gebruikte formatie volledig gebaseerd is op de grootte van de scheidsrechtersploeg. In situaties met een vrije trap verwijzen we naar formaties van scheidsrechtersploegen als F4, ..., F8, waarbij het cijfer de grootte van de scheidsrechtersploeg aangeeft.
6. Deze notaties weerspiegelen dat toekomstige ontwikkelingen op het gebied van scheidsrechters van football een extra scheidsrechter aan elke groep kunnen toevoegen. De NFL overweegt bijvoorbeeld om een derde scheidsrechter aan de vleugelgroep toe te voegen.
7. In deze notatie gebruiken we 2xx om een scheidsrechtersploeg aan te duiden die twee scheidsrechters in de kerngroep heeft, ongeacht het aantal scheidsrechters in de andere groepen. Evenzo duidt xx3 op een scheidsrechtersploeg met drie scheidsrechters in de diepe groep.

8. De volgende zijn de geldige formaties van scheidsrechtersploegen die we erkennen:

Formatie	Grootte van de scheidsrechtersploeg	Kern-groep	Vleugel-groep	Diepe groep	Vrije trap
120	3	R	H, L		F3
220	4	R, U	H, L		F4
221	5	R, U	H, L	B	F5
222	6D	R, U	H, L	F, S	F6
321	6C	R, U, C	H, L	B	F6
223	7	R, U	H, L	B, F, S	F7
323	8	R, U, C	H, L	B, F, S	F8

9. Een scheidsrechtersploeg van 6 moet vóór een wedstrijd beslissen welke formatie ze zullen gebruiken voor strijdpogingen. Ze kiest het best voor een 222-formatie (6D) als ze veel passes, trappen of andere actie voorbij de neutrale zone verwacht. De scheidsrechtersploeg kiest het best een 321-formatie (6C) als ze veel actie verwacht rond de strijdlijn. Een scheidsrechtersploeg zou normaal gezien tijdens een wedstrijd het best niet veranderen van formatie voor strijdpogingen. Ze mag dat echter wel doen als het absoluut noodzakelijk is, maar dan alleen tijdens een spelonderbreking. Vanzelfsprekend moet de scheidsrechtersploeg, alvorens een dergelijke beslissing te nemen, rekening houden met de ervaring van haar leden in de gewijzigde posities.
10. CFO-mechanics schrijven voor dat scheidsrechters in tegenovergestelde posities (H/S, L/F) tijdens de rust van zijlijn te wisselen. IAFOA-mechanics schrijven voor dat scheidsrechters de hele wedstrijd op dezelfde zijlijn blijven. Als het om wat voor reden dan ook nodig is om de bemanning te wisselen, wordt de persoon die H was in de eerste helft, L in de tweede helft en vice versa. Evenzo zouden F en S van rol wisselen.

## 1.3 – Aandachtspunten

Voor deze editie willen we dat scheidsrechters in het bijzonder nota nemen van de volgende punten.

- Passtoeyicht door vleugelscheidsrechters:** Bij scheidsrechtersploegen van 4/5/6C zouden vleugelscheidsrechters niet te vroeg naar richting Team B's doelzone mogen gaan als ze het spel lezen als een pass, voor het geval dat (i) er geen pass wordt geworpen en ze in de weg komen te staan van een loopactie; of (ii) de pass achter hen geworpen wordt en ze tegen de stroom van het spel in zullen moeten werken (Mechanic 11.4.b.2).
- Procedure aan het einde van het eerste en derde kwart:** Wees niet te gehaast om van kant te wisselen. Wacht tot iedereen de informatie die hij nodig heeft correct heeft, genoteerd voordat je naar de andere kant van het veld gaat (Mechanic 20.4.2).
- Terminologie:** We hebben twee nieuwe sets terminologie geïntroduceerd: een om aan te pakken hoe we onzekerheid communiceren (Mechanic 6.1.3); een om aan te pakken hoe we communiceren tijdens videoreviews (Mechanic 24.6).
- Vrije trappen versnellen:** Er mag zich geen noemenswaardige vertraging voordoen bij het aftrappen na een wijziging aan de score. Alle scheidsrechters moeten naar hun positie voor vrije trappen lopen. De umpire moet de bal aan de trapper overhandigen of bij de plek van de aftrap achterlaten. Zodra alle scheidsrechters in positie zijn, kan de umpire een teken geven aan de referee en de referee zou de bal onmiddellijk speelklaar moeten verklaren. Het zou nooit nodig mogen zijn om te wachten tot het trappende team klaar is. Het heeft 25 seconden om zich klaar te maken en de bal te trappen nadat hij speelklaar is.

Eerdere aandachtspunten zijn ook nog relevant:

- Afhandeling van een bestraffing:**
  - Als je je vlag hebt geworpen, zorg er dan voor dat je aan het einde van de poging een lang, duidelijk time-outsignaal geeft (Mechanic 19.1.b.2). Andere scheidsrechters zullen dat signaal herhalen. Zorg ervoor dat de referee, umpire en center judge je signaal opgemerkt hebben.

- (b) Ga naar de referee om je fout te rapporteren eens de actie die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven, is beëindigd, tenzij je de dodebalplek bewaakt (Mechanic 19.1.b.5.a). [INTERNE RADIO GEBRUIKEN] Geef de details van de fout door zodat iedereen ervan op de hoogte is (Mechanic 19.1.b.4).
  - (c) [JUMPIRE OF CENTER JUDGE] **Zorg ervoor dat je** zo snel mogelijk weet waarom een vlag werd geworpen (Mechanic 19.2.a.6).
  - (d) Als je informatie hebt die bijdraagt aan de afhandeling van een bestraffing (je dacht bijvoorbeeld dat de pass onvangbaar was bij DPI; je weet dat er een wissel van teambezit was en bent er niet zeker van of de referee dat weet), geef die dan door (Mechanic 19.2.a.3).
  - (e) Als je vlag voor viseren is, moet je direct en verbaal communiceren met ten minste één andere scheidsrechter voordat je de fout rapporteert aan de referee (Mechanic 19.1.b.8).
6. **Fluitje:** Het is nooit verstandig om je fluitje in je mond te dragen. Het is te gemakkelijk om een onbedoeld fluitsignaal te geven (Mechanic 5.5.5).
  7. **Hersenschudding:** Let vooral op deelnemers (spelers en scheidsrechters) die mogelijk een hersenschudding hebben opgelopen (Mechanic 5.3.6.c).
  8. **Wedstrijdklok aan het einde van een helft:**
    - (a) Let vooral op de resterende tijd en de status van de klok tijdens de laatste paar minuten van de helft, vooral de tweede helft wanneer het puntenverschil klein is.
    - (b) Volgens de regels (Regel 3-3-8-c) heeft iedereen het recht om de resterende tijd te weten elke keer dat de klok stopt tijdens de laatste 2 minuten van elke helft. De scheidsrechtersploeg moet proactief zijn in het delen van deze informatie, tenzij er een zichtbare wedstrijdklok is. Deze verantwoordelijkheid begint bij de tijdwaarnemer en omvat de scheidsrechters die zich het dichtst bij huddles van Team A en Team B bevinden, en de scheidsrechters die het dichtst bij de hoofdcoach van elk team staan (Mechanic 20.3.1). [INTERNE RADIO GEBRUIKEN] Het gebruik van radio's om informatie omtrent de klok te delen is **x** verplicht (Mechanic 25.3.1).
    - (c) Anticipeer wanneer de hoofdcoach van een team een time-out wil nemen nadat een poging is afgelopen. Bereid je erop voor om naar de coach te kijken als je dat kan doen zonder je ogen van belangrijke actie voor je af te wenden.
  9. **Klok wanneer een baldrager buiten de grenzen gaat:** Als de baldrager achterwaarts of zijwaarts buiten de grenzen wordt geduwd, blijft de klok lopen, omdat zijn maximale terreinwinst binnen de grenzen werd gestopt (Regel 4-1-3-a).
  10. **x Het signaal geven voor een time-out:** *Alle* scheidsrechters moeten *altijd alle* time-outsignalen [S3] van *eender welke* andere *scheidsrechter* herhalen (Mechanic 5.6.3).
  11. **x Mechanics voor de umpire en center judge rond het signaal dat de bal speelklaar is:**
    - (a) De umpire en center judge moeten in hun positie zijn (niet over de bal staan) vóór de snap (Mechanics 9.9.c.3.d en 10.9.c.13) tenzij **een van de voorwaarden van 10.9.c.14 van toepassing is**.
    - (b) De umpire of center judge moet onmiddellijk over de bal gaan staan als er om welke reden dan ook een fluitsignaal wordt gegeven (bv. als er een fout begaan wordt, een time-out wordt toegekend, de wind de bal wegblaast), of als Team A op het laatste nippertje een vervanging doorvoert (Mechanics 9.9.c.3.h en 10.9.c.14).
    - (c) Welke scheidsrechters de bal ook plaatst, er is voor niemand een reden om eroverheen te gaan staan, tenzij iets het spel vertraagt.
  12. **x Communicatie op de zijlijn:** Over de volgende punten moet er communicatie zijn tussen de scheidsrechters en de hoofdcoach van een team:
    - (a) Voor elke fout door zijn team moet de dichtstbijzijnde zijlijnscheidsrechter de hoofdcoach informeren over het rugnummer of de positie van de overtredende speler en wat de speler deed dat niet toegelaten was (Mechanic 19.3.10). Als de uitvoering

verlies van poging met zich meebrengt, moet de coach hiervan ook op de hoogte worden gebracht.

- (b) Voor elke ongebruikelijke uitvoering of beoordeling moet een scheidsrechter beide hoofdcoaches informeren, ongeacht of zijn team daar nadeel of voordeel van ondervindt (Mechanic 19.3.10). Dat kan de dichtstbijzijnde zijlijnscheidsrechter of de referee zijn, afhankelijk van de aard van de beslissing.
  - (c) “Als een zichtbare klok niet de officiële wedstrijdklok is, zal de referee of zijn vertegenwoordiger tijdens de laatste 2 minuten van elke speelhelft elke kapitein en hoofdcoach elke keer dat de klok volgens de regels gestopt wordt, kennisgeven van de resterende tijd.” (Regel 3-3-8-c). Die wordt normaal gezien via de dichtstbijzijnde zijlijnscheidsrechter doorgegeven aan de hoofdcoach.
  - (d) Bij de 2-minutenwaarschuwing moet de dichtstbijzijnde zijlijnscheidsrechter de hoofdcoach informeren over de *precieze* resterende tijd en hoeveel time-outs elk team nog heeft.
  - (e) Wanneer een team zijn *laatste* time-out van een speelhelft genomen heeft, moet de referee de hoofdcoach hiervan op de hoogte stellen, samen met de *precieze* resterende tijd. De referee zou die taak *niet* mogen delegeren aan een andere scheidsrechter.
  - (f) Wanneer een speler wordt gediskwalificeerd, moet de referee, vergezeld door de scheidsrechter die de fout vlagde (of door de dichtstbijzijnde zijlijnscheidsrechter als dat de referee was) de hoofdcoach informeren over het rugnummer van de gediskwalificeerde speler en de aard van de fout (Mechanic 19.1.b.11).
13. **Nametingen:** Als er een nameting gebeurt, *moet* die gebeuren op de *precieze* dodebalplek. De Toezichter moet de bal op die plek op de grond plaatsen. Nametingen mogen niet worden uitgevoerd op een of andere plek evenwijdig met de dodebalplek en de bal mag zeker niet van een zijzone naar tussen de kruismarkeringen worden verplaatst voordat de nameting gebeurt (Mechanic 18.5).
14. **Toezicht buiten de grenzen:** Wanneer de baldrager buiten de grenzen gaat, *moet* de toezienende scheidsrechter zich omdraaien om zijn ogen op de baldrager gericht houden zolang er actie tegen hem dreigt (Mechanic 5.4.1).

## 2. Veranderingen aan de mechanics

Deze editie van de *Handleiding voor footbalscheidsrechters* is bijgewerkt om nieuw materiaal toe te voegen en om wat we al hadden beter te organiseren. Deze editie is een bijgewerkte versie van de 17de editie, die bedoeld is om bestaande mechanics te verduidelijken en te verbeteren en om nieuwe ideeën over het scheidsrechteren van football te introduceren.

Nieuwe of gewijzigde tekst is blauw gemarkeerd (grijs indien afgedrukt in zwart-wit). Het symbool × wordt gebruikt om verwijderde tekst te markeren; het **staat achter de verwijdering**.

De wijzigingen in deze editie zijn afkomstig uit een aantal bronnen, waaronder:

- kwesties die de afgelopen jaren tijdens internationale clinics en toernooien zijn besproken;
- jaarlijkse NCAA- en CFO-mededelingen over interpretaties en filosofieën van een regel;
- de visie van een internationale adviesgroep (zie voorwoord voor een lijst van betrokkenen).

### 2.1 – Grote veranderingen

Hieronder volgt een lijst met de belangrijkste toevoegingen en wijzigingen:

Extra taken voorafgaand aan de wedstrijd	7.1.9
Resterende tijd meedelen	20.3.2
Yardlijnen voor uitvoering van bestraffingen meedelen	19.3.3.h.ii, 19.3.7.a, 25.4.4
Positie back judge (7/8) bij pogingen rond de doellijn	15.5.b.2
Center judge (6C) gaat onder de doelpalen staan	9.8.b.2.a, 9.8.c.5, 9.8.d.3, 11.8.b.5, 26.5.D
Center judge (8) gaat breder staan bij fieldgoalpogingen	9.8.b.2.b
Wijziging aan “bij twijfel” over pass/fumble	6.2.18
Controleer of aan minimaal aantal is voldaan	8.2.6.d
Opties m.b.t. de klok kunnen ‘voor de hand liggend’ zijn	19.4.6
Procedure voor het opgooien van het muntstuk met vooraanstaand persoon	8.4.11
Bevestig details vooraleer naar de andere kant van het veld te gaan aan het einde van een periode	20.4.2.c
Omgaan met onzekerheid	6.1
Diepe scheidsrechters moet buiten de zijlijn zijn bij toezicht op de doellijn	14.5.b.1
Slidings met voeten vooruit	5.7.7
Flagrant onsportief gedrag	3.5.3, 3.5.3.c
Nieuwe/bijgewerkte aandachtspunten	1.3.1, 1.3.2, 1.3.3, 1.3.4
Controle bij uitvoering van bestraffingen	19.3.7.b
Signaal dat de bal speelklaar is	9.9.c.12.b.ii



---

Een tegenstander slaan, trappen of een stoot geven	3.5.7.a
Audiosysteem voor het publiek gebruiken tijdens de ceremonie van het opgooien van het muntstuk:	8.4.6.a
Sleutelzinnen bij videoreview	24.6
Vleugelscheidsrechters (4/5/6C) blijven langer op strijdlijn bij voorwaartsepassfase	11.4.b.2

# 3. Toepassing van de regels

## 3.1 – Inleiding

Om ervoor te zorgen dat scheidsrechtersploegen de regels consistent op dezelfde manier interpreteren, mogen de volgende fouten alleen gevlagd worden zoals wordt omschreven.

Merk volgende zaken op:

1. Het is de bedoeling dat deze interpretaties worden toegepast in wedstrijden voor volwassenen.
2. Een striktere interpretatie van de regels is op zijn plaats in wedstrijden tussen juniors of jeugdspelers en/of tussen de spelers allemaal duidelijk onervaren zijn.
3. Een striktere interpretatie van de regels is op zijn plaats in wedstrijden waarin het gedrag of de houding van spelers in het algemeen (d.w.z. niet slechts één of twee spelers) het aantal of de soort gemaakte fouten dreigt te doen escaleren. Dat kan door “kleine” fouten de kop in te drukken, om frustratie te vermijden die kan leiden tot “grote” fouten.
4. Een minder strikte interpretatie van de regels is op zijn plaats in wedstrijden die ongelijk opgaan, wanneer één team een grote voorsprong heeft en duidelijk dominant is. Dat zou echter niet mogen leiden tot het negeren van veiligheidsgerelateerde of opmerkelijke fouten.
5. Fouten in het open veld zijn opmerkelijk genoeg om gevlagd te moeten worden, ongeacht of ze het spel beïnvloeden of niet.
  - (a) Het is waarschijnlijk dat scheidsrechters hun geloofwaardigheid verliezen als ze deze niet vlaggen.
  - (b) Onze filosofie is veranderd van “Had de fout invloed op het spel?”, tot “Was de fout opvallend?”. Dat weerspiegelt het feit dat steeds meer mensen wedstrijden op beeld bekijken en daardoor de dingen anders zien dan wanneer ze op de tribune of aan de zijkant van het veld staan.
  - (c) Een minder opmerkelijke fout verdient nog steeds de overweging of ze het spel al dan niet beïnvloedde. Grote fouten (die een bestraffing van 15 yards of iets dergelijks met zich meebrengen) moeten altijd worden gevlagd.
6. Als een vlag wordt geworpen voor een fout waarbij deze principes aangeven dat dat niet had mogen gebeuren, moet de bestraffing alsnog worden uitgevoerd. **Wuif over het algemeen geen vlag weg, eenmaal geworpen, als de actie volgens de regels wel degelijk een fout is.**
7. Houd ook rekening met sectie 5.2 over scheidsrechters met gezond verstand.
8. Als een regel niet in dit hoofdstuk wordt genoemd, moet deze worden toegepast op een manier die in overeenstemming is met de volgende principes:
  - (a) Fouten die de veiligheid van de speler beïnvloeden, moeten altijd worden gevlagd.
  - (b) Fouten die opmerkelijk zijn, moeten worden gevlagd.
  - (c) Fouten die een team of een speler een duidelijk voordeel geven, moeten worden gevlagd.
  - (d) Fouten die klein of technisch zijn en waarschijnlijk niet door de spelers worden opgemerkt, moeten resulteren in een “gesprekje” voor een eerste overtreding.
9. **Als we het hebben over het behalen van een voordeel (of het benadelen van een tegenstander), moet je die beslissing pragmatisch waarschijnlijk binnen een paar seconden na het zien van de actie nemen. Langer wachten betekent dat je andere acties waarvoor je verantwoordelijk bent, en/of de plek van de fout uit het oog kan verliezen.**

## 3.2 – Definities

1. **Het aanvalspunt** wordt als volgt gedefinieerd:
  - (a) Bij een loopfase is dat het gebied vóór de baldrager – als hij van richting verandert, verandert het aanvalspunt.

- (b) Bij een voorwaartse passfase is dat overal in de buurt van de passer of eender welke speler die de passer probeert te bereiken, of in de buurt van een gerechtigde ontvanger die een passpatroon loopt.
- (c) Bij een strijdtrapfase is dat overal in de buurt van de trapper of terugloper van de getrapte bal of eender welke speler die probeert de trapper of terugloper van de getrapte bal te bereiken, of de trap te blokken.
2. **Opmerkelijk:** Een actie is “opmerkelijk” als ze duidelijk zichtbaar zou zijn voor een toeschouwer die de regels kent of voor een scheidsrechter die de wedstrijd rechtstreeks observeert of op beeld bekijkt. Over het algemeen is alles wat gebeurt in het open veld of door een speler die alleen staat, opmerkelijk. Alles wat gebeurt in de drukte op de strijdlijn of in een stapel, is niet opmerkelijk. Voorbeelden van opmerkelijke fouten die moeten worden gevlagd, ook al zouden ze anders kunnen worden genegeerd als “niet ernstig”, zijn onder meer:
- (a) **tegenhouden (“holding”)** (vooral in de tacklezone);
- (b) **block in de rug (“block in the back”)** in het open veld;
- (c) **niet-toegelaten vervanging (“illegal substitution”)** wanneer een speler het veld verlaat anders dan over zijn eigen zijlijn;
- (d) **niet-toegelaten vervanging** wanneer een team 12 of meer spelers in de huddle heeft gedurende meer dan 3 seconden (maar muggenzift niet over de limiet van 3 seconden);
- (e) **niet-toegelaten opzettelijke aanraking (“illegal touching”)** van een voorwaartse pass;
- (f) **false start (“false start”)** door een back, tight end of wide receiver;
- (g) **offside** door Team B op hun beperkende lijn bij een korte vrije trap;
- (h) **vrije trap buiten de grenzen.**
3. **Baksteen in de hand (“brick in hand”):** We gebruiken deze term soms om te verwijzen naar een speler die we goed in de gaten willen houden. De oorsprong van deze term is dat als je iemand aan het raam van een juwelier zou zien met een steen in zijn hand, je wantrouwend zou zijn over wat hij vervolgens zou doen. Je zou hem in de gaten willen houden om te zien of hij hem gooit. Voorbeelden hiervan zijn: wanneer je een aanvallende speler een verdedigende speler ziet achtervolgen, zou je een niet-toegelaten block in de rug kunnen verwachten; als je een speler een tegenstander met hoge snelheid ziet naderen, zou je een niet-toegelaten dodehoekblock kunnen verwachten.

### 3.3 – Fouten met contact

1. **Aanvallend tegenhouden (“holding”):**
- (a) Vlag alleen wanneer aan *alle* volgende voorwaarden is voldaan:
- (i) De fout is **duidelijk zichtbaar**, d.w.z. als ze op beeld niet in het oog zou springen, vlag dan niet.
- (ii) De fout **beïnvloedt het spel of is opmerkelijk**, d.w.z. als ze weg is van het aanvalspunt en niet opmerkelijk is, vlag dan niet.
- (iii) De actie is **duidelijk beperkend**, d.w.z. als de speler niet op een niet-toegelaten wijze vertraagd wordt, of gedwongen om een langere route naar zijn doel te nemen, vlag dan niet.
- (iv) De fout **benadeelt de tegenstander**, d.w.z. als ze de speler eigenlijk drijft naar waar hij wil, vlag dan niet.
- (b) Acties die gelden als aanvallend tegenhouden, zijn onder meer de volgende:
- (i) **Grijpen en beperken (GR – “grab and restrict”)** – het lichaam of de uitrusting van de tegenstander vastgrijpen op een manier die hem beperkt om de richting in te gaan waarin hij wil gaan.

- (ii) **Haken en beperken (HR – “hook and restrict”)** – een hand of arm om het lichaam van de tegenstander haken (voorbij het frame van het lichaam dat aan de blocker wordt gepresenteerd) op een manier die de tegenstander beperkt om de richting in te gaan waarin hij wil gaan.
  - (iii) **Neerhalen (TD – “takedown”)** – een tegenstander naar de grond halen (door te grijpen of te haken) wanneer hij niet naar de grond wil. Merk op dat het toegestaan is om een tegenstander tegen de grond blokken met behulp van handen of armen binnen het frame van het lichaam van de tegenstander (of in de rug in de vrijblockzone).
- (c) Een speler is **beperkt** als:
- (i) hij niet in staat is om te draaien of van richting te veranderen vanwege aanhoudend, beperkend contact;
  - (ii) zijn bovenlichaam gedraaid wordt doordat de blocker zijn armen om hem heen heeft;
  - (iii) hij niet in staat is om afstand te nemen of zich los te maken van de tegenstander door rond te draaien, om te draaien, te stoppen enz.;
  - (iv) zijn evenwicht veranderd is of zijn natuurlijke voetbeweging weggenomen wordt.
- (d) **Er wordt geen voordeel behaald, dus vlag over het algemeen** geen tegenhouden als aan *eender welke* van de volgende voorwaarden is voldaan, tenzij de fout echt opmerkelijk is:
- (i) De vastgehouden speler tackelt de baldrager (achter de neutrale zone of waar er geen neutrale zone is).
  - (ii) De speler slaat een pass neer of onderschept er een.
  - (iii) De speler recupereert een fumble.
  - (iv) Aan het aanvalspunt bij een loopactie staan beide tegenstanders recht tegenover elkaar en bewegen met elkaar mee; en geen van de bovenstaande beperkingen wordt opgemerkt.
  - (v) De actie gebeurt tegelijkertijd met een tackle elders op het veld.
  - (vi) De actie gebeurt achter de neutrale zone en er is al een voorwaartse pass geworpen, of er wordt er net een geworpen.
  - (vii) De actie maakt deel uit van een block door twee teamgenoten (tenzij er sprake is van neerhalen, of de verdediger door het dubbele block breekt en wordt teruggetrokken).
  - (viii) De actie is het resultaat van een “rip” (d.w.z. de verdedigende speler duwt de arm van de aanvallende speler omhoog).
  - (ix) De speler die tegengehouden wordt, doet geen poging om van het block los te komen (d.w.z. hij “geeft op”).
- (e) Het truitje van een tegenstander vasthouden is *niet* hetzelfde als een tegenstander tegenhouden. Aan het truitje trekken is pas een fout als er een duidelijke beperking is in de beweging van de speler.
- (f) Kijken naar hoe tegenstanders *van elkaar loskomen* is net zo belangrijk als kijken naar hoe ze bij elkaar komen. Als een verdediger van een block afglijdt en in staat is om normaal verder te lopen in de richting die hij uit wil (meestal naar de bal), dan is het onwaarschijnlijk dat er sprake is van tegenhouden.
2. **Verdedigend tegenhouden (“holding”):**
- (a) Bij een voorwaartse passfase is overal voorbij de neutrale zone het aanvalspunt – een fout tegen een gerechtigde ontvanger kan overal plaatsvinden.
  - (b) Vlag altijd fouten die voorkomen dat de passer de bal werpt en die leiden tot een tackle achter de neutrale zone.

- (c) “De waslijn spannen” (“*clotheslining*”) (krachtig contact maken met het hoofd of de nek van een ontvanger) moet als een persoonlijke fout gevlagd worden (en misschien als viseren).
- (d) Contact dat een ontvanger niet duidelijk belemmert, dient te worden genegeerd.
- (e) Als een ontvanger in zijn bewegingen beperkt wordt omdat zijn truitje wordt vastgegrepen, moet dat gevlagd worden.
- (f) Tegenhouden moet gevlagd worden tegen verdedigers die duidelijk *op een niet-toegelaten wijze* een aanvallende speler beperken in het zetten van een block voor de baldrager (dat geldt ook voor “pullende” lijnmannen op “trap-” en “sweep-plays”), maar niet wanneer de aanvallende speler te ver weg is van het spel om betrokken te raken.
- (g) Verdedigend tegenhouden zou *niet* mogen worden gevlagd voor contact nadat de pass naar de andere kant van het veld is geworpen (tenzij het een duidelijke poging is om een aanvallende speler te beperken zoals in (f) hierboven). Als de fout echter waar dan ook begaan wordt terwijl de quarterback de bal nog heeft en wil passen, vlag ze dan, ook al zou de bal uiteindelijk ergens anders kunnen worden geworpen. Dat contact had een effect kunnen hebben op het spel. De timing van het tegenhouden is belangrijk.
3. **Niet-toegelaten gebruik van handen (“illegal use of hands”):** Vlag het volgens dezelfde bepalingen als voor aanvallend tegenhouden. Als het eerste **contact van een block echter met de helm of het helmrooster van de tegenstander is en langer duurt dan een seconde, moet dit altijd worden gevlagd**. Onthoud dat continu contact met de helm een persoonlijke fout is. Zorg ervoor dat je het eerste contact ziet: het is geen fout als de handen van een speler naar een punt boven de schouders van de tegenstander glijden.
4. **Block onder de gordel (“illegal block below the waist”) en clippen:**
- (a) Bij twijfel heeft de bal de vrijblockzone niet verlaten (voor blocks van achteren).
- (b) Bij twijfel heeft de bal de tacklezone niet verlaten gedurende de eerste 3 seconden na de snap (voor blocks van de voorkant). Daarna heeft de bal, bij twijfel, de tacklezone verlaten. x
- (c) Om clippen te vlaggen, moet je twee dingen zien:
- (i) de laatste stap van de blocker vóór het contact (zodat je vrij zeker weet uit welke richting hij kwam), *en*
- (ii) je moet de tegenstander die hij raakte, vóór het block gezien hebben (zodat je weet of de tegenstander zijn rug draaide of niet).
- Je moet het eerste contactpunt zien. Onthoud dat contact met de zijkant toegelaten is. Bekijk de hele actie.
- (d) Onthoud dat niet het contactpunt, maar de richting, gerelateerd aan het concentratiegebied van de tegenstander, bepaalt of een block onder de gordel al dan niet “van voren gericht” is.
- (e) **Het is geen fout voor een block onder de gordel of clippen als het contact plaatsvindt doordat de blocker uitglijdt of valt en de tegenstander tegen hem aanloopt.**
5. **Niet-toegelaten block in de rug (“block in the back”)**
- (a) Pas voor het vlaggen van deze fout dezelfde voorwaarden toe als voor tegenhouden, maar pas ook de voorwaarden toe voor clippen, in het bijzonder de noodzaak om de hele actie te zien.
- (b) Als een speler zijn ene hand op het rugnummer heeft en zijn andere hand op de zijkant en de initiële kracht op het rugnummer is, is dat een block in de rug.
- (c) Een block dat aan de zijkant begint en in de rug eindigt, is geen fout zolang er continu contact is.
- (d) Een tegenstander in de rug aanraken is geen fout tenzij dat ertoe leidt dat hij wordt neergeslagen of voldoende uit zijn evenwicht wordt geduwd, zodat hij struikelt of misstapt *én* faalt bij het tackelen of blocken. Onthoud dat de fout is voor een niet-toegelaten *block* in de rug, niet voor niet-toegelaten *aanraken* van de rug.

- (e) In de rug stormen van een speler weg van het spel kan worden gevlagd als overdreven ruwheid (“unnecessary roughness”). Dat kan worden gevlagd ongeacht de timing van het block ten opzichte van het einde van de poging.
- (f) Wees vooral alert wanneer je een aanvallende speler een verdedigende speler ziet achtervolgen (en vice versa wanneer de verdedigende speler de bal niet probeert te bereiken). **Stel je voor dat hij een baksteen in zijn hand heeft.**

**6. De passer ruw behandelen (“roughing the passer”):**

- (a) Als het eerste contact van de verdedigende speler met de passer aan zijn hoofd is, is dat altijd een fout, tenzij de passer in het contact duikt of het contact licht is. Het is echter alleen viseren (“targeting”) als het contact heel wat verder gaat dan het maken van een toegelaten tackle of een poging om de pass te blocken of doen afwijken.
- (b) Contact ter hoogte van of onder de knieën met een aanvallende speler in een passende houding wordt bestraft volgens Regel 9-1-9-b. Licht contact moet worden genegeerd.
- (c) Het is een fout als een verdediger (die zich voor de passer bevindt) twee stappen zet alvorens contact te maken met de passer nadat de bal is geworpen of losgelaten. Een verdediger achter de passer krijgt iets meer speelruimte.
- (d) Verdedigende spelers die een legitieme poging doen om contact te vermijden of te verminderen, krijgen het voordeel van de twijfel. **Licht contact kan nog steeds een fout zijn, als het echt laat is. (Hoe later het contact, hoe lager de drempel die nodig is om er een fout van te maken.)**
- (e) Bij twijfel is de passer ruw behandeld als het de bedoeling van de verdediger is om te straffen.
- (f) **Bij het overwegen van de passer ruw behandelen, zijn er vier mogelijkheden:**
  - (i) **Het contact is hoog (met hoofd- of nekgebied van de passer); de timing maakt niet uit. Dit is een fout voor viseren (als aan de voorwaarden daarvoor is voldaan) of voor de passer ruw behandelen (krachtig contact met het hoofd- of nekgebied dat niet het niveau van viseren bereikt).**
  - (ii) **Het contact is laag; de timing maakt niet uit. De speler moet in een passende houding staan. Krachtig contact ter hoogte van of onder de knieën is een fout.**
  - (iii) **Het contact is laat; het maakt niet uit waar op het lichaam van de passer. Contact na het loslaten van de pass dat bestraffend of vermijdbaar is, is een fout.**
  - (iv) **Contact dat niet bestraffend of krachtig is; zelfs als het hoog, laag of laat is. Dat is geen fout.**

**7. De trapper ruw behandelen of ertegen aanlopen (“roughing or running into kicker”)**

- (a) Over het algemeen wordt contact met het trapbeen van de trapper beschouwd als *tegen de trapper aanlopen*, en wordt contact met zijn standbeen (zelfs als dat van de grond is) beschouwd als *de trapper ruw behandelen*.
- (b) Elke keer dat de trapper of houder uit evenwicht wordt gebracht, moet dat worden gevlagd als *ruw behandelen*.
- (c) Als de trapper vóór de trap een beweging maakt die geen deel uitmaakt van de normale trapbeweging, is het niet langer duidelijk dat hij een trap zal proberen nemen en zal de actie waarschijnlijk geen fout zijn, tenzij de verdedigende speler erop uit is om hem te straffen. Merk op dat trappers met een “rugbystijl” (degenen die in de loop trappen) recht hebben op evenveel bescherming als conventionele trappers nadat ze de bal hebben getrapt. Echter, eender welk contact met een trapper vóór de trap is gewoon een baldrager tackelen.
- (d) Zelfs als de snap slecht is, kan het nog steeds duidelijk zijn dat een speler een trap zal proberen nemen. Op voorwaarde dat de trapper of houder de bal te pakken krijgt en meteen met zijn normale trap- of houdbewegingen begint, heeft hij recht op bescherming (altijd ervan uitgaande dat de bal is getrapt).

**8. Verdedigende hinder bij het vangen van een pass (“defensive pass interference”):**

- (a) Acties die gelden als verdedigende hinder bij het vangen van een pass, zijn onder meer de volgende:
- (i) **De bal niet spelen (NPB – “not playing the ball”)** – Vroegtijdig contact door een verdediger (die de bal niet speelt) dat de mogelijkheid van de ontvanger om de bal te vangen belemmert of beperkt.
  - (ii) **Door een tegenstander spelen (PTO – “playing through an opponent”)** – Door de ontvanger spelen (d.w.z. contact maken in zijn rug of aan zijn zijkant het verst van de bal verwijderd), **of de verdediger daarbij de bal probeert te spelen of niet.**
  - (iii) **Grijpen en beperken (GR – “grab and restrict”)** – De arm van de ontvanger vastgrijpen op een manier die zijn kans om een pass te vangen beperkt.
  - (iv) **Arm als een staaf (AB – “arm bar”)** – Een arm dwars over het lichaam van de ontvanger strekken om zijn vermogen om een pass te vangen te belemmeren, ongeacht of de verdediger de bal speelt of niet.
  - (v) **Afsnijden (CO – “cut off”)** – Een ontvanger het pad naar de bal afsnijden of uit het pad naar de bal drijven door contact met hem te maken zonder de bal te spelen (d.w.z. voordat de verdediger met zijn ogen naar de bal zoekt).
  - (vi) **Haken en draaien (HT – “hook and turn”)** – Een ontvanger om het middel haken waardoor zijn lichaam draait voordat (of zelfs kort nadat) de bal aankomt (zelfs als de verdediger de bal probeert te bereiken).
- (b) Acties die *niet* gelden als verdedigende hinder bij het vangen van een pass, zijn onder meer de volgende:
- (i) Incidenteel contact door de handen, armen of lichaam van een verdediger die naar de bal aan het bewegen is, dat de route van de ontvanger niet wezenlijk beïnvloedt. Bij twijfel of de route wezenlijk is beïnvloed, is er geen sprake van hinder.
  - (ii) Als voeten onbedoeld verstrikt raken wanneer beide (of geen van beide) spelers de bal spelen.
  - (iii) Contact tijdens een pass die duidelijk onvangbaar is voor de betrokken spelers.
  - (iv) Een hand tegen de ontvanger houden zonder dat die ontvanger daarbij gedraaid of gehinderd wordt totdat de bal is aangekomen.
  - (v) Contact op een “schietgebedpass” (“*hail mary pass*”), tenzij dat contact duidelijk en opmerkelijk hinder bij het vangen van een pass is.
- (c) Verdere opmerkingen:
- (i) Als een stilstaande speler (in positie om de bal te vangen) uit zijn positie is verplaatst, is er een fout tegen hem gemaakt.
  - (ii) Het is nooit hinder bij het vangen van een pass als de verdedigende speler de bal aanraakt vooraleer de tegenstander te raken.
  - (iii) Hinder moet opmerkelijk zijn om te worden gevlagd.
  - (iv) Onthoud dat de verdediging evenveel recht heeft op de bal als de aanval.
  - (v) Het is cruciaal om te bepalen welke spelers de bal spelen en welke niet.
  - (vi) Normaal gezien zal een aanvallende ontvanger de bal met twee handen proberen te vangen. Vaak zal een verdediger de bal met slechts één hand proberen weg te slaan of uit zijn koers te brengen. Als de verdediger slechts één hand omhoogsteekt, zorg dan dat je weet wat de andere hand aan het doen is.
  - (vii) Stel je bij het beoordelen of een pass vangbaar is voor hoe ver de ontvanger had kunnen lopen en hoe hoog of ver hij had kunnen springen als hij niet was belemmerd.
  - (viii) Het is geen fout als het contact gemaakt wordt op het moment dat de bal aangeraakt wordt (“*bang-bang*”). Bij twijfel is het contact gelijktijdig met het aanraken van de bal.

### 9. Aanvallende hinder bij het vangen van een pass (“offensive pass interference”):

- (a) Acties die gelden als aanvallende hinder bij het vangen van een pass, zijn onder meer de volgende:
- (i) **Afzetten (PO – “pushing off”)** – In een poging een pass te vangen contact initiëren met een verdediger door hem te duwen of zich tegen hem af te duwen, waardoor afstand ontstaat tussen hen.
  - (ii) **Erdoorlopen (DT – “driving through”)** – Als het ware door een verdediger doorlopen die een positie op het veld heeft ingenomen.
  - (iii) **Blocken (BK – “blocking (down the field)”)** – Voordat de pass is geworpen: blocken eender waar op het veld. Nadat de pass is geworpen: blocken voorbij de neutrale zone binnen ongeveer 20 yards (meer als de pass vertraagd is) van waar de pass heen wordt geworpen.
  - (iv) **Weghouden (PK – “pick”)** – Een verdediger die een ontvanger probeert te dekken weghouden (contact met hem initiëren). Het is geen fout als het contact gemaakt wordt op het moment dat de bal aangeraakt wordt.
- (b) Acties die *niet* gelden als aanvallende hinder bij het vangen van een pass, zijn onder meer de volgende:
- (i) Incidenteel contact door de handen, armen of lichaam van een ontvanger tijdens het bewegen naar de bal, dat de route van de verdediger niet wezenlijk beïnvloedt. Bij twijfel of de route wezenlijk is beïnvloed, is er geen sprake van hinder.
  - (ii) Als voeten onbedoeld verstrikt raken wanneer beide (of geen van beide) spelers de bal spelen.
  - (iii) Contact tijdens een pass die duidelijk onvangbaar is voor de betrokken spelers.  
×
  - (iv) Blocken voorbij de neutrale zone wanneer de pass op een toegelaten wijze buiten de grenzen of in de buurt van de zijlijn op de grond wordt geworpen.
  - (v) Contact als een aanvallende speler een verdediger wil weghouden van een bepaalde ontvanger (een “pick play”), als de verdedigende speler de aanvallende speler al blockt.
  - (vi) Contact op een “schietgebedpass” (“*hail mary pass*”), tenzij dat contact duidelijk en opmerkelijk hinder bij het vangen van een pass is.
- (c) Verdere opmerkingen:
- (i) Niet-flagrant contact ver weg van het spel zou niet mogen worden gevlagd.
  - (ii) **Blocken voorbij de neutrale zone kan nog steeds worden gevlagd als de passer de bal op een toegelaten wijze op de grond werpt op een andere manier dan buiten de grenzen of nabij de zijlijn (Mechanic 3.3.9.b.iv).**
  - (iii) Bij twijfel over welke speler een block initieerde, is dat degene die recht op staat of naar voren leunt, en is de geblockte speler teruggeslagen.

### 10. Laattijdig contact (“late hit”):

- (a) **Hoe later het contact, hoe minder krachtig het moet zijn om een vlag te rechtvaardigen. Hoe vroeger het contact, hoe krachtiger het moet zijn om een vlag te rechtvaardigen.** Hoe later of hoe ernstiger het contact, hoe groter je bereidheid moet zijn om het te vlaggen. Licht contact onmiddellijk nadat de bal gestorven is, zou niet mogen worden gevlagd. **Hoe slechter een team zich eerder in de wedstrijd heeft gedragen, hoe waarschijnlijker het is dat je een fout moet vlaggen om de controle over de wedstrijd te behouden.**
- (b) Elke opzettelijke duw tegen een baldrager buiten de grenzen is een fout. ×
- (c) Als een baldrager in de buurt van de zijlijn is, is contact voordat de baldrager een voet buiten de grenzen heeft gezet, toegelaten.
- (d) Als een baldrager buiten de grenzen is geweest, maar binnen de grenzen blijft verderlopen langs de zijlijn, is elk daaropvolgend contact toegelaten, op voorwaarde dat de baldrager niet aan het vertragen is, en er nog niet is gefloten.



11. **Helmrooster:** × Onthoud dat een helmroosterfout inhoudt dat de helm of het helmrooster *vastgegrepen* wordt, niet enkel *aangeraakt*.
12. **Overdreven ruwheid (“unnecessary roughness”):**
- Actie ver weg van het spel kan worden beschouwd als een persoonlijke fout, ook al is de handeling zelf toegelaten. Het is met andere woorden de locatie van de spelers met betrekking tot het spel dat de fout veroorzaakt, niet of het contact zelf toegelaten is.
  - Wees er zeker van dat de handeling niet gerechtvaardigd was door de spelsituatie (bv. het teruggelopen met een onderschepping of fumble of een spelfase die niet volgens plan verloopt). Als een speler in positie is om het spel te beïnvloeden of erheen beweegt, is hij een geoorloofd doelwit: als hij stilstaat, is hij dat niet.
  - Het is geen fout als twee spelers elkaar blokken – alleen contact met een speler die niet op zijn hoede is, moet worden bestraft.
  - Maak van overdreven ruwheid weg van de bal tegen het einde van een poging een dodebalfout in plaats van een levendebalfout.
  - Als een speler wordt geraakt nadat hij zich gewonnen heeft gegeven, is een fout gerechtvaardigd.
  - Als er na een **touchdown krachtig contact is met de baldrager dat duidelijk te laat en opzettelijk is, moet er een fout worden gevlagd.**
13. **De snapper ruw behandelen (“roughing the snapper”):**
- Deze fout kan alleen voorkomen als het redelijk duidelijk is dat Team A een strijdrap zal proberen nemen. Met andere woorden, alleen bij fieldgoal- en trypogingen, of wanneer een team zich bij een vierde poging in een uittrapformatie opstelt.
  - Muggenzift niet over het interval van 1 seconde. Als de snapper rechtstaat voordat die ene seconde is verstreken, sta dan contact toe, maar als hij langer nodig heeft om zijn evenwicht te herstellen, sta hem dan meer bescherming toe.
  - Werp je vlag niet als een verdedigende speler contact maakt met de snapper nadat hij is geblokt door een aanvallende lijnman naast de snapper.
  - Diskwalificeer eender welke speler die de snapper probeert te straffen door contact te maken met diens helm of hem te torpederen met zijn eigen helm.
14. **Viseren (“targeting”):**
- De definitie van een weerloze speler is die in Regel 2-27-14, **plus het volgende: (i) een speler die probeert een fumble te recupereren; (ii) een long snapper beschermd door Regel 9-1-14.** Bij twijfel is een speler weerloos.
  - Als contact niet laat is, kan de baldrager niet weerloos zijn met betrekking tot viseren. Contact dat gelijktijdig is met (of een fractie van een seconde volgt nadat) de knie van een baldrager neer is, is niet laat. ×
  - Controlelijst voor fouten voor viseren (overgenomen van de presentatie van Dean Blandino van augustus 2021):
    - Is de speler waarmee contact gemaakt wordt weerloos (Regel 2-27-14)? Zo ja, dan kan Regel 9-1-4 van toepassing zijn. Zo nee, dan kan alleen Regel 9-1-3 van toepassing zijn.
    - Is er een indicator van viseren (Regel 2-35)? Heeft de speler die het block initieerde zijn hoofd laten zakken om contact te maken met de kruin? Heeft hij gelanceerd om het hoofd- of nekgebied aan te vallen? Dook hij ineen, gevolgd door een stoot om het hoofd- of nekgebied aan te vallen? Viel hij met helm, schouder, onderarm, vuist, hand of elleboog aan?
      - Wat was de lichaamshouding van de speler die het block initieerde? Als zijn hoofd omhoog blijft, is de kans kleiner dat het een indicator is dan wanneer hij het laat zakken. Met welk lichaamsdeel maakt hij het contact? Is zijn baan omhoog (indicator) of loopt hij gewoon door (geen indicator)?
      - Viel de speler die het block initieerde met geweld aan? Een aanval omvat een voorwaartse, opwaartse of neerwaartse beweging. Als hij stilstaat, absorbeert hij contact.

- (iii) Was het contact met de kruin van de helm van de speler die het block initieerde of met het hoofd- of nekgebied van de tegenstander?
  - (iv) Was het contact krachtig?
15. **Kraagtackle (“horse collar tackle”):**
- (a) De twee vereisten om deze fout te vlaggen zijn dat (i) de verdediger de kraag of het naamplaatje vastgrijpt; en (ii) de **loper** naar de grond toe wordt getrokken.
  - (b) Net als bij andere veiligheidsgerelateerde fouten, geldt: bij twijfel of het een fout is of niet, is het een fout.
  - (c) Gewoon een ander stuk van het truitje vastgrijpen en een **loper** neertrekken, is echter geen fout.
16. **Hoog-laagblocks (“chop blocks”):**
- (a) Het is geen fout als de betrokken “hoge” of “lage” speler eenvoudigweg voorbijkomt of slechts licht contact maakt met de tegenstander. Er moet in elk block voldoende kracht zitten om de snelheid van het betrokken lichaamsdeel van de tegenstander te beïnvloeden.
  - (b) Volgens de regels is het geen fout als de verdedigende speler het contact initieert.
17. **Dodehoekblock:**
- (a) “Krachtig contact” vereist een opbouw van momentum. Het is minder waarschijnlijk als een speler langzaam beweegt. Hoe verder een speler op hoge snelheid heeft gelopen, hoe waarschijnlijker dat dat gebeurt.
  - (b) Wanneer een blocker een tegenstander raakt met uitgestrekte handen of armen, zullen zijn ellebogen en schouders onvermijdelijk de impact opvangen, waardoor de kracht minder wordt.
  - (c) Een speler die stilstaat of langzaam beweegt, kan een tegenstander niet “aanvallen” en kan daarom niet schuldig zijn aan een niet-toegelaten dodehoekblock.
  - (d) Voor een block in het “open veld” geldt over het algemeen het volgende: (i) het gebeurt buiten de tacklezone of nadat de tacklezone is verdwenen of nadat de aanvallende lijnmannen zijn verspreid; (ii) het gebeurt over het algemeen meer dan 2 seconden na de snap; en (iii) er zijn spelers bij betrokken die doorgaans meer dan 5 yards van elkaar verwijderd waren 2 of meer seconden voor het block.
  - (e) Wees vooral alert wanneer je een speler een tegenstander met hoge snelheid van opzij of van achteren ziet naderen. Stel je voor dat hij een baksteen in zijn hand heeft.
18. **Samenvatting:** Vraag je bij het overwegen van persoonlijke fouten af of de potentiële overtreders opties had. Had hij ervoor kunnen kiezen om iets anders te doen met betrekking tot het contact? Bestraf spelers die de voor slechte optie kiezen.

### 3.4 – Fouten zonder contact

1. **Vertraging van het spel (“delay of game”):**
- (a) Als Team A, met nog 10 seconden te gaan, nog steeds in de huddle staat, of zich in formatie aan het opstellen is, waarschuw de spelers dan mondeling dat er nog 10 seconden overblijven. Werp altijd je vlag als de spelklok op nul staat, tenzij de snap echt ophanden is (d.w.z. de quarterback roept “hut” of iets dergelijks), in welk geval hij een extra seconde kan krijgen.
  - (b) Als er een zichtbare spelklok is, kijk dan of de bal is gesnapt wanneer ze op nul staat. Als dat niet het geval is, gooi dan een vlag.
  - (c) Na een wijziging aan de score is het vertraging van het spel als een van beide teams niet binnen 1 minuut op het veld staat (of op het veld maar nog steeds in de huddle), ongeacht of de bal speelklaar is of niet. Geef bij een eerste overtreding de hoofdcoach van het team een waarschuwing in plaats van een vlag te werpen.
  - (d) Als er geen spelers van Team B klaar zijn om te spelen **eender wanneer Team A klaar staat om de bal te snappen**, bestraf Team B dan voor vertraging van het spel. Geef Team A *geen* poging zonder tegenstand. **Tegen het einde van een time-out (meestal**

15 seconden voor het einde), zijn de scheidsrechters aan de zijlijn ervoor verantwoordelijk dat de kapitein of coach van het team weet dat de time-out bijna ten einde is.

- (e) Als Team A op het laatste nippertje een vervanging doorvoert (de spelers haasten zich naar de strijdlijn tijdens de vervanging), moet Team B de kans krijgen om ook aanpassingen door te voeren. Als de spelklok verstrijkt vóór de snap, moeten de scheidsrechters bepalen of Team B voldoende tijd heeft gekregen om te reageren op de “gehaaste” vervanging. Als Team B prompt reageerde maar de spelklok is verstreken, wordt Team A bestraft voor vertraging van het spel. **Als alle spelers het veld op of af sprinten of joggen, dan reageert Team B prompt; als er spelers wandelen, is dat niet het geval.** Als Team B treuzelde bij de vervanging, wordt Team B bestraft voor vertraging van het spel (Regel 3-5-2-e).
  - (f) Als Team A de bal snapt in een situatie waarin hen is gevraagd dat niet te doen (bv. terwijl Team B de gelegenheid zou moeten hebben aanpassende vervangingen door te voeren), leg dan voor een eerste overtreding het spel stil en geef Team A een waarschuwing. Bestraf voor vertraging van het spel bij de tweede of volgende overtreding.
2. **Spelers niet binnen de 9-yardmarkeringen:** Vlag dit niet als Team B reageert op de overtreedende speler, bijvoorbeeld als een speler van Team B tegenover hem gaat staan.
3. **False start (“false start”):** Beweging door een aanvallende speler is geen valse start, tenzij (i) hij een of beide voeten beweegt; (ii) de beweging plotseling is; of (iii) ze ertoe leidt dat een verdedigende speler beweegt als **onmiddellijke reactie en dit de eerste keer is dat een dergelijke beweging is waargenomen.** Als een running back de snap telling mist, een plotse beweging maakt en dan abrupt stopt, is dat een valse start. (Als hij echt was beginnen verplaatsen (“motion”), zou hij niet stoppen.) Bij twijfel of hij voor de snap bewoog of niet, was dat *niet* zo. Muggenzift hier niet over.
4. **Offside:**
- (a) Wanneer een verdedigende speler vóór de snap beweegt en een aanvallende speler vervolgens beweegt, is overleg tussen de umpire en de vleugelscheidsrechters verplicht. Dat overleg is nodig om te bepalen of de verdedigende speler zich in de neutrale zone bevond en of de aanvallende speler werd bedreigd. Bij twijfel is de aanvallende speler *wel degelijk* bedreigd. Als de speler van Team A die als eerste beweegt, niet is bedreigd, is dat een valse start.
  - (b) Wanneer een verdedigende speler vóór de snap over de neutrale zone gaat en op een back van Team A afstormt, is dat een dodebalfout voor offside. Het moment om dat als een fout te vlaggen, is wanneer de verdediger de heup van de dichtstbijzijnde lijnman van Team A passeert.
  - (c) Vlag een verdedigende speler niet voor offside als hij stilstaat en de neutrale zone slechts nipt binnendringt.
  - (d) Muggenzift niet over offside, vooral niet op velden die niet perfect zijn gemarkeerd.
  - (e) Vlag geen offside als de verdedigende speler bij de snap naar voren beweegt maar zich niet effectief in de neutrale zone bevindt.
5. **Verstorende signalen:** Regel 7-1-5-a-5 verbiedt verdedigende spelers woorden of signalen te gebruiken die aanvallende startsignalen kunnen verstoren. Dat omvat in de handen klappen of elk ander geluid dat aanvallende signalen nabootst.
6. **Niet-toegelaten verplaatsing:** Een speler is zich enkel op een niet-toegelaten wijze aan het verplaatsen als zijn voorwaartse beweging opmerkelijk is. Als de verplaatsing bij de snap voorwaarts gebogen is, is dat een **levendebalfout, geen valse start.**
7. **Niet-gerechtigde ontvanger voorbij de neutrale zone (“ineligible receiver downfield”):**
- (a) Vlag het enkel als het opmerkelijk is.
  - (b) Een niet-gerechtigde ontvanger moet duidelijk meer dan 3 yards voorbij de neutrale zone zijn op het moment dat de pass is geworpen — muggenzift niet als de speler er juist 3 yards voorbij is. Denk eraan dat als een je een speler 5 yards voorbij de

neutrale zone ziet en hij richting Team B's doelzone beweegt wanneer de bal hem passeert, die speler waarschijnlijk niet meer dan 3 yards voorbij de neutrale zone was toen de bal werd geworpen.

- (c) Als een lijnman voorbij de neutrale zone bloekt, vlag dat dan als een niet-gerechtigde ontvanger voorbij de neutrale zone, tenzij hij ver genoeg gaat om een linebacker te blokken, of defensive back in passdekking. Vlag het in dat geval als aanvallende hinder bij het vangen van een pass ("offensive pass interference").
- (d) Beschouw **een receiver dicht bij het centrum** enkel gedekt door een wide receiver als er geen verschil in diepte is in hun opstelling. Bij twijfel is de **receiver dicht bij het centrum** niet gedekt.
- (e) Vlag het niet als Team A de bal op een toegelaten wijze voorbij de neutrale zone werpt om terreinverlies te vermijden.
- (f) Vlag het niet als een "screenpass" te ver wordt geworpen en voorbij de neutrale zone landt, tenzij de aanwezigheid van de niet-gerechtigde ontvanger verhindert dat een verdedigende speler de bal vangt.

#### 8. **Hinder bij het vangen van een getrapte bal ("kick-catch interference"):**

- (a) Alles wat de ontvanger belemmert bij het vangen van de bal, moet gevlagd worden. Dat omvat:
  - (i) contact met de ontvanger (hoe incidenteel ook);
  - (ii) dreigend dicht bij de ontvanger lopen;
  - (iii) te dicht bij de ontvanger staan;
  - (iv) dicht bij de ontvanger zijn en roepen **of ander opzettelijk lawaai maken**;
  - (v) met de armen zwaaien vóór de ontvanger;
  - (vi) **de ontvanger dwingen** om om zijn tegenstander heen te stappen of van richting te veranderen om de bal te vangen.
- (b) Het is geen fout als:
  - (i) een speler van Team A langs de ontvanger loopt zonder hem aan te raken of hem van koers te doen veranderen;
  - (ii) de ontvanger zijn poging om de getrapte bal te vangen te gemakkelijk "opgeeft";
  - (iii) de ontvanger de bal vangt en er geen contact was en de mate van hinder zonder contact gering of te betwijfelen is: ken geen goedkope bestraffingen van 15 yards toe.
- (c) Een speler die gewelddadig contact maakt met een potentiële ontvanger van een getrapte bal heeft een flagrante persoonlijke fout begaan en moet worden gediskwalificeerd. Geef in dit geval alleen het signaal voor een persoonlijke fout (niet het signaal voor hinder bij het vangen van een getrapte bal).
- (d) Een speler die getrapte bal aan het vangen is, moet daartoe een onbelemmerde kans krijgen voordat contact met hem wordt gemaakt. Deze bescherming eindigt wanneer de speler de bal mufft, tenzij hij een geldig signaal voor een vrije vangst heeft gegeven en nog steeds een mogelijkheid heeft om de bal te vangen (Regel 6-5-1-b).

#### 9. **De bal opzettelijk op de grond werpen ("intentional grounding"):**

- (a) Vlag het niet als met de passer contact wordt gemaakt **duidelijk nadat** hij is begonnen met het werpen van de bal, of als de bal **werd** aangeraakt. Onder deze omstandigheden moet je aannemen dat de passer de bal naar een ontvanger wilde werpen.
- (b) Vlag het wel als met de passer contact wordt gemaakt **voordat** hij is begonnen met het werpen van de bal. Hij mag de bal niet wegwerpen om een tackle achter de neutrale zone te vermijden. In sommige omstandigheden kan het gepast zijn om de bal dood te verklaren (in plaats van te bestraffen voor de bal opzettelijk op de grond werpen) omdat hij werd tegengehouden en zijn maximale terreinwinst gestopt was.
- (c) Vlag niet voor de bal opzettelijk op de grond werpen als de passer de bal wegwerpt (behalve recht naar beneden) wanneer hij niet onder druk van de verdediging staat.

Hij heeft het recht een poging te verspillen als hij geen gevaar loopt te worden getackeld achter de neutrale zone. De klok is geen factor.

- (d) Het is niet nodig om het te vlaggen als de pass wordt onderschept *én* dit de enige gevlagde fout zou zijn.
- (e) De bal binnen 1 yard van de neutrale zone krijgen, moet als voldoende dichtbij worden beschouwd. Wees hier niet technisch in.
- (f) Als een pass wordt aangeraakt door een niet-gerechtigde ontvanger, is dat normaal gezien een fout voor een niet-toegelaten aanraking (“illegal touching”). Als de passer dit echter op een duidelijk opzettelijke manier doet om terreinverlies te vermijden, dan is een fout voor de bal opzettelijk op de grond werpen gerechtvaardigd. Volgens de regels kan een niet-toegelaten aanraking niet bij een niet-toegelaten pass.

#### 10. Niet-toegelaten vervanging (“illegal substitution”):

- (a) Als een vervangen speler het speelveld of de doelzone aan het verlaten is, maar nog steeds duidelijk op het speelveld is bij de snap, dan moet dat worden **gevlagd**.
- (b) Een vervangen speler die het veld opnieuw betreedt nadat hij het heeft verlaten, heeft een fout begaan. Een speler die echter het veld verlaat in de overtuiging dat hij wordt vervangen, maar in feite niet wordt vervangen, moet worden toegestaan opnieuw het veld op te komen zonder bestraffing (op voorwaarde dat dit geen misleiding is).
- (c) Als invallers het veld betreden **omdat ze denken dat de bal dood is**, maar het spel niet hinderen, vlag dat dan niet.
- (d) Als de aanval zijn huddle met meer dan elf spelers op het veld beëindigt, brengt dat de tegenstander in verwarring en moet dat worden bestraft. Er kan echter alleen een fout zijn als de bal speelklaar is verklaard (Regel 2-14-1) of als de 12de man de groep niet onmiddellijk verlaat.
- (e) Als Team B meer dan elf spelers op het veld heeft wanneer de snap ophanden is (of net heeft plaatsgevonden), **is er geen fout totdat de bal is gesnapt**.
- (f) Fouten die verband houden met vervangingen en met meer dan elf spelers op het veld, zijn normaal gezien een overtreding van Regel 3-5. Een opzettelijke poging om tegenstanders in verwarring te brengen moet echter worden bestraft als een fout voor oneerlijke tactieken (“unfair tactics”) (Regel 9-2-2-b).

#### 11. Het niet dragen van verplichte uitrusting:

- (a) Beschouw het niet hebben van een mondstuk of het niet bevestigen van alle punten van een kinriempje als even ernstig als het niet dragen van een helm. Als je ziet dat een speler de huddle verlaat zonder mondstuk of goed bevestigd kinriempje, herinner hem er dan aan om zijn uitrusting vast te zetten. Spelers die de herinnering negeren, moeten volgens de regels worden aangepakt (Regel 1-4-8), maar geef quarterbacks en andere spelers die signalen roepen meer tijd om dit te doen. Dezelfde procedure is van toepassing op spelers die ondoorzichtige **of gespiegelde** oogschermen dragen.
- (b) Stop de wedstrijd klok of de spelklok niet. Het is daarom belangrijk om problemen met uitrusting vroeg genoeg te proberen op te lossen, zodat het team de tijd heeft om een geschikte vervanging door te voeren. Als Team A een speler niet snel genoeg kan vervangen, wordt het bestraft voor vertraging van het spel (“delay of game”). Als een gebonden lijnman moet worden vervangen, is dat een valse start (“false start”) wanneer hij rechtstaat.
- (c) Als het gaat om andere niet-kritieke verplichte uitrusting, draag de speler dan op om het probleem de volgende keer dat hij buiten het veld is, op te lossen. Als hij de instructie negeert, zeg hem dan, wanneer hij het veld terug opkomt, dat hij eraf moet en het probleem onmiddellijk moet oplossen. Als hij dat doet, is alles in orde. Als zijn team hem onmiddellijk vervangt, straf dan niet voor een niet-toegelaten vervanging (“illegal substitution”). Als zijn team een time-out neemt of een bestraffing voor vertraging van het spel opgelegd krijgt, is dat zijn keuze. Als hij op het veld blijft en probeert deel te nemen aan een poging, pak hem dan aan volgens de regels (Regel 1-4-8).

12. **Niet-toegelaten uitrusting:** Alles wat een risico zou kunnen zijn voor de veiligheid van de deelnemers, moet worden aangepakt voordat de bal opnieuw in het spel wordt gebracht. Andere inbreuken kunnen aan de speler worden overgelaten om de volgende keer dat hij het veld verlaat, recht te zetten, maar deze moeten worden rechtgezet voordat hij **op een toegelaten wijze** het veld weer op kan komen.
13. **Op een niet-toegelaten wijze tegen de bal trappen (“illegally kicking”):** Als een speler opzettelijk de bal raakt met de knie, het onderbeen of de voet met als doel de bal in eender welke richting voort te stuwen, dan trapt hij tegen de bal. **Als de bal zijn knie, onderbeen of voet incidenteel raakt, of als onderdeel van een poging om balbezit te verkrijgen, moet dat niet als trappen worden beschouwd en is er geen fout.**
14. **Niet-toegelaten wig (“illegal wedge”):** Een wig is enkel niet-toegelaten (Regel 6-1-10) als ze worden gevormd vóór het einde van de trapfase en blijft bestaan tijdens het begin van de terugloopactie. **Als spelers elkaars handen aanraken of vasthouden, verraadt dat alles. Het is geen niet-toegelaten wig als ze naar hun eigen eindlijn lopen.** Terwijl de terugloopactie vordert richting Team A's doelzone, zullen spelers samenkomen als gevolg van het spel – dat wordt *niet* beschouwd als een niet-toegelaten wig.

### 3.5 – Onsportief gedrag (“unsportsmanlike conduct”) en vechten

1. **Viering:**
  - (a) Een viering is iets anders dan treiteren – wees er toleranter tegenover.
  - (b) Een dansje boven een getackelde tegenstander moet altijd worden bestraft.
  - (c) Bestraf de dode bal op de grond werpen (“spiken”) alleen als het een tegenstander treitert. Het hoeft niet opzettelijk te zijn, maar wel in de richting van een tegenstander.
  - (d) Een viering moet worden bestraft als het gaat om:
    - (i) een van de meer dan 20 specifieke verboden in Regel 9-2-1;
    - (ii) de bal (anders dan hem op de grond werpen (“spiken”));
    - (iii) spelersuitrusting;
    - (iv) materiaal op en rond het veld (waaronder het doel);
    - (v) elk voorwerp dat van een andere persoon is af- of aangenomen;
    - (vi) eender welk rekwisiet;
    - (vii) een speler die met vertraging (niet onmiddellijk na de wijziging aan de score) en onnodig naar de grond gaat.
  - (e) Een handeling die niet op de bovenstaande lijst staat, is waarschijnlijk toegelaten. Wees er dus tolerant tegenover, tenzij je denkt dat ze beledigend, bedreigend of obsceen is, kwade wil uitlokt of een aanfluiting is voor het spel. Wees niet preuts (een preuts iemand let er overmatig op om fatsoenlijk, bescheiden of rechtvaardig te zijn of te lijken; of is gemakkelijk geschokt of beledigd is door dingen die andere mensen niet schokken of beledigen).
  - (f) Als er een niet-toegelaten viering gebeurt nabij de doellijn, ga er dan vanuit dat ze begon *na* de wijziging aan de score, tenzij een scheidsrechter in een uitstekende positie was om te oordelen over de exacte locatie.
  - (g) “Gechoreografeerd” betekent dat een of meer spelers duidelijk vooraf hebben besloten, afgesproken of gerepeteerd hoe ze zullen bewegen (zoals bij een dans).
2. **Kritiek:**
  - (a) Spelers spelen met passie en emotie – coaches delen dezelfde eigenschappen. Op verschillende momenten kunnen spelers en coaches blij of verdrietig, vrolijk of teleurgesteld, tevreden of gefrustreerd zijn. Dat zijn normale menselijke emoties (scheidsrechters hebben ze ook), maar ze hebben zelfbeheersing nodig.

- (b) Spelers en coaches hebben het recht om teleurgesteld te zijn. Pas wanneer die teleurstelling buitensporig is of de autoriteit van een scheidsrechter betwist, verwordt ze tot kritiek.
- (c) Er is sprake van kritiek wanneer spelers, coaches of andere personen die onder de regels vallen:
- (i) op een beledigende, agressieve of denigrerende manier tegen een scheidsrechter spreken;
  - (ii) iets als waar beweren dat in strijd is met de regel of het oordeel van een scheidsrechter, of iets als onwaar beweren dat waar is;
  - (iii) een kwestie blijven bepleiten nadat hen meegedeeld is dat ze onjuist is, of gevraagd zijn erover op te houden;
  - (iv) denigrerende opmerkingen maken over een scheidsrechter of een beslissing terwijl ze met elkaar praten;
  - (v) gebaren maken (met handen of anderszins) die duiden op frustratie of gebrek aan respect voor een scheidsrechter;
  - (vi) met walging de bal of uitrusting wegwerpen of trappen;
  - (vii) agressief naar een scheidsrechter toe gaan om ruzie te maken of te klagen.
- Kritiek is niet hetzelfde als een speler of coach die een oprechte vraag stelt.
- (d) Als een speler of coach respect toont voor een scheidsrechter, zal die voor hem hetzelfde respect tonen.
- (e) We maken onderscheid tussen openlijke kritiek en verscholen kritiek. De eerste variant is opmerkelijk, meestal omdat ze luid genoeg is om door veel mensen gehoord te worden, of omdat de gebaren duidelijk en in de openbaarheid zijn. Verscholen kritiek is degene die alleen de scheidsrechter hoort en kan ietwat anders worden aangepakt.
- (f) Er zijn zes reactieniveaus voor kritiek:
- (i) **Negeer ze.** Als de kritiek gering is, en het eerste voorval in haar soort is van die speler of dat team, dan *kan* ze genegeerd worden. Het kan een op zichzelf staand incident zijn, dat nooit meer zal gebeuren. Het risico bestaat echter altijd dat het negeren van kritiek de deelnemers zal aanmoedigen om ze te herhalen. Negeren is zeker niet het gepaste antwoord op herhaaldelijke kritiek.
  - (ii) **Doe net alsof je ze niet hebt gehoord.** Vraag de speler of coach om zijn opmerking te herhalen (“Wat zei je/u?”). Als ze ongepast was, zal hij ze waarschijnlijk niet herhalen. Als hij dat toch doet, lijdt het geen twijfel dat je resoluut, professioneel en snel moet reageren.
  - (iii) **Een rustig woordje.** Een rustig woordje met een speler of coach is vaak gunstiger dan een onmiddellijke bestraffing. Het toont je toewijding om het probleem op te lossen zonder een beroep te doen op een strikte toepassing van de spelregels.
  - (iv) **Openbare berisping.** Soms moet de speler of coach luid genoeg worden aangesproken, zodat zijn teamgenoten zich ervan bewust zijn. Dat kan nodig zijn om hun hulp in te roepen bij het beheersen van zijn emoties.
  - (v) **Bestrafing.** Als kritiek opmerkelijk is voor toeschouwers, dan moet ze worden bestraft als onsportief gedrag (“unsportsmanlike conduct”). Opmerkelijke kritiek omvat alle acties waarbij sprake is van beledigend taalgebruik, werpen van materiaal of naar een scheidsrechter lopen. Verbale kritiek moet ook zeker bestraft worden als ze een derde keer (of meer) wordt geuit.
  - (vi) **Diskwalificatie.** Als een speler of coach twee keer is bestraft voor kritiek, wordt hij gediskwalificeerd volgens Regel 9-2-1. In extreme gevallen kan kritiek zo flagrant zijn dat onmiddellijke diskwalificatie vereist is.

Het is niet nodig om deze niveaus op volgorde te doorlopen. Een ernstige (en opmerkelijke) uiting van kritiek kan onmiddellijke bestraffing en mogelijk zelfs diskwalificatie vereisen.

- (g) De volgende handelingen van een deelnemer zouden *altijd* moeten resulteren het vlaggen van een fout:
- (i) een agressief gebaar maken naar een scheidsrechter;
  - (ii) tegen een scheidsrechter spreken op een beledigende, agressieve of denigrerende manier die duidelijk door toeschouwers kan worden gehoord;
  - (iii) kritiek op een “demonstratieve” wijze kenbaar maken, zoals vol ongelofde armen in de lucht steken;
  - (iv) zichzelf slaan om te laten zien hoe op hen een overtreding is gemaakt;
  - (v) rechtstreeks naar een scheidsrechter lopen om te klagen over een beslissing;
  - (vi) buitensporig veel vragen stellen over een beslissing, zelfs als dat op een beschaafde toon gebeurt (zoals in 3.5.2.f.v hierboven).
- (h) Als je kritiek niet aanpakt, laat je je collega's en de sport in de steek. Kritiek ondermijnt niet alleen scheidsrechters, ze kan ook de sfeer en het verloop van een wedstrijd ernstig verstoren. **Als je denkt dat jij je geen zorgen maakt over kritiek en ze negeert, bedenk dan dat dezelfde speler volgende week misschien dezelfde opmerking maakt tegen een minder onverstoorbare scheidsrechter, en dat de druppel kan zijn die de emmer doet overlopen en ervoor zorgt dat die scheidsrechter ermee stopt.**
- (i) Als je kritiek hoort die gericht is aan een andere scheidsrechter, pak *jij* die aan. Een belangrijk onderdeel van de samenwerking tussen scheidsrechters is om op deze manier achter je collega's te staan.
  - (j) Spreek de kapitein(s) en coach(es) aan om hen duidelijk te maken dat het hun verantwoordelijkheid is om hun spelers onder controle te houden, om kritiek te voorkomen of in de kiem te smoren. Daarmee toont de scheidsrechter aan dat hij probeert *samen te werken met* de teams in plaats van hen te bestraffen.
  - (k) Adviseer waar nodig coaches en spelers om oprechte vragen te stellen in plaats van beweringen te doen over wat waar of onwaar is.
  - (l) Als er niets aan wordt gedaan, is kritiek als een ziekte die zal verergeren en je autoriteit zal ondermijnen.
3. **Flagrante onsportieve handelingen die diskwalificatie vereisen:** De volgende onsportieve handelingen **zijn normaal gezien flagrant en** vereisen normaal gezien diskwalificatie:
- (a) spugen naar een tegenstander of scheidsrechter;
  - (b) eender welk beledigend taalgebruik dat een denigrerende verwijzing inhoudt naar de etnische afkomst, de huidskleur, het ras, de nationaliteit (behalve in de context van internationale competitie), de religie, de overtuiging, het geslacht, de leeftijd, de klasse of sociale achtergrond, de politieke overtuiging, de seksuele geaardheid, de handicap van een tegenstander of scheidsrechter of enige andere uiting die bedoeld is om te vernederen of te brutaliseren.
  - (c) **Elke andere daad van onsportief gedrag die door haar aard of langdurige duur buitengewoon aanstootgevend, opmerkelijk, onnodig, vermijdbaar of zinloos is.**
  - (d) **Elke actie die specifiek gericht is tegen een of meer scheidsrechters, assistenten van scheidsrechters of toeschouwers, is over het algemeen extremer dan dezelfde actie gericht tegen een tegenstander.**
4. **Meerdere fouten:**
- (a) Bestraf een speler of team niet tweemaal voor dezelfde onsportieve handeling.
  - (b) Als er echter meerdere, verschillende handelingen zijn door dezelfde speler of door verschillende spelers, is het passend om deze afzonderlijk te bestraffen. Twee onsportieve handelingen door dezelfde speler zullen ertoe leiden dat hij zichzelf diskwalificeert.
  - (c) Voorbeelden van afzonderlijke handelingen zijn onder meer:
    - (i) een verboden viering gevolgd door kritiek op een beslissing van een scheidsrechter;



- (ii) een tegenstander treiteren, en daarna buigen voor toeschouwers;
  - (iii) iemand duwen nadat de bal gestorven is, en daarna zijn helm afzetten;
  - (iv) een verboden viering, waarna een of meer invallers het veld betreden om mee te doen met de viering;
  - (v) **een speler of coach die op een onsportieve manier reageert nadat hij op de hoogte is gebracht van de omstandigheden van een eerdere fout.**
- (d) Voorbeelden van handelingen die normaal *niet* als afzonderlijk worden beschouwd, zijn onder meer:
- (i) meer dan één speler die meedoet met een buitensporige, aangehouden of gechoreografeerde viering;
  - (ii) een speler die meer dan één tegenstander treitert;
  - (iii) een speler die in meer dan één richting buigt;
  - (iv) **een speler die een onsportieve opmerking of een onsportief gebaar maakt en een paar seconden later nog een.**

#### 5. Andere punten met betrekking tot onsportief gedrag:

- (a) **Levende- of dodebalfout:** Bij twijfel of een fout voor onsportief gedrag een levende- of een dodebalfout was, was het een dodebalfout.
- (b) **Wie te bestraffen:** Bestraf het gedrag van niemand anders dan een speler of coach. Als iemand anders voor problemen zorgt, vraag dan aan teammanagers of de wedstrijdorganisatie om de zaak op te lossen.
- (c) **Een speler die doet alsof hij ruw behandeld werd:** Normaal gezien moet een trapper die doet alsof hij ruw behandeld wordt, worden genegeerd. Een bestraffing mag alleen worden opgelegd als dat nodig is om de controle over de wedstrijd te behouden.
- (d) **Een speler die op het veld zijn helm afzet:** Spelers die op het speelveld onbezonnen hun helm afzetten, zouden niet moeten worden bestraft tenzij ze daarmee (i) woede of kritiek richten op een tegenstander of een scheidsrechter; of (ii) vieren. Herinner hen eraan om hun helmen op te houden. Als een speler zijn helm afzet in de buurt van de zijlijn net voordat hij de teamzone betreedt, wordt dat het best genegeerd.
- (e) **Ongebruikelijke technische fouten:** Wanneer een deelnemer per ongeluk een ongebruikelijke regel overtreedt (bv. Regel 1-4-10), kan een eerste overtreding meestal worden aangepakt met een waarschuwing en een onmiddellijke eis om de situatie recht te zetten. Een vlag is alleen nodig als er sprake is van een opzettelijke overtreding.

#### 6. Hinder vanaf de zijlijn:

- (a) Terwijl de bal dood is geldt het volgende:
  - (i) Op voorwaarde dat deelnemers in de teamzone redelijk snel reageren op verzoeken om terug te weg te gaan van de zijlijn, is het niet nodig om hen te waarschuwen of bestraffen, ongeacht hoe vaak dat gebeurt.
  - (ii) Vlag een fout voor hinder vanaf de zijlijn (Regel 9-2-5) enkel als een hoofdcoach herhaaldelijk (d.w.z. meer dan eens) verzoeken negeert (gedaan terwijl de bal dood is) om zijn team weg te houden van de zijlijn terwijl de bal in leven is of tijdens de actie die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven.
- (b) Terwijl de bal in het spel is geldt het volgende:
  - (i) Coaches, invallers en andere niet-spelers *op* het veld moeten altijd worden gevraagd voor hinder vanaf de zijlijn (Regel 9-2-5). Een uitzondering hierop is om je niet al te druk te maken als de bal zich in de buurt van de doellijn van Team B bevindt en de eerdergenoemden zich nog in de buurt van hun teamzone bevinden.
  - (ii) Als ze *tussen* de zijlijn en de coachlijn staan, mag je naar eigen goeddunken handelen, en hen een mondelinge waarschuwing geven als ze niet echt een probleem veroorzaakten.

- (iii) Eender welk contact van een teamlid met een scheidsrechter, op het veld of tussen de zijlijn en de coachlijn, moet worden gevlagd als een onsportieve handeling door het team (Regel 9-2-5-b) (wat normaal gezien een bestraffing met zich meebrengt van 15 yards van de volgende plek), zelfs voor een eerste overtreding. Dit geldt ook als er geen fysiek contact is, maar de scheidsrechter gedwongen wordt van richting te veranderen, hetzij om contact te vermijden, hetzij om het zicht te kunnen behouden op wat hij waarneemt.

## 7. Vechten:

- (a) Drie regels spreken over het “slaan, trappen of een stoot geven” van een tegenstander: hoe beslis je welke regel van toepassing is?
  - (i) Persoonlijke fout (Regel 9-1-2-a): Pas deze regel normaal gesproken toe voor actie die plaatsvindt terwijl de bal levend is. Beschouw de actie niet als flagrant, tenzij ze catastrofaal letsel kan veroorzaken.
  - (ii) Onsportief gedrag (Regel 9-2-1-a-1-j): Pas deze regel normaal gesproken toe voor actie die plaatsvindt in de nasleep van een poging.
  - (iii) Vechten (Regels 2-32-1 en 9-5-1): Behoud deze regel normaal gesproken voor voor serieuzere, ernstigere, langdurigere actie. Het is onwaarschijnlijk dat een enkele slag een gevecht vormt.
- (b) Als actie wordt beschouwd als “vechten”, moet de speler worden gediskwalificeerd. Als spelers elkaar alleen maar duwen is (d.w.z. er worden geen opzettelijke (al dan niet gemiste) vuistslagen, trappen of slagen uitgedeeld), is dat *niet* vechten. Bij twijfel is het *niet* vechten. Gebruik de term “vuistslag” niet om ruwheid aan een speler of coach te beschrijven, tenzij dit gepaard gaat met een diskwalificatie.
- (c) Probeer tijdens een gevecht onderscheid te maken tussen de spelers (op het veld aan het begin van het gevecht), invallers en coaches die actief deelnemen aan een gevecht en degenen die alleen proberen de vechters te scheiden. De laatstgenoemden zouden niet mogen worden gediskwalificeerd.
- (d) Diskwalificeer een speler alleen als je zeker bent van zijn rugnummer. Als twee tegenstanders met elkaar vechten, diskwalificeer de ene dan niet tenzij je de identiteit van de andere kent.
- (e) Overdreven ruwheid wanneer Team B geen kans heeft om te winnen en Team A duidelijk heeft aangegeven van plan te zijn om onmiddellijk na de snap neer te gaan (“take a knee”), zou normaal gezien moeten resulteren in diskwalificatie van de speler die de fout begaat.
- (f) Als je eraan twijfelt of een speler een tegenstander een elleboogstoot heeft gegeven, kijk dan naar de hand van die speler. Het is een natuurlijke reactie om een vuist te maken voordat je een elleboogstoot geeft. Een open hand duidt waarschijnlijk op onbedoeld contact.

## 8. Vergelding:

- (a) We spreken in deze sectie over vergelding wanneer een speler een agressieve handeling verricht als directe reactie op een agressieve handeling van een tegenstander die gericht is tegen hemzelf of een teamgenoot. Vergelding kan fysiek contact zijn, of onsportieve woorden of daden. Vergelding gebeurt normaal gezien binnen enkele seconden na de oorspronkelijke handeling, maar kan in theorie worden uitgesteld.
- (b) Normaal gezien willen we de deelnemer die het incident is begonnen (de “aanstichter”) de zwaarste straf opleggen. De “straf” in deze context kan een waarschuwing zijn (voor een lichte overtreding), een bestraffing (voor een aanzienlijke overtreding) of diskwalificatie (voor een ernstige overtreding).
- (c) Als de vergelding minder ernstig is dan de oorspronkelijke handeling, zou de speler die als vergelding iets doet normaliter een lagere straf moeten krijgen dan de aanstichter. Als A31 bijvoorbeeld een fout voor overdreven ruwheid begaat op B45, en B45 als vergelding (a) A31 wegduwt; of (b) tegen A31 vloekt, dan zouden we in beide gevallen B45 waarschijnlijk niet bestraffen, maar hem gewoon waarschuwen.

Dat zou ook gelden als A31 op B45 spugde (een verplichte diskwalificatie volgens 3.5.3) en B45 A31 als vergelding zou duwen. A31 zou worden gediskwalificeerd, maar B45 mag alleen worden bestraft of gewaarschuwd.

- (d) Als de vergelding echter het incident verlengt of laat escaleren omdat ze even ernstig (of ernstiger) is dan de oorspronkelijke handeling, dan zou de speler die als vergelding iets doet, normaal gezien dezelfde of een hogere straf moeten krijgen dan de aanstichter. Als B45 bijvoorbeeld reageert door (a) een even onnodig ruwe daad te plegen op A31; of (b) een gevecht te beginnen met A31, dan zouden beiden zwaar worden bestraft. In het geval van een gevecht vereisen Regels 2-32-1 en 9-5-1 samen de diskwalificatie van beide spelers.
  - (e) In elk geval waar vergelding is uitgesteld (tot de volgende poging of later) en opzettelijk is, is normaal gezien alleen diskwalificatie vereist van de speler die als vergelding iets doet. Dat omvat ook gevallen waarin de speler die als vergelding iets doet een teamgenoot is van de speler die het slachtoffer was van de oorspronkelijke aanval.
9. Pas een nultolerantiebeleid toe met betrekking tot onsportief gedrag en vechten in junior- of jeugdfootball.
  10. [Eender welke fout in Sectie 9-2 die door een persoon begaan wordt, telt mee voor diskwalificatie volgens Regel 9-2-6-a.](#)

## 3.6 – Overtredingen die altijd voordeel opleveren

De volgende fouten leveren altijd een voordeel op, zelfs als dat niet zo lijkt, en moeten worden gevlagd:

1. **Niet-toegelaten formatie (“illegal formation”):**
  - (a) Het is altijd een fout als Team A bij de snap vijf (of meer) spelers in het achterveld heeft. Team A krijgt een voordeel bij het blokken door verder weg te staan van de verdediging.
  - (b) Het is nog steeds een fout voor vijf spelers in het achterveld, als Team A bij de snap slechts 10 (of minder) spelers op het veld heeft.
  - (c) Vlag de fout alleen uit als de vijfde speler opmerkelijk ver van de lijn verwijderd is (bv. als zijn hoofd zich duidelijk achter het achterste van de snapper bevindt) of herhaalde waarschuwingen heeft genegeerd (d.w.z. ten minste twee waarschuwingen).
  - (d) Geef wide receivers en slot backs meer speelruimte bij het beoordelen of ze op de strijdlijn staan of ervan af, dan je binnenlijnmannen of tight ends zou geven. Wees vooral mild op velden die niet goed zijn gemarkeerd.
  - (e) Bij ongebruikelijke of misleidende tactieken moet de formatie de meest nauwkeurige controle doorstaan en moet ze worden bestraft als ze niet volledig toegelaten is.
2. **Aanvallende hinder bij het vangen van een pass (“offensive pass interference”):** Blokken voorbij de neutrale zone door de aanval (tegen een speler in passdekking) bij een voorwaartsepassfase voordat de bal is geworpen, is altijd een aanvallende hinder bij het vangen van een pass. De verdediging (in het bijzonder de safety’s) kunnen een block zien en het spel lezen als een loopactie, waardoor dekking wordt weggenomen van de bestemming van de daaropvolgende pass. (Zie paragraaf 3.3.9 voor het vlaggen van aanvallende hinder bij het vangen van een pass terwijl de bal in vlucht is.)
3. **De bal op een niet-toegelaten wijze voorwaarts doorgeven (“illegally handing ball forward”):** De bal voorwaarts doorgeven is altijd een fout (behalve waar toegestaan volgens de regels). Een team kan aanzienlijke terreinwinst behalen (naast de voordelen van misleiding) door dit niet-toegelaten spel.
4. **Offside bij een vrijetrapfase:**
  - (a) Behandel de beperkende lijn van Team A als vlak.

- (b) Bij een onside of een andere korte aftrap (opzettelijk of onopzettelijk), staat elke speler offside die het vlak doorbreekt voordat de bal wordt getrap (behalve de trapper of houder).
  - (c) Wees niet te technisch op een verre aftrap.
  - (d) Vlag alleen een fout als een speler van het trappende team (anders dan de trapper) op een vrije trap duidelijk een aanloop van meer dan 5 yards neemt. Spelers die gewoonweg hun positie of houding aanpassen, zouden niet mogen worden bestraft omdat ze tijdelijk meer dan 5 yards achter de beperkende lijn staan. Het doel van de regel is om het momentum van een speler te verminderen bij de aftrap.
5. **Speler van Team A buiten de grenzen:**
- (a) Als een speler van Team A terug binnen de grenzen komt nadat hij vrijwillig buiten de grenzen is gegaan tijdens een strijdrapfase of vrijetrapfase, of als een gerechtigde ontvanger de bal op een niet-toegelaten wijze aanraakt nadat hij tijdens een voorwaartsepassfase vrijwillig buiten de grenzen is gegaan, is het altijd een fout. Een speler van Team A die het speelveld verlaat, behaalt een voordeel door te voorkomen dat hij wordt geblokt. Onthoud dat een speler buiten de grenzen is, zelfs als slechts één van zijn voeten de zijlijn of achterlijn raakt – dit moet worden gevlagd.
  - (b) Eender welk contact door een speler van Team B waardoor een speler van Team A buiten de grenzen gaat, moet worden beschouwd als de oorzaak ervan, op voorwaarde dat de speler van Team A onmiddellijk probeert terug binnen de grenzen te komen.
6. **Hinder bij het vangen van een getrapte bal (“kick-catch interference”):** Het is altijd een fout als er contact wordt gemaakt, hoe gering ook, met een speler in positie (of die beweegt naar een positie) om een getrapte bal in vlucht te vangen. Zijn evenwicht zal verstoord zijn, waardoor hij de bal niet goed kan vangen. (Zie ook Mechanic 3.4.8.)

### 3.7 – Vangst en fumble

1. Als de bal van de controle van de ene speler naar de andere (of het nu een teamgenoot of een tegenstander is) overgaat tijdens het verwerven van balbezit, behoort de bal toe aan de speler die hem uiteindelijk onder controle heeft (op voorwaarde dat hij de bal binnen de grenzen onder controle had). Dat is geen gelijktijdig balbezit. Als de laatste speler die de bal onder controle had, hem niet binnen de grenzen onder controle had, of eender welke speler buiten de grenzen was op hetzelfde moment dat hij de bal aanraakte, is de bal vrij buiten de grenzen. Bij twijfel of een speler de bal binnen de grenzen onder controle had, was dat niet het geval.
2. Als de ontvanger zijn teen binnen de grenzen zet, maar zijn hiel een fractie later buiten de grenzen de grond raakt (of vice versa), is de pass niet-gevangen. Als de hele voet de grond raakt, moet hij helemaal binnen de grenzen staan opdat er sprake is van een vangst. Dat principe strekt zich niet uit tot de voet en het been of de knie, noch tot de hand en de arm of elleboog – deze worden als afzonderlijke lichaamsdelen beschouwd en alleen het eerste contact met de grond is relevant.
3. Het is geen fumble als de bal wordt weggetrokken nadat de baldrager achteruit is gedreven. De bal is dood zodra de baldrager zo wordt vast- of tegengehouden dat zijn maximale terreinwinst behaald is.
4. Een speler heeft de bal lang genoeg om baldrager te worden als hij, nadat zijn voet de grond heeft geraakt, een van de volgende handelingen verricht (ook wel bekend als “handelingen eigen aan het spel”) (Regel 2-4-3):
  - (a) ophanden zijnd contact van een tegenstander vermijden of afweren;
  - (b) de bal wegstoppen;
  - (c) verderlopen met de bal (of ermee terugzakken) **of hem voor zich uitduwen naar de doellijn of de te bereiken lijn**;
  - (d) extra stappen zetten terwijl hij rechtop staat (dus niet terwijl hij op de grond valt);
  - (e) de bal passen of doorgeven.

5. Probeer niet te technisch te zijn bij het beoordelen of een bal gevangen is of niet. We willen geen scheidsrechters die proberen “de beste ogen in de geschiedenis van de sport” te hebben en te vaak oordelen dat de ontvanger het hele proces van een vangst heeft voltooid en daarna de bal heeft gefumbeld, wanneer het een niet-gevangen pass zou moeten zijn. Het belangrijkste principe is “bij twijfel, niet-gevangen”.
6. We gebruiken exact dezelfde aanpak of de vangst nu in de doelzone is of in het speelveld.
7. Houd het volgende in gedachten bij het beoordelen of een speler van Team A de bal heeft gepast of gefumbeld:
  - (a) Eender welke actie waarbij de hand van de speler naar voren beweegt en de bal eruit komt, moet als een voorwaartse pass worden beschouwd.
  - (b) Als de speler de verdediger kan zien naderen, is het waarschijnlijk dat hij zijn hand of arm naar voren kan bewegen voordat de verdediger contact met hem maakt. Als hij het contact niet ziet aankomen, is de kans groter dat de bal is gefumbeld.
  - (c) Als de bal achter de speler neerkomt nadat hij was geraakt, is de kans groter dat hij is gefumbeld.
8. **Controlelijst voor balbezit (overgenomen van de presentatie van Dean Blandino van augustus 2021):**
  - (a) Is de bal onder controle gebracht met hand(en) of arm(en)? Was de bal onder controle gebracht voordat hij **de grond raakte (dit geldt enkel voor een vangst)? Een lichte beweging is geen verlies van controle, maar als de bal over en weer wiebelt of stuitert, of als de handen contact met de bal verliezen, is dat wel verlies van controle.**
  - (b) **Bepaal welk lichaamsdeel als eerste de grond (of pylon) raakte. Was het helemaal binnen de grenzen?**
  - (c) **Hoe lang had de speler controle over de bal?**
    - (i) **Als hij rechtop stond, wanneer ging hij dan over van ontvanger naar baldrager? Had hij het vermogen om een tegenstander af te weren of te ontwijken? Heeft hij de bal weggestopt, zich richting Team B’s doelzone gekeerd en/of extra stappen gezet? Duwde hij de bal voor zich uit om extra terreinwinst te behalen (in relatie tot de doellijn of te bereiken lijn)?**
    - (ii) **Als hij naar de grond ging, behield hij dan de controle toen hij de grond raakte? Of voerde hij een handeling eigen aan het spel uit (bv. de bal voor zich uitduwen om extra terreinwinst te behalen) op weg naar de grond?**

### 3.8 – Andere toepassingen van de regels

1. **Signalen voor een vrije vangst (“fair catch”):**
  - (a) Muggenzift niet over signalen voor een vrije vangst. Eender welk zwaaiend signaal of opheffen van een enkele arm boven het hoofd is voldoende om als signaal voor een vrije vangst te beschouwen.
  - (b) Spelers die hun hand duidelijk boven de ogen houden om de zon af te schermen, hebben *geen* signaal voor een vrije vangst gegeven.
  - (c) Eender welk “ga weg”-signaal voordat of nadat de bal de grond heeft geraakt, is een ongeldig signaal.
  - (d) Een ontvanger die naar de bal wijst en zijn handen zonder zwaaiende beweging onder zijn schouders houdt, heeft geen signaal gegeven en kan verderlopen met de bal. Een ontvanger die zijn handen onder zijn schouders houdt en een zwaaiende beweging maakt, of een ontvanger die zijn handen net boven de schouders heeft zonder zwaaiende beweging, heeft een ongeldig signaal gegeven.
2. **Onside vrije trap op slechte veldmarkeringen:** Bij twijfel op een slecht gemarkeerd veld, kan de ketting na een vrije trap worden gebruikt om na te meten of een eerste aanraking van de bal op een bepaalde plek toegelaten was of niet.
3. **Wissel van teambezit dicht bij de doellijn:** Als een speler een getrapte bal vangt, of een bal onderschept of recupereert binnen de 1-yardlijn en de bal onmiddellijk de doelzone in

draagt, probeer er dan een touchback van te maken in plaats van een momentumuitzondering. Als een speler van Team A op een niet-toegelaten wijze een getrapte bal aanraakt nabij de doellijn, probeer dan te beslissen dat de aanraking in de doelzone gebeurde, vooral als hij de bal de doelzone in draagt.

4. **Bal die van de doelzone het speelveld in gaat:** Als er een wissel van teambezit is in de doelzone (of de momentumuitzondering is van toepassing), heeft bij twijfel tijdens de terugloopactie de bal de doelzone *niet* verlaten.
5. **Timing tijdens de laatste paar seconden van een periode:**
  - (a) Een seconde kan genoeg zijn om de bal levend te maken. Als de klok wordt gestart op het signaal van de refree, moet de refree wachten tot Team A klaar staat voordat hij de bal gereed verklaart.
  - (b) Twee seconden zijn niet lang genoeg om de bal levend en dan weer dood te laten worden (Regel 3-2-5).
  - (c) Met nog vijf seconden of minder resterend wanneer de bal wordt gesnapt, beëindigt een normale fieldgoalpoging de periode.
  - (d) Er zal geen tijd verstrijken op de klok als een vrije trap netjes wordt gerecupereerd door een speler die neer is of een signaal voor een vrije vangst heeft gegeven. Er verstrijkt minstens één seconde als hij de bal mufft en hem vervolgens vangt of recupereert.
6. **Coach die een time-out aanvraagt:** Scheidsrechters zouden niet mogen worden afgeleid van hun wedstrijdtaken door de mogelijkheid dat een hoofdcoach een time-out aanvraagt.
  - (a) Wanneer een snap of vrije trap ophanden is (d.w.z. wanneer Team A in formatie staat), mogen vleugelscheidsrechters hun ogen niet van het speelveld afwenden. In deze omstandigheden kan het nodig zijn dat de hoofdcoach de aandacht trekt van een van de scheidsrechters in het midden van het veld (referee, umpire, back judge), of zelfs de vleugelscheidsrechter aan de andere zijlijn die zijn gezicht naar hem gericht heeft. Onder deze omstandigheden zijn zowel een "T"-handgebaar (zoals signaal [Sup45](#)) als het woord "time-out" *beide* noodzakelijk.
  - (b) Als de bal dood is en er geen dreiging van actie is op het veld, is een mondelinge aanvraag aan de dichtstbijzijnde scheidsrechter voldoende.
  - (c) Onder geen voorwaarde mag een scheidsrechter de klok stoppen, tenzij hij er zeker van is dat de aanvraag afkomstig is van de *hoofd*coach. Als de scheidsrechter niet zeker weet wiens stem de time-out heeft aangevraagd en zich niet kan omdraaien om daarachter te komen, wordt er geen time-out toegekend.
  - (d) **Anticipeer voor de snap op een coach die om een time-out vraagt als je weet dat zijn team een speler te kort komt of er verward uitziet. Verwacht aan het einde van een poging dat een coach of speler om een time-out vraagt wanneer de wedstrijdklok loopt en zijn team tijd wil besparen.**
7. **Coaches op het veld tijdens time-out:** Tijdens een aangerekende teamtime-out wordt het normaal gezien niet als een probleem beschouwd als coaches op het veld komen op minder dan 9 yards van de zijlijn en niet verder gaan dan de **20-yardlijnen**, tenzij hun gedrag de aandacht op zichzelf vestigt.
8. **Misleidende tactieken:** Wees erg streng in het bestraffen van misleidende tactieken die tot oneerlijke tactieken verworden. Dergelijke tactieken omvatten (maar zijn niet beperkt tot):
  - (a) misleidende tactieken die afhangen van de bal die wordt verborgen of vervangen (Regel 9-2-2-a);
  - (b) misleidende tactieken geassocieerd met gesimuleerde vervangingen (Regel 9-2-2-b);
  - (c) misleidende tactieken die draaien rond uitrusting van spelers (Regel 9-2-2-c);
  - (d) **misleidende tactieken waarbij Team A een "normale" poging speelt nadat het de tegenstanders had gemeld dat het onmiddellijk na de snap neer zou gaan ("take a knee") (zie ook 3.8.9.c hieronder) (Regel 9-2-2-d);**

- (e) misleidende tactieken met acties, woorden of kreten die zijn ontworpen om de verdediging te doen geloven dat de snap niet ophanden is (Regel 9-2-2-d). Dat omvat doen alsof er een probleem is met de tactiek die is afgeroepen, of met een schoen, de bal enz., alsook het veinzen van een blessure (Regel 9-2-2-e). Het omvat ook de rol of functies van een scheidsrechter op zich nemen.

Een goede vuistregel is dat als een ongebruikelijke handeling oneerlijk lijkt, ze waarschijnlijk in strijd is met de regels.

9. **Pogingen waarin Team A onmiddellijk na de snap neer zal gaan (“take a knee”):** Wanneer Team A de scheidsrechters informeert dat het van plan is onmiddellijk na de snap neer te gaan (“take a knee”), ook wel bekend als de “overwinningsformatie” (“victory formation”):
  - (a) Zorg ervoor dat Team B op de hoogte is.
  - (b) Herinner Team A eraan dat Team B de klok nog steeds kan stoppen als het nog time-outs heeft.
  - (c) Herinner Team A eraan dat het bestraft zal worden (volgens Regel 9-2-2-d) als het een “normale” poging speelt nadat het zijn intentie heeft verklaard om onmiddellijk na de snap neer te gaan (“take a knee”) (zie ook 3.8.8.d hierboven). Niet onmiddellijk (minder dan 2 seconden) na de snap neergaan valt daar ook onder.
  - (d) Herinner Team B aan de verklaarde intentie van Team A bij elke daaropvolgende poging, tenzij Team A je informeert dat ze een normale poging zullen spelen, in welk geval je Team B hiervan op de hoogte stelt.
  - (e) Waarschuw Team B om tegenstanders niet te “straffen” of anderszins te proberen het proces te verstoren (behalve in een legitieme poging om bezit van een vrije bal te verwerven).
  - (f) Bestraf spelers van beide teams die proberen te profiteren van de situatie om ofwel yards te veroveren (Team A) of een tegenstander te straffen (normaal gezien Team B). Als Team A op oneerlijke wijze tijd verbruikt, kan Regel 3-4-3 worden gebruikt om weer tijd op de wedstrijdklok te zetten.
  - (g) Als het puntenverschil klein is, heeft Team B een legitiem recht om balbezit te proberen te verwerven. Als het puntenverschil echter groter is dan redelijkerwijs zou kunnen worden overbrugd in de beschikbare tijd, zou Team B geen krachtig contact mogen teweegbrengen.
  - (h) Als Team A zich in een “overwinningsformatie” opstelt, maar niet meldt aan de scheidsrechters of Team B dat het van plan is onmiddellijk na de snap neer te gaan (“take a knee”), is deze richtlijn niet van toepassing en mag Team A evengoed op een toegelaten wijze een “normale” poging spelen of (op eigen risico) onmiddellijk na de snap neergaan.
10. **Actie die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven:** Als na een onbedoeld fluitsignaal spelers in de buurt van de bal de bal blijven spelen, ongeacht de tijd, dan is dat de actie die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven. Deze periode duurt zolang de spelers in de buurt de bal blijven spelen, ongeacht wat andere spelers op het veld doen.
11. **Omggaan met diskwalificaties:** Een gediskwalificeerde deelnemer moet de speelomgeving (Regel 9-2-6-b) binnen een redelijke tijd verlaten. Op voorwaarde dat hij vorderingen maakt om in een redelijk tempo te vertrekken, zou de wedstrijd moeten worden voortgezet. Het kan echter nodig zijn de wedstrijd op te schorten als de gediskwalificeerde deelnemer de aandacht trekt of zijn vertrek vertraagt. Het overtredende team is verantwoordelijk voor het weggeleiden van zijn deelnemer en kan bestraft worden (voor vertraging van het spel) als dat niet gebeurt. Indien de gediskwalificeerde deelnemer of de persoon of personen die voor hem verantwoordelijk is of zijn, een (eventuele verdere) onsportieve daad begaat of begaan, dient dat bestraft te worden.

## **4. Controlelijsten voor de pre-game**

### **4.1 – Controlelijst voor vóór de wedstrijd**

In de dagen voorafgaand aan de wedstrijd moet elke scheidsrechter volgende zaken controleren:

1. de wedstrijdlocatie;
2. het tijdstip van de aftrap;
3. het tijdstip waarop de scheidsrechtersploeg heeft afgesproken;
4. de plaats waar de scheidsrechtersploeg heeft afgesproken;
5. wie samen gaat reizen (in het bijzonder om de kosten te minimaliseren);
6. het wedstrijdreglement dat van toepassing is op de wedstrijd, met inbegrip van de duur van de wedstrijd en of er extra periodes mogen worden gespeeld;
7. de weersvoorspelling voor de wedstrijddag;
8. het type speeloppervlak (gras of kunstgras);
9. of er tussen beide teams in het verleden iets gebeurd is dat relevant kan zijn;
10. de resultaten van de recente wedstrijden van elk team;
11. in welke kleur elk team zal spelen;
12. wie de hoofdcoach van elk team is;
13. of iemand van een van beide teams een schorsing uitzit;
14. contactgegevens van andere leden van de scheidsrechtersploeg;
15. of zijn radio en andere elektronische apparatuur volledig is opgeladen;
16. de planning van activiteiten vóór en na de wedstrijd.

Voor een internationale wedstrijd, en/of een wedstrijd waarvoor een ongewoon lange reis moet gemaakt worden en/of waarvoor een overnachting vereist is, moet elke scheidsrechter bovendien volgende zaken controleren:

17. de details van de reis;
18. de details van het verblijf;
19. de details i.v.m. het vervoer naar of van luchthaven(s), hotel(s), stadion;
20. hoe aan de persoonlijke voedings- en hydratatiebehoeften zullen worden voldaan.

### **4.2 – Controlelijst met betrekking tot de wedstrijdorganisatie**

De scheidsrechters moeten zo snel mogelijk na aankomst op de wedstrijdlocatie alle relevante zaken van de volgende lijst overlopen met de vertegenwoordiger(s) van de wedstrijdorganisatie:

1. geschiktheid van het speelveld, veldmarkeringen, kussens op doelmasten, verwijdering van gevaren enz.;
2. kleuren van de truitjes;
3. bevestiging van het tijdstip van de aftrap;
4. het tijdstip waarop de teams het veld betreden;
5. of er een identiteitscontrole van de spelers moet worden uitgevoerd en, zo ja, wanneer en door wie;
6. stadionklokken en beheerders van de klok;
7. omroeper;
8. aankondigingen van de teams en het tijdstip waarop ze zullen beginnen en eindigen;
9. eventuele vooraanstaande personen of speciale regelingen voor de ceremonie van het opgooien van het muntstuk;
10. volksliederen;
11. activiteiten tijdens de rust, duur van de rust enz.;



12. activiteiten na het einde van de wedstrijd;
13. audiosysteem voor het publiek;
14. betaling van wedstrijdvergoeding(en);
15. ketting, kettinploeg en het tijdstip waarop ze beschikbaar moeten zijn;
16. ballen, ballenjongens en het tijdstip waarop ze beschikbaar moeten zijn;
17. handdoeken;
18. medische voorzieningen;
19. beveiliging van de kleedkamer;
20. of de scheidsrechters een kopie van de opgenomen videobeelden van de wedstrijd kunnen krijgen;
21. of er drankjes zullen worden verstrekt aan de scheidsrechters tijdens de rust en na het einde van de wedstrijd.

### 4.3 – Controlelijst met betrekking tot de teams

Minstens 60 minuten voor de aftrap, moeten de referee of andere scheidsrechters alle relevante zaken van de volgende lijst overlopen met de hoofdcoach en teammanager(s) van elk team:

1. nummering en speelgerechtigdheid van spelers;
2. spelersuitrusting;
3. of iedereen in de teamzone een teamzonetoelatingsbewijs heeft;
4. spelerslijst;
5. rugnummers van de kapiteins;
6. of alle quarterbacks rechtshandig zijn;
7. of alle trappers rechtsbenig zijn;
8. rugnummer van de long snapper(s);
9. ongebruikelijke tactieken, formaties of situaties;
10. wie de eerste hulpverlener(s) van zijn team is/zijn voor geblesseerde spelers;
11. eventuele vragen over regels;
12. controle van de zijlijn, en de naam van de “naar-achtercoach” (“*get-back coach*”);
13. procedure om een time-out te nemen of een overleg met de referee aan te vragen;
14. procedure om videoreview aan te vragen.

### 4.4 – Controlelijst met betrekking tot het medisch personeel

Voorafgaand aan de aftrap moeten de scheidsrechters volgende zaken controleren:

1. de locatie van het medisch personeel tijdens de wedstrijd;
2. de signalen die moeten worden gebruikt om medische hulp naar het veld te roepen.

# 5. Algemene principes

## 5.1 – Plichten en verantwoordelijkheden

### Algemene prioriteiten (hoogste eerst):

1. grondige kennis hebben van de plichten en taken van je eigen positie
2. op de hoogte zijn van de plichten en taken van elke van de andere scheidsrechters
3. voorbereid en in staat zijn om een van de andere posities in te nemen wanneer omstandigheden een herschikking van de opdrachten vereisen, zoals blessure of laattijdige aankomst
4. de voorgeschreven signalen kennen en weten wanneer en hoe ze moeten worden gebruikt
5. in staat zijn om de bal op een behoorlijke wijze te hanteren en onderhands tot 10 yards te passen met een vlakke baan en de neus eerst

### Specifieke taken tijdens de wedstrijd (in willekeurige volgorde):

6. voorafgaand aan elke snap het aantal resterende pogingen en de te veroveren afstand weten
7. bereid zijn om elke scheidsrechter bij te staan die niet in positie is
8. zorgen voor een nieuwe bal, indien van toepassing, nadat alle actie is gestopt
9. alert zijn voor wat weg van de bal gebeurt als het spel je directe omgeving heeft verlaten
10. een blessuretime-out nemen voor elke speler die duidelijk geblesseerd is
11. voorbereid zijn om, indien nodig, eender welke ernstige fout of overtreding van de regels die je waarneemt te vlaggen, ongeacht je specifieke taken
12. uitkijken naar onjuiste procedures of oordelen van andere scheidsrechters en deze waar mogelijk proberen te voorkomen en/of te corrigeren
13. communiceren met collega's, spelers, coaches, omroepers of toeschouwers, indien van toepassing, wanneer er iets ongewoons of uitzonderlijks gebeurt

## 5.2 – Scheidsrechters met gezond verstand

1. Het is belangrijk dat je elke fout vlagt die je ziet, als ze **opmerkelijk is of** invloed heeft op het resultaat van de poging, de veiligheid van de spelers of de discipline in de wedstrijd. Onthoud echter dat noch toeschouwers, noch spelers naar de wedstrijd zijn gekomen om de scheidsrechters het veld op en neer te zien marcheren. Handel naar eigen goeddunken, en gebruik vooral je gezond verstand. Stel het werpen van de vlag een seconde of twee uit om jezelf de tijd te geven om de **situatie** nogmaals af te spelen in je hoofd.
2. Preventief scheidsrechteren zorgt ervoor dat een wedstrijd gedisciplineerd kan verlopen. Praat indien nodig met coaches of spelers over hun gedrag. *Negeer* een fout nooit: je moet iets aan elke fout doen. Praat met de betrokken speler(s), zelfs als je besluit je vlag niet te werpen.
3. Herinner spelers eraan hun mondstukken en kinriempjes te controleren, en ook om hun handen op een toegelaten wijze te gebruiken. Gepaste momenten daarvoor zijn bijvoorbeeld wanneer de spelers zich aan het opstellen zijn voor een aftrap of de huddle verlaten om naar de strijdlijn te gaan. Probeer daarbij niet opdringerig te zijn.
4. Erken klachten van spelers altijd. Je kan niet alles zien bij elke poging. Als een speler klaagt over een tegenstander, wees dan bereid om de volgende confrontatie tussen hen met meer aandacht te bekijken. Vraag indien nodig de hulp van andere scheidsrechters, maar vertraag het spel daarbij niet.
5. Wees altijd beleefd wanneer je met spelers, coaches of toeschouwers spreekt. Je positie als scheidsrechter geeft je niet het recht anderen te beledigen of vernederen. Gebruik kalmerende taal om conflicten te ontwijpen.
6. Als je een beslissing hebt genomen op basis van je waarneming, ervaring en kennis, kom daar dan niet op terug. Druk van coaches, spelers of toeschouwers zou je oordeel niet

mogen beïnvloeden. Als je het mis hebt, geef dat dan toe, maar laat het je prestaties niet beïnvloeden.

7. Prijs spelers voor een mooie actie, maar zorg ervoor dat je dat voor beide teams doet.

### 5.3 – Tempo en blessures

1. Probeer de wedstrijd altijd vlot te laten verlopen, maar haast je niet. Beweeg snel wanneer dat nodig is, maar sta niet toe dat je verlangen naar snelheid je taken of juiste beslissingen belemmert.
2. Naar je positie joggen (langzaam lopen) ziet er bijna altijd beter uit dan wandelen.
3. Blijf je gezicht naar de bal richten als je naar je positie gaat voor de volgende poging. Dat stelt de referee in staat om de bal eerder speelklaar te verklaren en zo het tempo van de wedstrijd te verhogen. Het voorkomt met zekerheid dat je verrast wordt door een snelle snap en verbetert met zekerheid je vermogen om randactiviteiten te zien.
4. Als spelers boos of gefrustreerd worden, moet je misschien het tempo van de wedstrijd verlagen om hen te laten afkoelen of om hen de kans te geven om (op een toegelaten wijze) met jou of hun teamgenoten te praten. Als alternatief kan een lichte verhoging van het tempo van de wedstrijd gunstig zijn om hen te dwingen zich meer te concentreren op spelen en minder op praten. Gebruik je ervaring om te beslissen wat de juiste handelwijze is in een bepaalde situatie.
5. Moedig spelers aan om, vooral bij warm weer, water te drinken tijdens onderbrekingen van het spel door hen te herinneren aan de mogelijkheid daartoe. Kondig *nooit* een time-out van de referee af uitsluitend om spelers water te laten drinken. De wedstrijd op een willekeurig punt stilleggen zal wat betreft momentum het ene team altijd meer ten goede komen dan het andere. Maak in plaats daarvan gebruik van de mogelijkheid van een blessure of de uitvoering van bestraffingen om spelers naar de zijlijn te laten gaan om te drinken.

#### Blessures:

6. De herkenning van geblesseerde spelers is de zorg van alle scheidsrechters.
  - (a) Bij twijfel over een speler die op de grond ligt, geef dan het time-outsignaal [S3] en trek de aandacht van het aanwezige medisch personeel.
  - (b) Bij twijfel over een speler die nog overeind staat, vraag hem dan of alles in orde is. Als hij na twee keer vragen niet bevestigend antwoordt, stop dan de klok, want dan is hij waarschijnlijk niet in staat om verder te spelen.
  - (c) Let vooral op deelnemers (spelers en scheidsrechters) die mogelijk een hersenschudding hebben opgelopen. Wees je bewust van de tekenen van een hersenschudding en wees er waakzaam voor. Iedereen die tekenen vertoont, moet het veld verlaten voor beoordeling en mag niet terugkeren in het spel, tenzij daarvoor toestemming is gegeven door een medisch deskundige.
  - (d) Wees waakzaam voor deelnemers die bloeden of doordrenkt zijn met bloed. Ook zij moeten het veld verlaten voor beoordeling.
  - (e) **Het tijdstip van een blessure is wanneer een scheidsrechter ze ziet en een time-out afkondigt, niet wanneer de blessure voorvalt. Het is niet nodig om weer tijd op de wedstrijdklok zetten als er een vertraging is bij het opmerken van de blessure, tenzij de vertraging flagrant is.**
7. Onderstaande is een goede werkwijze bij het omgaan met geblesseerde spelers:
  - (a) Overhaast de behandeling van een geblesseerde speler nooit.
  - (b) Handel altijd in het beste belang van de geblesseerde speler. Dat houdt meestal in dat de trainer van zijn team het veld op moet om voor hem te zorgen. Indien een team geen eigen trainer heeft, moet het medisch personeel van de wedstrijdorganisatie (bv. een paramedicus of stadionarts) erbij geroepen worden.
  - (c) Anderen (bv. een coach of een medespeler) willen misschien voor de speler zorgen terwijl het medisch personeel erbij geroepen wordt. Wees hier voorzichtig mee, want

tenzij je weet dat ze getraind zijn in eerste hulp, bestaat het (meestal kleine) risico dat ze de situatie erger maken. Dat kan in het bijzonder het geval zijn bij een vermoeden van een botbreuk of inwendig letsel. Desalniettemin is het normaal gezien het meest aangewezen om hen de speler gerust te laten stellen.

- (d) Vraag voorafgaand aan de wedstrijd de hoofdcoach van elk team om de eerste hulpverlener(s) van zijn team voor de blessures van spelers te identificeren, en of ze gekwalificeerd zijn in eerste hulp (of beter: een paramedicus, kinesist, (sport)arts of verpleegkundige).
  - (e) In gevallen waarin de speler een minderjarige is, heeft iedereen een hogere zorgplicht jegens hem. Een ouder (of een ander gezinslid) op het veld toestaan om met de speler te praten of hem gerust te stellen terwijl hij wordt onderzocht, kan een goede zaak zijn. De behoefte hieraan neemt normaal gezien toe met de ernst van de blessure, de duur van de onderbreking en de jeugd van de speler.
  - (f) De scheidsrechter die een geblesseerde speler herkent, zou zijn rugnummer moeten opmerken en ervoor zorgen dat de bepalingen van Regel 3-3-5 worden nageleefd.
  - (g) Volg altijd het advies of de instructies van het aanwezige medisch personeel met betrekking tot het verwijderen van spelers van het veld. Overhaast dit niet.
  - (h) Hervat het spel niet terwijl een speler wordt behandeld buiten de grenzen binnen de limietlijnen, of dieper als er een risico is voor hem *en/of* de mensen die hem begeleiden.
8. Zorg voor je eigen lichamelijk en geestelijk welzijn en dat van je collega's. Drink veel water, vooral bij warm weer.

#### **Bespoedigde spelsituaties (wanneer de wedstrijd klok nog loopt):**

9. Een bespoedigde spelsituatie is meestal laat in de wedstrijd of laat in de eerste helft, maar kan ook op andere momenten tactisch worden gebruikt.
  - (a) Team A wil dringend scoren voor het einde van de periode. In het vierde kwart zal dat zijn omdat het op achterstand staat.
  - (b) Team A zal met drang spelen: het zal waarschijnlijk geen huddle vormen en de spelers zullen veel sneller dan normaal in positie gaan staan voor de volgende snap. De snaptelling zal normaal gezien kort zijn.
  - (c) Team B zal het spel waarschijnlijk willen vertragen om tijd te verbruiken, maar zal gedwongen worden te reageren op het verhoogde tempo van Team A.
  - (d) De druk zal vaak leiden tot zaken die fout lopen, bij spelers van beide teams en (af en toe) bij de scheidsrechters.
10. In dergelijke situaties moet het plaatsen van de bal voor de volgende poging zeer efficiënt gebeuren.
  - (a) De umpire (of [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] de center judge wanneer een poging eindigt in het aanvallende achterveld) *moet* de bal gaan halen waar hij binnen de grenzen is, en optreden als zowel Bezorzer als Plaatsers. Ga, zodra hij is geplaatst, en tenzij er een vervanging als reactie is, weg van de bal en ga naar je positie voor de volgende poging.
  - (b) Andere scheidsrechters zouden niet met de bal bezig mogen zijn tenzij hij aan hen wordt overhandigd.
  - (c) Verwacht dat na een poging die binnen de grenzen eindigt, de baldrager de bal naar een scheidsrechter kan gooien (niet noodzakelijkerwijs de umpire) of met de bal naar de volgende plek kan lopen.
11. Wees zo snel als redelijkerwijs mogelijk in positie voor de volgende poging. Haast je echter niet overdreven hard, en probeer uit de buurt van spelers te blijven. Aan het einde van een poging:
  - (a) De Toezichter zou het best niet het veld inkomen, tenzij het gedrag van (een) speler(s) dat vereist of de plek zich heel dicht bij de te bereiken lijn bevindt.
  - (b) Andere scheidsrechters zouden niet zoveel als gewoonlijk naar binnen mogen komen richting de dodebalplek.

- (c) Anticipeer op verzoeken om een time-out van spelers of de hoofdcoach. Weet zeker hoeveel time-outs elk team nog heeft.
- (d) [HEAD LINESMAN] Zorg ervoor dat de kettingploeg weet dat ze zo snel mogelijk klaar moet zijn voor de volgende poging.
12. Anticipeer op spelsituaties waaruit meer kans bestaat om snel te scoren, de klok te stoppen of tijd te besparen. Wees erop voorbereid om je reactie dienovereenkomstig aan te passen. Voor de hand liggende spelsituaties kunnen zijn:
- elke vorm van passen, in het bijzonder langere passes en/of passes naar de zijlijn;
  - de bal onmiddellijk na de snap op de grond werpen om de klok te stoppen;
  - de baldrager die buiten de grenzen wil gaan en de verdediging die hem wil tegenhouden;
  - een snelle fieldgoalpoging (de back judge, of in extremis de referee (zie 9.8.d.2), moet er mogelijk alleen over oordelen);
  - als Team A toch scoort maar nog steeds op achterstand, verwacht dan een onside vrije trap.
13. Houd er rekening mee dat je misschien fouten moet vlaggen die waarschijnlijker zijn vanwege de snelheid waarmee dingen gebeuren, waaronder:
- niet-toegelaten formatie, omdat niet alle spelers van Team A correct opgesteld zijn;
  - niet-toegelaten shift, omdat niet alle spelers van Team A voor de snap één seconde stilstonden;
  - niet-toegelaten vervanging, in het bijzonder omdat Team B zijn vervangen spelers niet van het veld krijgt voordat de bal is gesnapt;
  - tegenhouden of niet-toegelaten gebruik van handen omdat spelers met de moed der wanhoop de beweging van een tegenstander willen beperken (maar begin niet te muggenziften);
  - opzettelijke fouten om de klok te doen stoppen.
14. Dit is niet het moment om niet-essentiële taken uit te voeren die je tijd zouden “verspillen”, of die van spelers en coaches die erop gericht zijn dingen in een hoog tempo te doen. Het zou bijvoorbeeld ongepast zijn om tijd te besteden aan het waarschuwen van een speler of het doorgeven van informatie aan de hoofdcoach. Wacht tot de klok weer stopt voordat je spelers en coaches op de hoogte stelt van de resterende tijd (Regel 3-3-8-c). Laat je beanbag achter als het tijd kost om hem terug te halen – je kan hem later gaan halen, of de ballenjongen kan dat doen.
15. Misschien heb je de neiging om tijd te besparen door enkele normale taken over te slaan. Het is bijvoorbeeld onwaarschijnlijk dat een van beide teams vervangingen zal doorvoeren, dus je zou kunnen denken dat het tellen van de spelers kan worden overgeslagen. Dergelijke besparingen houden een risico in, maar zijn soms gerechtvaardigd. Gebruik bespoedigde spelsituaties niet als excuus om lui te worden en belangrijke verantwoordelijkheden te negeren. Laat je niet verrassen wanneer een team (vooral Team B) *toch* een verrassende vervanging doorvoert, want jij moet ervoor zorgen dat dit op een toegelaten wijze gebeurt. Als Team A een vervanging doorvoert, moet Team B de kans krijgen om te reageren (Regel 3-5-2-e).
16. Stop het spel niet tenzij er een duidelijk en ernstig veiligheidsprobleem is dat niet kan wachten tot de klok de volgende keer stopt. In het bijzonder:
- (a) Stop het spel niet alleen omdat een scheidsrechter niet perfect in positie is. Scheidsrechters zouden zich moeten aanpassen en zo goed als mogelijk scheidsrechters terwijl ze naar de beste positie gaan om toezicht te houden op het spel.
- (b) Stop het spel niet alleen omdat de pogingindicator nog niet de juiste plaats heeft bereikt of het juiste nummer nog niet weergeeft. Als hij niet op de vorige plek is tegen de tijd dat de bal wordt gesnapt, moet de head linesman een beanbag laten vallen om de yardlijn te markeren.

- (c) Stop het spel niet alleen omdat de verdediging niet perfect in positie is. Het is haar verantwoordelijkheid om op tijd in positie te komen.
  - (d) Besteed niet te veel zorg aan spelers die buiten adem lijken omdat ze langzaam bewegen. Echt geblesseerde spelers liggen meestal op de grond. Andere spelers overdrijven misschien in de hoop dat je het spel stopt in het voordeel van hun team.
17. Vermijd situaties waarin een van beide teams jou de schuld zou kunnen geven van tijdsverspilling of tijdsbesparing. Beweeg snel, maar beweeg niet zo snel dat je het risico loopt te struikelen en jezelf belachelijk te maken. Werk efficiënt; werk vlot; grijp zo min mogelijk in.

## 5.4 – Het spel insluiten

1. Probeer bij het wisselen van positie tijdens de wedstrijd het spel altijd samen met de andere scheidsrechters te omringen. Een positie waarbij je “van buiten naar binnen kijkt” is essentieel bij toezicht van de zijlijn en achterlijn terwijl de bal binnen de grenzen is. Zodra een speler met de bal buiten de grenzen gaat, moeten de zijlijnscheidsrechters zich omdraaien en hun ogen op hem gericht houden zolang er actie tegen hem dreigt. Door het spel “ingesloten” te houden, wordt het normaal gezien altijd vanuit meer dan één gezichtspunt bekeken.
2. Kom niet te dicht bij het spel terwijl de bal levend is.
3. Blijf uit de buurt van de spelers.
4. Wanneer er kritieke actie in jouw zone plaatsvindt, probeer dan in een positie te zijn waar je ogen horizontaal gericht zijn en stationair zijn. Dit kan betekenen dat je moet stoppen voordat een pass of getrapte bal in jouw toezichtzone aankomt. Gewoon vertragen en stabiliseren, vooral je hoofd, zal helpen.
5. Over het algemeen hoeft geen enkele scheidsrechter te kijken naar:
  - (a) de bal terwijl hij in de lucht is (behalve een vluchtige blik om zijn richting te bepalen als hij naar je toe kan komen);
  - (b) de bal als een pass niet-gevangen is;
  - (c) de dodebalplek zodra deze is gemarkeerd (Mechanic 5.7.1);
  - (d) de bal op de volgende plek totdat de snapper hem bijna raakt (uitzondering: als de wind sterk genoeg is om de bal te verplaatsen);
  - (e) de plek van een fout nadat er een vlag naar is geworpen (of er evenwijdig mee);
  - (f) de doellijn nadat er een touchdown of safety is gescoord;
  - (g) de bal nadat een fieldgoalpoging is gescoord of gemist;
  - (h) de zijlijn of achterlijn nadat een speler beoordeeld is buiten de grenzen te zijn;
  - (i) een speler die buiten het spel is en geen tegenstander in de buurt heeft;
  - (j) invallers en coaches in de teamzone.

In elk van bovenstaande gevallen zijn er belangrijkere zaken waarop je je hoort te concentreren.

## 5.5 – Samenwerking en communicatie

1. Het is essentieel dat de scheidsrechters als een team samenwerken en dat jullie efficiënt met elkaar communiceren met het oog op een effectieve wedstrijdleiding. Dergelijke communicatie is vaak verbaal, maar waar verbale communicatie onmogelijk of ongepast is, moeten goedgekeurde visuele signalen worden gebruikt. Radio's mogen waar beschikbaar worden gebruikt, maar alleen in overeenstemming met hoofdstuk 25.
2. Je moet waar nodig ook communiceren met spelers, coaches, toeschouwers en omroepers. Als een oordeel onbegrijpelijk lijkt of controversieel is, is het beter even de tijd te nemen om het uit te leggen dan dat iedereen in onwetendheid blijft. Je doel is om informatie te geven voordat iemand erom moet vragen.

3. Vraag op de zijlijnen de hoofdcoach om iemand aan te stellen als de “naar-achtercoach” (“*get-back coach*”), die ervoor verantwoordelijk is om zijn collega’s en spelers in de coachzone en teamzone te houden. Hij heeft meer tijd dan jij om mensen uit jouw pad te houden.
4. Alle scheidsrechters moeten het nummer van de poging aangeven voorafgaand aan elke poging. Als er onenigheid is, fluit dan vóór de snap herhaaldelijk kort, geef het time-outsignaal [S3] en overleg met je collega’s om het juiste nummer vast te leggen. Alle scheidsrechters zijn er verantwoordelijk voor dat de pogingindicator het juiste nummer toont.
5. Het is nooit verstandig om je fluitje in je mond te dragen. Het is te gemakkelijk om er per ongeluk op te blazen. Als je je fluitje naar je mond brengt, krijg je een fractie van een seconde extra bedenktijd om te beslissen of je moet fluiten of niet. Zelfs als er een fout is vóór de snap, hoef je niet binnen de microseconde te fluiten.
6. Fluit aan het einde van een poging als je de Toezichter bent en je zeker weet dat de bal dood is. Fluit met autoriteit, maak niet maar een piepgeluid. Andere scheidsrechters moeten het fluitsignaal *enkel* herhalen als dat nodig is om de actie die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven in hun toezichtszone te beëindigen. Wees nooit de eerste scheidsrechter die fluit als de bal niet in het gebied is waarvoor jij verantwoordelijk bent. Fluit niet herhaaldelijk kort, tenzij je een vlag hebt geworpen of om een andere reden de aandacht van de referee moet trekken.
7. Als je onbedoeld een fluitsignaal geeft, denk dan niet dat niemand het zal merken. Blijf fluiten en leg het spel stil. Geef je vergissing toe en volg de procedure die is vastgelegd volgens de regels (Regel 4-1-2-b).
8. Je lichaamstaal zegt meer dan je denkt – wees je er bewust van. Als je aarzelend beweegt (bv. naar de plek waar een speler een bal probeerde te vangen), is dat een teken dat je niet zeker bent van je beslissing en hulp nodig hebt. Let op dergelijke lichaamstaal van je collega’s en wees bereid hen waar mogelijk bij te staan. Wijs nooit afkeurend of bedreigend naar spelers of coaches.
9. Roep niet tegen mensen – dat duidt erop dat je de controle verliest. Vloek nooit tegen een speler, coach of collega.
10. De volgende punten illustreren goede en slechte werkwijzen wanneer twee of meer scheidsrechters het niet eens zijn over een beslissing. Het doel is om de betrokken scheidsrechters ertoe te brengen de kwestie onderling op te lossen, maar als ze dat niet kunnen, moet de referee mogelijk de knoop doorhakken.
  - (a) Scheidsrechters die het niet eens zijn over een beslissing moeten samenkomen om de kwestie met elkaar te bespreken. Andere scheidsrechters die informatie of kennis van regels kunnen bieden, moeten ook worden betrokken. De beste plaats voor dit overleg is op de dodebalplek of op de plek waar de omstreden kwestie plaatsvond. Het overleg moet kalm worden gevoerd, zonder verheven stemmen of openlijke gebaren (inclusief wijzen). **Iets persoonlijk bespreken is beter dan via de radio (tenzij er een video judge is, in welk geval hij het gesprek moet kunnen volgen).** Scheidsrechters die niet bij het overleg betrokken zijn, dienen spelers op afstand te houden, terwijl ze toezicht op de dodebalplek of een andere relevante plek blijven houden.
  - (b) Scheidsrechters zouden moeten beschrijven wat ze zagen, niet alleen hoe ze dat beoordelen. Mogelijk aanvaardt de ene scheidsrechter dat een andere een beter zicht had op het spel. Zorg ervoor dat alle relevante feiten worden vermeld (bv. of de bal levend of dood was, of het incident plaatsvond voor of na de wissel van teambezit).
  - (c) Maak een onderscheid tussen kwesties over feiten (bv. wat is er gebeurd?), kwesties over een oordeel (bv. is het opzettelijk gebeurd?) en kwesties over regels (bv. wat zegt het reglement dat we moeten doen in deze situatie?). **Let op het verschil tussen “Ik zag X” en “Ik denk dat ik X zag”. Probeer zekerheid/onzekerheid te kwantificeren (zie sectie 6.2).**

- (d) Beëindig het overleg als alle betrokken scheidsrechters hun mening hebben gegeven. Er is geen tijd om opmerkingen te herhalen (tenzij verduidelijking nodig is). Moedig iedereen aan om bij het onderwerp te blijven.
  - (e) Idealiter komen de betrokken scheidsrechters zelf tot een besluit en brengen ze de referee op de hoogte.
  - (f) Als de scheidsrechters het niet eens kunnen worden over de beslissing, is het normaal gezien het best om te kiezen voor de beslissing van de scheidsrechter die primaire verantwoordelijkheid had voor die beslissing. Kies voor de beslissing van een “ervaren” scheidsrechter ten koste van die van een “onervaren” scheidsrechter zou geen factor mogen zijn.
  - (g) Onthoud de principes “bij twijfel” in de Regels en in sectie 6.1. Twijfel is echter niet hetzelfde als onzekerheid – het is aanvaardbaar om te blijven bij datgene waarvan je redelijk zeker bent.
  - (h) Zodra een definitieve beslissing is genomen, moet de referee ze gedeceideerd meedelen en/of doorgeven met signalen. De noodzaak om de beslissing duidelijk aan iedereen te melden, wordt groter naarmate het overleg langer duurt. Het helpt ook om de beslissing overtuigingskracht te geven als alle scheidsrechters instemmend knikken tijdens of aan het einde van een discussie.
  - (i) Als een scheidsrechter het niet eens is met de uiteindelijke beslissing, mag hij op geen enkele manier die indruk wekken.
11. Alle mondelinge communicatie tussen scheidsrechters en met personen die onder de regels vallen zou normaal gezien in het Engels moeten zijn. Als een vertaling in een andere taal nodig is, zou die normaal gezien gegeven moeten worden na de Engelse verklaring. Als in wedstrijden waarin Engels de primair gebruikte taal is, iemand een scheidsrechter aanspreekt in een andere taal dan het Engels en het antwoord moet worden gedeeld met anderen, dan moet de opmerking in het Engels worden vertaald voordat er een antwoord wordt gegeven. (Nationale federaties of scheidsrechtersverenigingen mogen Engels vervangen door hun lokale taal, zij het enkel in binnenlandse wedstrijden.)
12. Hieronder volgen voorbeelden van situaties waarin een scheidsrechter “betrokken” is, zelfs als hij geen vlag heeft geworpen. Hun ervaring doorgeven aan de rest van de scheidsrechtersploeg (vooral de referee) kan cruciaal zijn om tot de juiste beslissing te komen.
- (a) niet-toegelaten aanraking van voorwaartse pass of getrapte bal;
  - (b) onjuist beheer van de klok;
  - (c) wissel van teambezit;
  - (d) of de pass of getrapte bal al dan niet over de neutrale zone is gegaan;
  - (e) als er meerdere vlaggen zijn;
  - (f) of een pass werd gevangen;
  - (g) of een pass vangbaar was, bij een beslissing over hinder bij het vangen van een pass;
  - (h) of een pass voorwaarts of achterwaarts was.

## 5.6 – Signalen

1. Je signalen moeten te allen tijde duidelijk, onmiskenbaar en weloverwogen zijn.
2. Als je de Toezichter bent, geef dan het time-outsignaal wanneer de regels voorzien dat de klok moet gestopt worden of wanneer een time-out wordt aangerekend aan een team of aan de referee.
3. Herhaal *alle* time-outsignalen van *eender welke* andere *scheidsrechter*.
4. Het gebruikelijke time-outsignaal is [S3]. In de volgende omstandigheden moet de Toezichter echter het gespecificeerde signaal geven *in plaats van* het time-outsignaal:
  - (a) wanneer een touchdown, velddoelpunt of try is gescoord – [S5];
  - (b) wanneer een safety is gescoord – [S6];



- (c) wanneer een touchback is toegekend – [S7];
- (d) wanneer een voorwaartse pass niet-gevangen is, of een fieldgoalpoging gemist is, of als er tijdens een trypoging niet gescoord is – [S10].

Deze signalen zijn voldoende om de tijdwaarnemer of beheerder van de klok aan te geven de klok te stoppen. Ook signaal [S3] zou als *bijkomend* signaal moeten worden gegeven als een aangerekende teamtime-out of blessuretime-out wordt toegekend. Signaal [S3] is echter het *enige* signaal dat zou mogen worden gegeven als de Toezichter een vlag gooid voor een fout door het scorende team.

5. De tijdwaarnemer op het veld moet de klok stoppen voordat hij een time-outs signaal geeft of herhaalt (Regel 3-3-2).
6. Signalen zoals time-out of niet-gevangen pass moeten twee of drie keer worden herhaald (of een paar seconden worden aangehouden) om ervoor te zorgen dat iedereen ze ziet. Meer herhalingen zijn overdreven. Buig niet voorover bij het geven van het signaal voor een niet-gevangen pass.
7. Gebruik bij strijdpogingen het start-de-kloksignaal [S2] *enkel* als de bal binnen de grenzen sterft binnen 10 feet van de zijlijn en de te bereiken lijn niet is gehaald. Geef als Toezichter het start-de-kloksignaal twee of drie keer, niet meer. Als de bal sterft voorbij of dicht bij de te bereiken lijn, geef dan alleen het time-outs signaal [S3].
8. De tijdwaarnemer op het veld hoeft het start-de-kloksignaal [S2] niet te herhalen. Als visuele bevestiging vereist is, mag hij signaal [Sup12] gebruiken.
9. Als je aan het einde van een poging signalen geeft, blijf dan je gezicht richten naar de spelers in jouw toezichtzone, totdat er geen dreiging van verdere actie meer is. Als je je signaal duidelijk genoeg geeft (en het lang genoeg aanhoudt), zullen je collega's, de inzittenden van de perstribune en de toeschouwers het allemaal zien, in welke richting je het ook geeft.
10. Alleen de signalen van de referee over bestraffingen en ongebruikelijke incidenten moeten in de richting van de perstribune worden gegeven. Geef geen signalen *naar* de referee terwijl je nog spelers in je omgeving hebt die je in de gaten moet houden.
11. Herhaal je signaal of signalen zodra je oogcontact hebt gemaakt met de referee alleen maar als er geen dreiging van verdere actie meer is in jouw zone. Dat hoeft niet als je er absoluut zeker van bent dat de referee weet dat de te bereiken lijn is gehaald, dat de bal buiten de grenzen is gegaan, dat er een wissel van teambezit was of dat er een wijziging aan de score heeft plaatsgevonden.
12. Raak niet opgewonden bij het geven van een signaal (vooral touchdowns). Wees kalm en evenwichtig. Word niet emotioneel. Behoud je gelijkmoedigheid. Maak er een gewoonte van om je signalen ongehaast, soepel en kalm te maken (behalve bij cruciale spelsituaties die wat meer emotie vereisen – zie sectie 5.21).
13. Als je de Toezichter bent, moet je het signaal geven dat de bal dood is. Dat doe je door het dodebalsignaal [S7] te geven, tenzij het start-de-kloksignaal [S2] (Mechanic 5.6.7), signaal voor een time-out [S3], touchdown of fieldgoal [S5], safety [S6] of niet-gevangen pass of mislukte fieldgoalpoging [S10] in plaats daarvan geschikt is. Geef maar *één* signaal.
14. Enkele veelvoorkomende spelscenario's en welke signalen moeten worden gegeven met betrekking tot de wedstrijd- en spelklok:

Type poging	Hoe de wedstrijd-klok stopt	Hoe de spelklok start	Hoe de wedstrijd-klok start
Een strijdpoging eindigt met een lopende wedstrijd-klok.	n.v.t. (de klok blijft lopen)	De toeziende scheidsrechter geeft signaal S7 om de 40-secondenspelklok te starten.	n.v.t. (de klok blijft lopen)

Type poging	Hoe de wedstrijd klok stopt	Hoe de spelklok start	Hoe de wedstrijd klok start
Een strijdpoging eindigt met een gestopte wedstrijd klok (bv. Team A behaalt een eerste poging of gaat buiten de grenzen met meer dan 2:00) en de wedstrijd klok begint op het signaal dat de bal speelklaar is.	De toeziende scheidsrechter geeft signaal S3.	De 40-secondenspelklok begint op het start-de-kloksignaal van de toeziende scheidsrechter.	De referee geeft signaal S2 wanneer de bal op de grond is geplaatst en speelklaar is.
Een strijdpoging eindigt met een gestopte wedstrijd klok (bv. niet-gevangen pass) en de wedstrijd klok start op de snap.	De toeziende scheidsrechter geeft signaal S10.	De 40-secondenspelklok begint op het signaal voor een niet-gevangen pass van de toeziende scheidsrechter.	De wedstrijd klok start op de volgende snap.
De poging eindigt met een touchdown.	De toeziende scheidsrechter geeft signaal S5.	De 40-secondenspelklok begint op het touchdownsignaal van de toeziende scheidsrechter.	n.v.t. (een trypoging is normaal gesproken een niet-getimed poging)
Vrije trap.	De toeziende scheidsrechter geeft signaal S3.	De 40-secondenspelklok begint op het start-de-kloksignaal van de toeziende scheidsrechter.	De wedstrijd klok start op de volgende snap.
De wedstrijd klok stopte voor een blessure of het verliezen van een helm.	De toeziende scheidsrechter geeft signaal S3.	De spelklok start op het signaal van de referee (S1): 40 seconden als Team B verantwoordelijk is; anders 25 seconden.	De referee geeft signaal S2.

15. Alle bovenstaande scenario's gaan ervan uit dat er geen fout wordt gevlagd. Als er een fout is begaan, wordt de spelklok na het uitvoeren van de bestraffing ingesteld op 25 seconden, fluit de referee, en geeft hij het signaal dat de bal speelklaar is (S1). Als de wedstrijd klok zou moeten starten op het signaal van de referee, dan geeft hij signaal S2 om de wedstrijd klok te starten.
16. Tijdens een lopendekloksessie stopt de wedstrijd klok niet, tenzij er een fout is, of een andere situatie m.b.t. de wedstrijd leiding. Nadat die situatie afgehandeld is, wordt de spelklok ingesteld op 25 seconden, fluit de referee, en geeft hij het signaal dat de bal speelklaar is (S1), waarna hij signaal S2 geeft om de wedstrijd klok te starten.

## 5.7 – Plekken markeren

1. Er zijn slechts drie manieren om een dodebalplek te markeren, namelijk:
  - (a) met een bal (met zijn lengteas evenwijdig aan de zijlijnen);

- (b) met je voet;
  - (c) met een beanbag.
2. Plaats een bal op de plek als je er een hebt en deze niet hoeft door te geven, of markeer de neus van de bal met je voet het dichtst bij Team B's doelzone. **De Toezichter mag nooit van de plek weggaan, behalve in de meest uitzonderlijke omstandigheden.** Gebruik dan als laatste redmiddel een beanbag.
  3. Gebruik alleen een bal om de *eigenlijke* dodebalplek te markeren. Plaats nooit een bal op de grond op een andere plek, evenwijdig met de dodebalplek (behalve op de binnenveldplek). Plaats geen bal op de binnenveldplek als de uitvoering van een bestraffing niet is afgehandeld.
  4. Als je met je voet maximale terreinwinst markeert, doe dat dan onopvallend. De beste manier is om met je voeten evenwijdig te staan, waarbij je met de wreef van je voeten respectievelijk de plek voor de voor- en achterkant van de bal markeert. Als je je voet het dichtst bij de doelzone van het aanvallende team wat naar voren wil zetten, kan dat, maar vestig geen onnodige aandacht op de positie: er is niets erger dan twee scheidsrechters die duidelijk *verschillende* plekken aangeven.
  5. Bij normaal spel hoeft maximale terreinwinst meestal slechts te worden gemarkeerd met een tolerantie van 1 foot. Omdat de bal net iets minder dan 1 foot lang is, betekent dat dat er maar drie posities zijn waarop een bal zich tussen eender welk paar yardlijnen kan bevinden:
    - (a) met de neus (het voorste punt) van de bal op de voorste yardlijn;
    - (b) met het midden van de bal halverwege tussen de twee yardlijnen;
    - (c) met de staart (het achterste punt) van de bal op de achterste yardlijn.Merk op dat in dit systeem de bal zich nooit over een lijn uitstrekt.
  6. Scheidsrechters hoeven maximale terreinwinst enkel te markeren tot het dichtstbijzijnde van deze punten, behalve:
    - (a) als het gaat om de te bereiken lijn of de doellijn, in welk geval meer nauwkeurigheid nodig is;
    - (b) na een wissel van teambezit (begin van een nieuwe serie), in welk geval de dodebalplek altijd gemarkeerd zou moeten worden met de neus van de bal op de dichtstbijzijnde yardlijn.
  7. **Als je moeite hebt met het inschatten van de dodebalplek wanneer een baldrager een sliding met zijn voeten vooruit is begonnen (Regel 4-1-3-r), trek dan 2 yards af van de plek waar zijn lichaam de grond voor het eerst raakt.**
  8. Scheidsrechters mogen instructies geven als de bal op een kruismarkering geplaatst wordt, door de Plaatser gepaste mondelinge instructies of signalen te geven, d.w.z: “neus” [Sup32], “midden” [Sup33] of “staart” [Sup34].
  9. Als een serie van pogingen “midden” begon, wordt de te bereiken lijn gehaald als de bal 10 yards verder “midden” is. Hetzelfde geldt voor “neus” en “staart”.
  10. De laterale positie van de bal wordt aangegeven door het volgende nummeringsstelsel:
    - 1 kruismarkering het dichtst bij de perstribune
    - 2 doelpaal het dichtst bij de perstribune
    - 3 midden van het veld
    - 4 doelpaal het verst van de perstribune
    - 5 kruismarkering het verst van de perstribuneAls je een elastische band of iets dergelijks gebruikt, kan je de positie bijvoorbeeld aanduiden door de band op de 1ste vinger te plaatsen voor de linker kruismarkering, 2de vinger voor de linkerdoelpaal, 2de en 3de vinger voor het midden van het veld, 3de vinger voor de rechterdoelpaal en 4de vinger voor rechter kruismarkering. Je kan nog andere combinaties van vingers gebruiken voor meer nuances.
  11. Blijf scheidsrechteren als je een plek markeert. Staar niet naar de grond – de plek zal niet bewegen!

## 5.8 – Aflossen van de bal

1. Na eender welke poging moeten onderstaande rollen worden uitgevoerd door de scheidsrechters. In veel gevallen zal bij een bepaalde poging één scheidsrechter meer dan één rol vervullen en in de meeste normale situaties is het hoogst onwaarschijnlijk dat alle leden van de scheidsrechtersploeg betrokken zullen zijn.
  - (a) **Toezichter:** een scheidsrechter die toezicht houdt op de dodebalplek.
  - (b) **Bezorger:** een scheidsrechter die een bal bemachtigt van een ballenjongen of van een speler of, af en toe, van waar hij op de grond ligt.
  - (c) **Plaatsers:** een scheidsrechter die de bal op de **volgende** plek plaatst.
  - (d) **Doorgever:** een scheidsrechter die als tussenpersoon optreedt om de bal van de Toezichter of Bezorger naar de Plaatsers te krijgen.
  - (e) **Wegbrenger:** een scheidsrechter die de oude bal van het veld verwijdert.
2. Als je de Toezichter bent, zou je normaal gesproken geen bal moeten hanteren, **tenzij de bal voor je voeten sterft of je gemakkelijk een bal van een speler kan bemachtigen zonder je positie te verlaten. In dat geval word je de Bezorger en moet je de bal doorgeven aan de Plaatsers of een Doorgever.**
3. De Doorgever moet ook de Plaatsers zijn als hij de bal naar de volgende plek kan dragen voordat iemand anders daar kan geraken.
4. Wees nooit gehaast om de bal door te geven. Nauwkeurigheid is belangrijker dan snelheid. Als je niet zo goed bent in het nauwkeurig werpen van de bal, moet je dat compenseren door een paar extra stappen te zetten om dichterbij je doel te komen.
5. Als je een bal in je hand hebt, verplaats deze dan het veld in *in de richting van de volgende plek in plaats van ervan weg* (bv. naar de dodebalplek).
  - (a) De uitzondering hierop is als er een vlag is geworpen, in welk geval de prioriteit is om de bal op de dodebalplek te krijgen.
  - (b) De uitzondering op de uitzondering is als er een niet-gevangen pass was – de bal moet nog steeds het veld in, naar de Plaatsers op het veld.
6. Als een strijdpoging eindigt tussen of in de buurt van de kruismarkeringen:
  - (a) De umpire wordt normaal gezien de Bezorger en Plaatsers.
  - (b) Na grote terreinwinst kan de back judge optreden als Bezorger en Plaatsers, tenzij hij de Toezichter is. Evenzo kan, na groot terreinverlies, de referee of center judge optreden als Bezorger en Plaatsers, tenzij hij de Toezichter is.
  - (c) Als een diepe pass in het midden van het veld niet-gevangen is, of de poging eindigt in Team B's doelzone, dient de field judge of line judge te handelen als Doorgever en zijn ballenjongen naar de oude bal te sturen om hem terug te halen. De umpire krijgt de bal van de Doorgever. De Bezorger moet ervoor zorgen dat het *zijn* ballenjongen is die de oude bal terughaal.
7. Als een strijdpoging ver buiten de kruismarkeringen eindigt:
  - (a) [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] De vleugelscheidsrechter zal bijna altijd de Toezichter zijn. De referee en umpire delen de rol van Bezorger en Plaatsers, waarbij degene die zich het dichtst bij de bal bevindt, de Bezorger is, en de andere naar de binnenveldplek gaat om de Plaatsers te zijn.
  - (b) [IN xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6C)] Verantwoordelijkheden zullen vergelijkbaar zijn met een ploeg van 4, behalve dat bij grote terreinwinst de back judge ook de Bezorger of Plaatsers kan zijn. De referee, center judge, umpire en back judge moeten hun rollen als volgt verdelen: degene die het dichtst bij de dodebalplek is, is de Bezorger; de volgende dichtstbijzijnde is de Doorgever of Plaatsers, en degene die het verst weg is, kan de Plaatsers zijn als hij in positie kan geraken.
  - (c) [IN xx2/2x3-FORMATIE (PLOEG VAN 6D/7)] De Toezichter is ofwel de vleugelscheidsrechter of de diepe vleugelscheidsrechter aan die kant van het veld. De Bezorger is normaal gezien de andere zijlijnscheidsrechter dezelfde kant. [IN xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)] De back judge en ofwel de umpire ofwel de referee

(degene die het dichtstbij is) zullen optreden als Doorgever(s). De umpire × of referee moet naar de binnenveldplek gaan om de Plaatsers te zijn.

- (d) [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] Verantwoordelijkheden zullen vergelijkbaar zijn met een ploeg van 5/7, behalve dat de center judge en (in mindere mate) refere zullen samenwerken om de rollen van Doorgever en Plaatsers te vervullen. Normaal gezien is de Bezorger de dichtstbijzijnde scheidsrechter bij de dodebalplek; en is ofwel de umpire ofwel de center judge de Plaatsers. Efficiëntie is de sleutel.
8. Als de bal sterft in de doelzone bij een vrije trap, zal de Toezichter een bal krijgen van ofwel de terugloper ofwel een ballenjongen en hem ofwel meenemen ofwel doorgeven naar de plek van de touchback.
9. In bespoedigde spelsituaties (als de klok nog loopt), *moet* de umpire (of de center judge, als die er is en vooral na terreinverlies) de bal gaan halen, waar die ook is, en optreden als zowel Bezorger als Plaatsers. Andere scheidsrechters zouden niet met de bal bezig mogen zijn en moeten ervoor zorgen dat ze snel in positie staan voor de volgende poging (zie ook mechanic 5.3.10).

## 5.9 – Toezicht buiten de grenzen

- Als het spel buiten de grenzen eindigt, is het belangrijk dat elke scheidsrechter een andere verantwoordelijkheid op zich neemt, zodat overlapping er niet toe leidt dat randactiviteiten onopgemerkt blijven.
- Als je de eerste scheidsrechter bent (de Toezichter):
  - Je moet vooreerst het time-outsignaal geven [S3] en, voor je eigen veiligheid, pas naar de buiten-de-grenzenplek gaan nadat de spelers door dat gebied zijn gelopen.
  - Je moet het time-outsignaal geven zodra de bal sterft – wacht niet tot je de dodebalplek hebt bereikt. Je kan het time-outsignaal geven terwijl je onderweg bent.
  - Blijf op (of nabij) de zijlijn op de buiten-de-grenzenplek om actie die onmiddellijk volgt in of nabij de teamzone te bekijken. Het is essentieel om actie die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven, te bekijken. Als het absoluut nodig is, kan je een beanbag laten vallen en verder buiten het veld gaan om zulke actie te voorkomen of te stoppen.
  - Zodra er geen risico meer is dat er fouten worden gemaakt, mag je een bal van de baldrager of een ballenjongen bemachtigen en deze gebruiken om de plek te markeren.
- Als je de tweede scheidsrechter bent (de volgende scheidsrechter die het gebied bereikt: [IN xx2-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 6D/7/8)] dat is waarschijnlijk de andere scheidsrechter aan dezelfde kant van het veld als de eerste scheidsrechter; [IN xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6C)] dat is waarschijnlijk de back judge, referee of center judge):
  - Je moet buiten de grenzen gaan met de baldrager (ga zo ver buiten als de baldrager) om specifiek uit te kijken naar fouten op hem en ze te voorkomen.
  - Als de baldrager (of een andere speler) de teamzone van de tegenstander binnengaat, blijf dan dicht bij hem en begeleid hem terug naar het veld voordat je zelfs maar denkt aan het aflossen van de bal.
  - Als Bezorger ben jij normaal gezien degene die de oude bal van de baldrager of een nieuwe bal van de ballenjongen bemachtigt en deze aan de × Doorgever bezorgt, die hem naar de binnenveldplek doorgeeft.
  - Indien nodig zou je om de Toezichter heen moeten lopen (waarbij je verder buiten de grenzen gaat) om toe te zien op een baldrager die voorbij de Toezichter blijft lopen.
- Als je de derde scheidsrechter bent (dit is [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)] waarschijnlijk de referee; [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] waarschijnlijk de refere, center judge of back judge; [IN 2x1/2x3-FORMATIE (PLOEG VAN 5/7)] waarschijnlijk de referee of back judge), moet je toezicht houden op de actie in het speelveld achter de eerste twee scheidsrechters en × als Doorgever optreden.

5. Als je de vierde scheidsrechter bent (dit is [IN xx1-/xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6)] waarschijnlijk de umpire of center judge; [IN 2x3-FORMATIE (PLOEG VAN 7)] waarschijnlijk de umpire, referee of back judge; [IN 3x3-FORMATIE (PLOEG VAN 8)] waarschijnlijk de umpire, center judge, referee of back judge), moet je toezicht houden op de actie die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven tussen jouw positie en de zijlijn, alsook naar de zijlijn gaan om te helpen als mogelijke Doorgever
6. [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] De referee en umpire moeten zo nodig samenwerken om de taken uit te voeren van de tweede en derde scheidsrechters (Bezorger en Doorgever), hierboven omschreven. In het bijzonder moet de umpire bereid zijn om naar de zijlijn (of zelfs buiten de grenzen indien nodig) te gaan om in positie te zijn om actie die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven te beletten of te kunnen zien. Ofwel de referee ofwel de umpire moet optreden als Plaatsers, al naargelang de situatie.

## 5.10 – Gevechten aanpakken

1. Als je door jezelf tussen twee spelers te plaatsen een gevecht kan voorkomen, doe dat dan, maar doe dat nooit met gevaar voor je eigen veiligheid (je grootste zorg). Grijp nooit het helmrooster van een speler vast om een gevecht te voorkomen of te beëindigen.
2. Als er een gevecht uitbreekt op het veld en je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent bij een teamzone, moet je het als je primaire taak beschouwen om te voorkomen dat invallers en coaches **deelnemen aan de ruzie**. Dat zal normaal gezien het geval zijn als je de vleugelscheidsrechter of diepe vleugelscheidsrechter bent aan die kant van het veld, maar af en toe kan je een andere scheidsrechter zijn (bv. de referee of back judge), als het gevecht bijvoorbeeld in een doelzone uitbreekt.
3. Als invallers, coaches of anderen het veld inkomen, moeten ze onmiddellijk worden teruggedroepen. Als ze volharderen en niet kunnen worden teruggedroepen, noteer dan hun nummers of merk ze op (of hun identiteit als het geen invallers zijn) zodat zij of hun coaches kunnen worden gewaarschuwd zodra de orde is hersteld (Mechanic 3.5.7).
4. Als jij het dichtst bij het gevecht bent, merk dan het aantal betrokken spelers op en let erop dat je de deelnemers onderscheidt van de spelers die proberen het gevecht te beëindigen. De spelers waarvan zeker is vastgesteld dat ze hebben deelgenomen aan het gevecht, moeten worden gediskwalificeerd zodra de orde is hersteld.

## 5.11 – Fumbles

1. Als je toezicht houdt op de recuperatie van een fumble waarmee niet is verdergelopen, geef je met een signaal aan welk team de bal gerecupereerd heeft, tenzij er duidelijk geen wissel van teambezit heeft plaatsgevonden. Als Team B de bal heeft gerecupereerd (of Team A heeft gerecupereerd na een **meervoudige** wissel van teambezit), **geef dan het time-outsignaal [S3], en geef daarna** het signaal voor een eerste poging [S8] in de gepaste richting. Als Team A de bal heeft gerecupereerd, geef dan het nummer van de volgende poging aan.
2. Als geen enkele scheidsrechter een speler een fumble heeft zien recupereren voordat zich een stapel spelers boven op de bal vormt, moet de bal worden toegekend aan de speler die balbezit heeft zodra alle spelers zijn afgestapeld. Als spelers van beide teams de bal allebei onder controle hebben, moet de bal worden toegekend aan het team dat het laatst in balbezit was (Regel 7-2-2-b). Een speler die de bal aanraakt, heeft hem niet noodzakelijkerwijs onder controle.
3. Als het nodig is om hem “uit te graven”, en je bent de dichtstbijzijnde scheidsrechter, gaaf dan naar de bal. Als je de volgende scheidsrechter bent, geef dan het time-outsignaal [S3] om de klok te stoppen; het zou door de rest van de scheidsrechtersploeg moeten worden herhaald. Als je als “gravende” scheidsrechter het bezit vaststelt, geef die informatie dan mondeling door aan de dichtstbijzijnde scheidsrechter, normaal gezien de referee, die dan de juiste richting aangeeft met een signaal. Enkel de referee, als hij al niet de

scheidsrechter is die het signaal geeft, mag het signaal herhalen dat de richting aangeeft. (Zie ook hoofdstuk 21 voor beanbagmechanics bij fumbles.)

4. Een techniek om spelers aan te moedigen om van de stapel te komen, is door “hij heeft hem” te roepen, waardoor het voor spelers die niet in balbezit zijn, duidelijk wordt dat ze te laat zijn om een verschil te maken met betrekking tot balbezit.
5. Zorg ervoor dat spelers van geen van beide teams Regel 9-2-1-a-1-k overtreden door tegenstanders van de stapel te duwen of te trekken nadat de bal gestorven is.
6. Overhaast geen enkele beslissing. Neem, voordat je een richting aangeeft, even de tijd om te controleren of je de juiste richting in gedachten hebt. Daarom is het een betere werkwijze om een kleur uit te roepen.

## 5.12 – Geschreven notities

1. Alle scheidsrechters moeten volgende zaken schriftelijk te noteren:
  - resultaat van het opgooien van het muntstuk;
  - wijzigingen aan de score;
  - aangerekende teamtime-outs;
  - waarschuwingen voor hinder vanaf de zijlijn; ✕
  - alle fouten die je vlagt (en of ze aanvaard, geweigerd, opgeheven of ongedaan gemaakt zijn);
  - alle gediskwalificeerde spelers;
  - alle spelers die worden bestraft voor onsportief gedrag.
2. [IN xx0-/xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5/6C)] [LINE JUDGE]  
[IN xx2-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 6D/7/8)] [FIELD JUDGE] moet alle fouten noteren (kwart, tijd, team, speler, foutcode, scheidsrechter(s) die de fout vlagde(n) en of de bestraffing werd aanvaard, geweigerd, ongedaan gemaakt of opgeheven volgens de regels.
3. Aan het einde van de eerste en derde periode, en voordat ze naar de andere kant van het veld gaan, moeten alle scheidsrechters de yardlijn van de bal en het nummer van de poging en de afstand noteren. De referee, umpire en [IN 2xx-FORMATIE (ZONDER C)] line judge of [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] center judge moeten bovendien de laterale positie van de bal noteren. De head linesman en side judge moeten ook de positie van de kettingclip noteren.

## 5.13 – Verantwoordelijkheden met betrekking tot de timing

1. Afhankelijk van het aantal scheidsrechters in de scheidsrechtersploeg, zijn de volgende scheidsrechters verantwoordelijk voor de timing:

Verantwoordelijkheid	3	4	5	6C	6D	7	8
Wedstrijdklok (tijdwaarnemer op het veld)	L	L	L	L	L/F	L/F	L/F
Spelklok	R	R	B	B	S	B	B
Duur van aangerekende teamtime-outs	R	U	U	U	U	U	U
Duur van interval tussen kwarten	R	U	U	U	U	U	U
Duur van interval na wijziging aan de score	R	U	U	U	U	U	U
Duur van interval tussen helften	L	L	L	L	L/F	L/F	L/F
Duur van de wedstrijd	L	L	L	L	L/F	L/F	L/F

Mogelijkheden voor het beheer van de wedstrijd klok:

[IN xx2-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 6D/7/8)] De scheidsrechtersploeg beslist of de line judge dan wel de field judge verantwoordelijk is voor de wedstrijd klok en bijbehorende taken.

Als het bedieningsapparaat van een stadionklok draagbaar is en op of nabij het speelveld kan worden gebruikt, is het toegestaan dat een assistent, onder toezicht van de tijdwaarnemer op het veld, het vanaf de zijlijn beheert. Als het bedieningsapparaat op een horloge lijkt, is het ook

toegestaan dat de tijdwaarnemer op het veld de stadionklok als de officiële wedstrijdklok beheert.

[INTERNE RADIO GEBRUIKEN] Het is toegestaan dat een assistent naast het veld de wedstrijdklok bijhoudt (Regel 3-2-4-a). Dat is een mogelijkheid die de nauwkeurigheid van het beheer van de klok kan verbeteren, maar ze mag alleen worden gebruikt als een extra scheidsrechter (ervaren in tijdwaarneming) beschikbaar is en er een uitkijkpunt is van waar hij goed zicht heeft op het veld. Bij afwezigheid van een stadionklok zal de assistent de resterende tijd aan de scheidsrechtersploeg doorgeven via de radio wanneer dat volgens de regels vereist is, op verzoek of op regelmatige momenten.

De video judge mag niet worden gebruikt als beheerder van de klok of assistent omdat hij zich op andere taken moet concentreren.

- (a) Als er een zichtbare wedstrijdklok is, moet ze worden beschouwd als de officiële wedstrijdklok. Als dat niet het geval is, moet ze worden uitgeschakeld. Muggenzift niet over de tijd op de klok. Als de stadionklok aangeeft dat een periode afgelopen is, ga daar dan niet tegenin tenzij je daar goede redenen voor hebt (Mechanic 20.1).
2. De duur van de wedstrijd wordt gedefinieerd als de tijd vanaf de aftrap van de wedstrijd tot het laatste fluitsignaal, inclusief de rust en de tijd voor eventuele onderbrekingen of schorsingen.

## 5.14 – Verantwoordelijkheden met betrekking tot het tellen van spelers

1. Afhankelijk van het aantal scheidsrechters in de scheidsrechtersploeg, zijn de volgende scheidsrechters gezamenlijk verantwoordelijk voor het tellen van spelers:

Verantwoordelijkheid	3	4	5	6C	6D	7	8
Team A bij strijdpogingen	R, L	R, U	R, U	R, C/U	R, U	R, U	R, C/U
Team B bij strijdpogingen	H, L	H, L	H, L, B	H, L, B	S, F	B, F, S	B, F, S
Team A bij vrije trappen	H, L	U, H	U, H, B	C, U, B	U, F, S	U, B, F, S	C, U, B, F, S
Team B bij vrije trappen	R, H	R, L	R, L	R, L, H	R, L, H	R, L, H	R, L, H

2. Het is vooral belangrijk om spelers te tellen bij fieldgoalpogingen, uittrappen, trypogingen en na elke wissel van teambezit.
3. Niet opmerken dat er meer dan elf spelers op het veld staan is een van de ergste dwalingen die een scheidsrechtersploeg kan begaan.
4. De scheidsrechters die verantwoordelijk zijn voor het tellen van de spelers in elk team, zijn ook verantwoordelijk voor het handhaven van de beperking van het aantal spelers dat in de huddle is toegestaan.

## 5.15 – Gedrag van scheidsrechters

1. Onthoud dat het publiek nauwkeurig zal toezien op je gedrag vóór, tijdens en na elke wedstrijd. Gedraag je altijd op een manier die past bij een scheidsrechter.
2. Scheidsrechters dragen een grote verantwoordelijkheid om het vertrouwen van het publiek en de deelnemers te winnen. Je wordt beoordeeld op alles wat je doet, op en naast het veld, vóór, tijdens en na de wedstrijd. Begroet en behandel iedereen van elk team op dezelfde wijze. Maak geen grapjes met toeschouwers. Verbreed met niemand.
3. Warm jezelf op voor de wedstrijd:
  - (a) bij voorkeur in de privacy van de kleedkamer; indien niet
  - (b) uit het zicht van toeschouwers; indien niet
  - (c) ver weg van spelers.



4. Test je fluitje niet op of binnen het gehoor van het speelveld. Werp geen ballen en geef je niet over aan andere recreatieve activiteiten in het zicht of gehoor van toeschouwers, spelers of anderen.
5. Gebruik vóór, tijdens of direct na een wedstrijd geen alcohol of een verboden drug, en zorg dat je niet onder invloed van een van beide bent.
6. Geef geen team, coach of speler informatie over een ander(e) team, coach of speler. Verspreid geen roddels van het ene team naar het andere, en doe geen uitspraken over een andere scheidsrechtersploeg of scheidsrechter.
7. Ga na de wedstrijd met niemand in discussie over genomen beslissingen. Als iemand een klacht wil indienen, verwijs hem dan naar je leidinggevende. Beoordelingen door een scheidsrechter zijn niet vatbaar voor discussie op het veld of na de wedstrijd.
8. Wees loyaal aan je collega-scheidsrechters, aan je scheidsrechtersvereniging en aan football.
9. Meld elke benadering met betrekking tot mogelijke omkoping of enige andere onethische handeling onmiddellijk aan je leidinggevende.

## 5.16 – Omgaan met de media

1. Wees altijd hoffelijk in de omgang met de nieuwsmedia, maar onthoud dat je een scheidsrechter bent, en geen woordvoerder van een team, competitie of scheidsrechtersvereniging.
2. Behalve in de met emoties beladen sfeer van een wedstrijd of de onmiddellijke nasleep ervan, mag je op elk moment een regel uitleggen en bespreken. Bespreek na de wedstrijd echter nooit een bepaald(e) spelsituatie, oordeel of interpretatie om specifieke vragen te beantwoorden van verslaggevers die de wedstrijd bijwoonden. De beste plaats om dit te doen is in of direct buiten de kleedkamer van de scheidsrechters. Zorg ervoor dat de scheidsrechtersploeg de spelsituatie binnenskamers bespreekt en dat alle feiten duidelijk zijn, voordat de referee met de verslaggevers praat.

## 5.17 – Filosofie achter scheidsrechtersploegen van 6, 7 en 8

1. De basisprincipes van het scheidsrechteren voor scheidsrechtersploegen van 6, 7 of 8 blijven hetzelfde als die van scheidsrechtersploegen van 4 of 5, maar het toevoegen van een of twee extra scheidsrechters kan een voordeel of een nadeel zijn. Het is duidelijk een voordeel om extra paar ogen op het veld te hebben, om de orde in randgebieden te handhaven en extra invalshoeken te bieden bij belangrijke spelsituaties. De nadelen doen zich voor als de extra scheidsrechters simpelweg de verantwoordelijkheden van de bestaande scheidsrechters dupliceren, wat ertoe leidt dat twee scheidsrechters over dezelfde spelsituatie oordelen, maar mogelijk met tegenstrijdig resultaat. Er zou zich ook een situatie kunnen voordoen waarin twee scheidsrechters elk een moeilijke beslissing aan de andere laten en die besluiteloosheid ervoor zorgt dat de juiste beslissing niet wordt genomen. Voor een grotere scheidsrechtersploeg zijn effectieve communicatie en goed afgebakende toezichtszones van iedere scheidsrechter dus nog belangrijker.
2. Een extra scheidsrechter op het veld maakt het gemakkelijker voor een scheidsrechtersploeg om overtredingen van de regels op te merken. Dat beschermt de veiligheid van de spelers beter en verkleint de kans dat een team een oneerlijk voordeel behaalt. Het zou niet het doel mogen zijn van een grotere scheidsrechtersploeg om meer fouten te vlaggen. Het groter aantal scheidsrechters zou juist meer mogelijkheden moeten bieden om preventief te scheidsrechteren, en ook een groter afschrikwekkend effect moeten hebben. Dat zou op de lange termijn het aantal fouten moeten verminderen.
3. Hoe meer scheidsrechters er zijn, hoe gemakkelijker het zou moeten zijn om niet-toegelaten acties weg van de bal op te merken. Het is veel minder waarschijnlijk dat randactiviteiten onopgemerkt zullen blijven.
4. Het is waarschijnlijk dat er een aanzienlijk aantal spelsituaties zal zijn waarbij sommige scheidsrechters niet direct betrokken zijn, in het bijzonder degene die diep in het veld

staan. Als een van die scheidsrechters moet je daarom bereid zijn je te concentreren op je opruimfunctie. Blijf alert voor het moment dat het spel in jouw richting komt, want als dat gebeurt, wordt het waarschijnlijk een belangrijke spelsituatie zoals een diepe pass of cruciale trap. Je kan ook bijdragen aan een betere wedstrijdleiding door betrokken te blijven bij taken als de bal aflossen, zijlijnen onder controle houden, toezicht houden op vlaggen en de uitvoering van bestraffingen controleren.

5. Met een groter aantal scheidsrechters is het als vleugelscheidsrechter of diepe vleugelscheidsrechter mogelijk om je langer te concentreren op actie door en tegen gerechtigde ontvangers. In een scheidsrechtersploeg van 7 of 8 heb je normaal gezien slechts één ontvanger als sleutelspeler, waardoor het onmogelijk zou moeten zijn dat onsportief spel waarbij hij betrokken is, onopgemerkt blijft. Evenzo zal je, naarmate het spel vordert, kleinere zones hebben, waardoor je beter toezicht zou moeten kunnen houden.
6. Als diepe vleugelscheidsrechter (of back judge in een scheidsrechtersploeg van 7 of 8), moet je altijd proberen dieper te blijven dan de diepste speler in jouw zone (behalve als field judge of side judge als je verantwoordelijk bent voor de doellijn). Door de spelers ingesloten te houden tussen jou en de vleugelscheidsrechters, kan van voren en van achteren toezicht worden gehouden op het spel, waardoor een optimaal toezicht wordt gehouden.
7. Naarmate de scheidsrechtersploeg groter wordt, is de kans groter dat je initiële positie dichterbij de plaats is waar je moet zijn om een beslissing te nemen. Dat verkleint de noodzaak om op topsnelheid een beslissing te nemen. Een grotere scheidsrechtersploeg is echter geen excuus om stil te blijven staan.
8. Als je een van de twee scheidsrechters bent die toezicht houden op dezelfde zijlijn (of achterlijn), is het van cruciaal belang dat je oogcontact maakt met je collega om je oordeel aan elkaar door te geven voordat je openlijke signalen geeft.
9. Als je een van de twee scheidsrechters bent die toezicht houden op hetzelfde snijpunt van twee lijnen (bv. op een doellijn- of achterlijnpylon), moet je je concentreren op de lijn dwars over het veld (d.w.z. de achterlijn of doellijn) als je op die lijn bevindt. Laat de primaire verantwoordelijkheid voor de zijlijn aan je collega.
10. Af en toe zullen drie scheidsrechters toezicht houden op dezelfde lijn dwars over het veld. Als er in dat geval een andere scheidsrechter (vrijwel zeker met zijn rug naar je toe) tussen jou en de bal staat, ga dan niet achter hem staan en herhaal zijn signalen niet (behalve het time-outsignaal [S3]).
11. Hoewel slechts een minderheid van de scheidsrechters regelmatig in scheidsrechtersploegen van 6, 7 of 8 werkt, is het de verantwoordelijkheid van elke scheidsrechter om bekend te zijn met deze mechanics, zodat hij een effectieve rol kan spelen in een play-off- of andere wedstrijd die onder het toezicht van een grotere scheidsrechtersploeg gespeeld wordt.

## 5.18 – Plaatsvervangende scheidsrechters

1. Als er plaatsvervangende scheidsrechters aan een wedstrijd worden toegewezen, mogen ze *ofwel* worden gebruikt om specifieke mechanics uit te voeren *ofwel* om simpelweg te assisteren aan de zijlijn.
2. Verantwoordelijkheden voor de pre-game van de plaatsvervangende scheidsrechters:
3. Woon de pre-game bij.
  - (a) Pre-game op het veld: assisteer bij het controleren van de kettingen, het controleren van de ballen, het briefen van de kettingploeg, het briefen van de ballenjongens, het briefen van de beheerder van de stadionklok, het controleren van de spelersuitrusting en elke andere taak die de scheidsrechtersploeg je vraagt uit te voeren.
  - (b) Stel jezelf voor aan de hoofdcoaches aan de kant van het veld waar je tijdens de wedstrijd zal staan. Als er geen plaatsvervangende scheidsrechter aan de andere kant van het veld is, vraag een zijlijnscheidsrechter aan de andere kant dan om hun

- hoofdcoach ervan op de hoogte te brengen dat er een plaatsvervangende scheidsrechter is en waar hij je kan vinden.
4. Waar specifieke mechanics nodig zijn:
    - (a) Als negende scheidsrechter: ga evenwijdig met de strijdlijn staan, aan de kant van het veld het dichtst de perstribune, en help de scheidsrechtersploeg discreet met oordelen over ballen en baldragers die over de neutrale zone gaan.
    - (b) Als tiende scheidsrechter: blijf bij de kettingploeg en merk het nummer van de poging op, alsook de afstand en de yardlijn voorafgaand aan elke poging.
  5. Waar de mechanics geen specifiek toezicht vereisen, of in aanvulling op het bovenstaande: blijf in de buurt van de teamzone (minimaal één plaatsvervangende scheidsrechter aan elke kant van het veld) en:
    - (a) sta de scheidsrechters bij bij de communicatie met de hoofdcoach (en vice versa);
    - (b) kijk uit naar mogelijke betredingen van de niet-toegankelijke zone tussen de zijlijn en de coachzone, en werk samen met de “naar-achtercoach” (“*get-back coach*”) om invallers, coaches en anderen aan te moedigen om in de juiste zones te blijven;
    - (c) kijk uit naar mogelijke overtredingen van de regels omtrent verplichte en niet-toegelaten uitrusting en waarschuw coaches waar overtredingen kunnen voorkomen;
    - (d) kijk uit naar het gedrag van alle personen in de teamzone en informeer de scheidsrechters over elk beledigend of treiterend taalgebruik of gedrag dat eruit afkomstig is;
    - (e) kijk uit of geblesseerde spelers het veld verlaten en ten minste één poging uit de wedstrijd blijven;
    - (f) bevestig of aanvragen voor time-outs afkomstig zijn van de hoofdcoach;
    - (g) onderhoud waar nodig contact met televisiepersoneel;
    - (h) let op het uur van de aftrap en de duur van de rust;
    - (i) observeer het spel en assisteer de scheidsrechters door grove dwalingen recht te zetten, in het bijzonder:
      - (i) de uitvoeringsplek en afstand bij bestraffingen;
      - (ii) afwijkingen in de timing;
      - (iii) aantal resterende time-outs voor elk team;
    - (j) neem extra uitrusting mee (bv. fluitjes, pennen, potloden, vlaggen, beanbags) voor het geval een lid van de scheidsrechtersploeg zijn exemplaar verliest;
    - (k) let te allen tijde op je eigen veiligheid.
  6. Plaatsvervangende scheidsrechters moeten een volledige uitrusting dragen, maar ook een niet-gestreepte jas of tabberd om zich te onderscheiden van de leden van de actieve scheidsrechtersploeg.
  7. De scheidsrechters moeten tijdens de pre-game beslissen welke posities de plaatsvervangers zullen innemen in het geval dat één, twee of meer scheidsrechters van de actieve scheidsrechtersploeg uitvallen. Als de referee uitvalt, is het het best dat een ander lid van de actieve scheidsrechtersploeg de plaats van de referee inneemt en de plaatsvervanger die scheidsrechter vervangt, tenzij de plaatsvervangende scheidsrechter een ervaren referee is op het niveau van de wedstrijd.

## 5.19 – Consistentie

Scheidsrechters worden vaak bekritiseerd vanwege hun gebrek aan “consistentie”, maar wat de critici bedoelen is vaak niet datgene waarnaar we eigenlijk streven.

1. Aspecten van consistentie waar we naar streven, zijn onder meer:
  - (a) beslissingen die in het eerste kwart worden genomen, moeten dezelfde zijn als beslissingen die in het vierde kwart worden genomen (met uitzondering van wedstrijden die ongelijk opgaan);

- (b) beslissingen die voor of tegen het thuisteam worden genomen, moeten dezelfde zijn als beslissingen die voor of tegen het bezoekende team worden genomen;
  - (c) beslissingen die aan de ene kant van het veld worden genomen, moeten dezelfde zijn als beslissingen aan de andere kant;
  - (d) beslissingen die voor of tegen spelers met een hoge vaardigheid worden genomen, moeten dezelfde zijn als beslissingen die in dezelfde wedstrijd worden genomen voor of tegen spelers met een lagere vaardigheid;
  - (e) alle scheidsrechters van dezelfde scheidsrechtersploeg dienen de regels op dezelfde manier te interpreteren (maar dat kan in de praktijk verschillen afhankelijk van hun ervaring);
  - (f) alle scheidsrechters die aan hetzelfde toernooi deelnemen, dienen de regels op dezelfde manier te interpreteren;
  - (g) de toepassing van de standaardmechanics;
2. Aspecten waar we geen consistentie voor vereisen, zijn onder meer:
    - (a) beslissingen die worden genomen wanneer de feiten van de zaak verschillen;
    - (b) beslissingen in wedstrijden op hoog niveau (bv. internationale of nationale eredivisie) hoeven niet dezelfde te zijn als beslissingen in wedstrijden op een lager niveau;
    - (c) evenzo hebben we geen consistentie in interpretatie nodig tussen wedstrijden van seniors en juniors of jeugdspelers;
    - (d) beslissingen gemaakt terwijl de houding en het gedrag van spelers positief is, hoeven dezelfde te zijn als wanneer dezelfde spelers een minder wenselijke houding aannemen;
    - (e) mechanics in unieke of ongebruikelijke situaties;
  3. Aspecten waarbij we consistentie willen bereiken, maar aanvaarden dat we die met onze huidige middelen redelijkerwijs niet kunnen verwachten, zijn onder meer:
    - (a) beslissingen van scheidsrechters met verschillende ervaring;
    - (b) dat alle scheidsrechters uit verschillende landen of verschillende delen van hetzelfde land de regels op precies dezelfde manier interpreteren.

## 5.20 – Mentale voorbereiding

Dankbetuiging: dit gedeelte is gebaseerd op materiaal dat door The Football Association is opgemaakt voor haar scheidsrechters.

1. Topscheidsrechters zijn degene die (naast hun andere vaardigheden) de mentale druk van een moeilijk wedstrijd aankunnen. Ze kunnen de menigte of het belang van de gelegenheid negeren, of halen er zelfs energie uit om hun prestaties te verbeteren. Voor de meeste mensen komt de mentale druk van binnenuit: het is hun eigen indruk van de situatie die druk veroorzaakt, en omdat die van binnenuit komt, kan hij worden gecontroleerd. Winnaars zijn niet per se op deze manier geboren, maar hebben zichzelf zowel mentaal als fysiek getraind.
2. Consistentie komt voort uit het vermogen om je op het spel te concentreren en interne en externe afleidingen te negeren en de regels in elke situatie correct toe te passen.
3. De ideale scheidsrechter is:
  - (a) kalm onder druk;
  - (b) meester van zijn emoties;
  - (c) zelfverzekerd;
  - (d) mentaal alert;
  - (e) positief.
4. De goede scheidsrechter probeert druk niet te vermijden, maar accepteert dat die op alle niveaus deel uitmaakt van het spel. Wees ervan overtuigd dat je over de vaardigheden

beschikt om met de situatie om te gaan. Druk is geen bedreiging, maar een uitdaging die moet worden verwelkomd.

- (a) Raak niet van streek door het protest van de spelers tegen je beslissingen; ze richten hun woede niet op jou, ze kennen je niet! Hun frustratie is gericht op het uniform – de gezaghebbende rol die jij vertegenwoordigt.
  - (b) Raak niet van streek door vergissingen of ondermaatse prestaties van je collega-scheidsrechters. Onthoud dat ook jij ooit onervaren was en zelfs nu af en toe nog vergissingen begaat. Zet die vergissingen die door regels kunnen worden gecorrigeerd, op een kalme manier recht. Informeer collega's die onjuiste mechanics gebruiken daar vriendelijk van.
  - (c) Toon geen woede, geen angst, geen negatieve emoties. De enige emotie die zichtbaar mag zijn, is plezier, en onthoud, daarvoor zijn we er!
  - (d) Wees sterk in je beslissingen, neem verantwoordelijkheid en ga om met de consequenties, of je beslissingen nu goed of fout zijn.
  - (e) Wees zelfverzekerd, assertief maar niet arrogant; geloof vastberaden in je eigen kunnen om goed te presteren. Dat betekent dat je niet wordt geïntimideerd door de druk van de evenement of door de capriolen van de spelers.
  - (f) Wees in staat om geconcentreerd te blijven op de dingen die er in de wedstrijd toe doen, en om de druk “uit te schakelen”, ongeacht hoe groot hij is.
5. Hoe leer je onder druk te scheidsrechteren? Het antwoord is: dat doe je niet. Niemand presteert goed “onder druk” – de reden waarom onze topscheidsrechters op alle niveaus van het spel “schitteren” wanneer de inzet het hoogst is, de concurrentie het hevigst en de wedstrijd het zwaarst, is niet omdat ze dat onder druk kunnen doen, maar omdat ze de druk wegnemen en in een “ideale mentale toestand” scheidsrechteren.
6. Wanneer je scheidsrechtert in de ideale mentale toestand:
- (a) voel je je ontspannen hoewel het adrenalineniveau hoog is;
  - (b) voel je een beetje nervositeit maar met een gevoel van kalmte en zelfvertrouwen;
  - (c) neem je je beslissingen spontaan en zonder bewust denkproces, aangezien je een sterk geloof in je bekwaamheid hebt;
  - (d) heb je altijd het gevoel dat je op het juiste moment op de juiste plek bent;
  - (e) blijf je geconcentreerd en besef je wat er om je heen gebeurt;
  - (f) behoud je de controle over je emoties en word je niet gespannen, dus behoud je de volledige controle over jezelf.
- Als je het bovenstaande beheert, elimineer je de overmatige “druk” die je anders zou belemmeren om op je best te presteren.
7. Mentaal voorbereiden op een wedstrijd:
- (a) Verander je fysieke voorbereiding niet, d.w.z. ga door met je fysieke training op je gebruikelijke niveau, en verander je ontspanningspatroon niet, aangezien dat net zo belangrijk is als je fysieke voorbereiding.
  - (b) Bereid je mentaal voor op alles wat er kan gebeuren.
  - (c) Probeer geen wijzigingen aan te brengen in je scheidsrechterstechniek. Wat je tot nu toe hebt gedaan, is goed genoeg geweest om je de kansen te geven die je krijgt. Breng alleen wijzigingen aan in ontwikkelingsgebieden die je hebt vastgelegd.
  - (d) Voer elke dag een kleine mentale training uit; zie jezelf als scheidsrechter in een ideale mentale toestand.
  - (e) Maak je geen zorgen over je zenuwen, je hebt adrenaline nodig voor de wedstrijd. Kijk dus uit naar de ‘aangename roes’.
  - (f) Ga er integendeel vanuit dat je van het spel zal genieten. Je gaat goed presteren; je gaat de touwtjes in handen hebben; je gaat elke situatie aankunnen die zich voordoet.

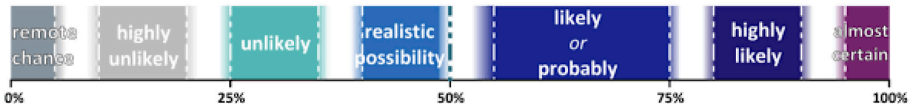
## 5.21 – Cruciale spelsituaties

1. In elke wedstrijd zijn er waarschijnlijk een aantal spelsituaties die *cruciaal* zijn – d.w.z. belangrijk omdat ze een aanzienlijk verschil kunnen maken in de wedstrijd, misschien door een team een voordeel te geven. Je moet cruciale spelsituaties leren herkennen, zodat je op de juiste manier kan reageren. De meeste spelsituaties zijn “routine”, met kleine terreinwinst of klein terreinverlies, maar zelfs een routineuze spelsituatie kan cruciaal zijn voor het verloop van de wedstrijd als ze een confrontatie tussen spelers uitlokt, een blessure met zich meebrengt of op een kritiek moment komt.
2. Spelsituaties die vaak cruciaal zijn, zijn onder meer:
  - (a) alle soorten wijzigingen aan de score;
  - (b) wissels van teambezit;
  - (c) vierde pogingen waarbij Team A ervoor gaat;
  - (d) derde pogingen die dicht bij de te bereiken lijn eindigen;
  - (e) alle pogingen in een spannende wedstrijd als er niet veel tijd meer is;
  - (f) misleidende tactieken.
3. Een cruciale spelsituatie kan je soms vóór de snap herkennen, bijvoorbeeld:
  - (a) De vervangingen of formatie van Team A geven aan dat er waarschijnlijk iets ongewoons zal gebeuren.
  - (b) De vervangingen of verwarring van Team B geven aan dat ze mogelijk niet normaal zullen reageren op het spel.
  - (c) Team A doet er ongewoon lang over om zijn tactiek te bepalen en/of de coach is meer betrokken dan normaal.
4. Een cruciale spelsituatie kan je soms tijdens de poging herkennen, bijvoorbeeld:
  - (a) De poging eindigt dicht bij de doellijn.
  - (b) De poging eindigt dicht bij de te bereiken lijn.
  - (c) Er is een fumble tijdens het spel of de bal komt vrij na een achterwaartse pass.
  - (d) Het is moeilijk te zeggen of de pass gevangen of niet-gevangen was.
  - (e) Het is moeilijk te zeggen wie als eerste een getrapte bal heeft aangeraakt.
  - (f) Een of meer spelers worden erg emotioneel van het spel.
5. Een spelsituatie kan cruciaal worden vanwege een fout die tijdens deze spelsituatie wordt gevlagd. Dat is vooral het geval wanneer de bestraffing een wijziging aan de score, een wissel van teambezit, grote terreinwinst of groot terreinverlies tenietdoet.
6. Je moet anders reageren op een cruciale spelsituatie. Dat kan zijn:
  - (a) dichter bij de actie komen;
  - (b) de beslissing overtuigend en gedecideerd aangeven;
  - (c) de tijd nemen om hooggelopen gemoederen te laten bedaren.

## 6. Axioma's van scheidsrechteren

### 6.1 – Omgaan met onzekerheid

1. **Onzekerheid (of twijfel)** is een veel voorkomend en normaal onderdeel van scheidsrechteren. Je ziet misschien maar een glimp van een bepaalde actie, omdat andere spelers je zicht belemmerden, omdat de actie zo snel gebeurt, of omdat ze al begon voordat je blik erop was gericht. Dat is normaal gesproken niet iets om je zorgen over te maken, omdat we hulpmiddelen hebben die we kunnen gebruiken om onzekerheid op te lossen; de belangrijkste zijn communicatie en principes.
2. **Onzekerheid** zou moeten leiden tot een poging om meer informatie te verkrijgen, hetzij door je standpunt en zicht aan te passen, hetzij door te communiceren met een andere scheidsrechter. Soms geven de acties van de spelers informatie over wat *zij* geloven dat er tijdens de poging is gebeurd, wat jou aanvullende bewijsstukken geeft die kunnen helpen bij nemen van je beslissing.
3. Het helpt om onzekerheid te kwantificeren. De volgende schaal (gebruikt door de Britse regering tijdens de COVID-19-pandemie) definieert de woorden die moeten worden gebruikt op basis van hoe zeker/onzeker je bent wanneer je communiceert met collega's:



### 6.2 – Principes “bij twijfel”

Als je ergens redelijk zeker van bent, blijf daar dan bij – het is waarschijnlijker dat dat juist is dan om terug te vallen op het relevante principe “bij twijfel”. **De principes “bij twijfel” weerspiegelen echter de ervaring dat in bepaalde situaties de ene uitkomst vaker voorkomt dan de andere. Door te opteren voor de meest voorkomende uitkomst, is de kans bijgevolg groter dat je gelijk hebt, maar dat is niet gegarandeerd. De principes zijn er niet als excuus voor het niet toepassen van de juiste mechanics.**

Merk op dat de onderstaande principes *niet* wijzigen wanneer videoreview beschikbaar is. Gezien de beeldkwaliteit die we vaak zien, is het waarschijnlijk dat veel videoreviews de beslissing van op het veld behouden. Het is dus belangrijk om **de beslissing op het veld** zo eerlijk mogelijk te maken.

**Bij twijfel gelden volgende principes:**

#### **Vóór de snap**

1. Aanvallende spelers staan op een toegelaten wijze op de strijdlijn.
2. Aanvallende spelers staan op een toegelaten wijze in het achterveld.
3. Verdedigende signalen zijn toegelaten.
4. Een speler die het veld verlaat, heeft het veld verlaten vóór de snap.
5. Een aangerekende teamtime-out is genomen voorafgaand aan een fout die de snap verhindert.
6. De pauze van 1 seconde na een shift is geschonden.
7. Spelers zijn op een toegelaten wijze in beweging eerder dan zich op een niet-toegelaten wijze aan het verplaatsen (“illegal motion”).

#### **Block(en)**

8. De positie van de back is op het moment van de snap niet buiten de normale positie van de tackle.
9. Of de vrijblockzone (Regel 2-3-6) of tacklezone (Regel 2-34) verdwenen zijn: ze zijn nog intact.

10. Een block onder de gordel werd gezet voordat (niet nadat) de bal de tacklezone heeft verlaten.
11. Het is een toegelaten block eerder dan clippen.
12. **Het contact is ter hoogte van of onder de gordel eerder dan erboven (Regel 2-3-4).**
13. **Een dodehoekblock is toegelaten eerder dan niet-toegelaten.**
14. Met betrekking tot een block in de rug is: het contact is ter hoogte van of onder de gordel eerder dan erboven (Regel 2-3-4-a).
15. Het is toegelaten gebruik van handen eerder dan tegenhouden ("holding") of niet-toegelaten gebruik van handen ("illegal use of hands").

### **De bal passen**

16. Het is een niet-gevangen voorwaartse pass eerder dan een fumble.
17. De voorwaartse pass is vangbaar (Regel 2-19-4).
18. **Het een fumble eerder dan een voorwaartse pass als de passer vanuit zijn dode hoek geraakt werd, of als je een lege hand naar voren ziet bewegen, anders** heeft de passer de bal geworpen in plaats van gefumbeld (Regel 2-19-2-c).
19. De passer heeft de bal niet opzettelijk op de grond geworpen ("intentional grounding").
20. Achter de neutrale zone is de pass voorwaarts eerder dan achterwaarts (Regel 2-19-2-a).
21. Voorbij de neutrale zone of wanneer er geen neutrale zone is de pass achterwaarts eerder dan voorwaarts.
22. De voorwaartse pass werd van in of achter de neutrale zone geworpen eerder dan van ervoorbij, **of de bal werd eerder in of achter de neutrale zone doorgegeven dan ervoorbij.**

### **Balbezit en aanraken**

23. De bal is niet gevangen, gerecupereerd of onderschept (Regel 2-4-3-h).
24. Of de bal de grond raakte tijdens een vangst: hij raakte de grond niet.
25. Bij een gelijktijdige vangst of recuperatie wordt de bal toegekend aan degene die de bal onder controle heeft.
26. Het is een fumble eerder dan dat de **loopfase** is afgelopen.
27. Of de bal aangeraakt is: een speler heeft hem niet aangeraakt (Regel 2-11-4).
28. De bal wordt per ongeluk **aangeraakt eerder dan opzettelijk weggeslagen of getrapt** (Regels 2-11-3, 2-16-1-a en 2-16-1-d).

### **Trappen**

29. Een lid van het trappende team (a) is in de zone vóór de ontvanger gekomen; (b) heeft contact gemaakt met de potentiële ontvanger voordat (of net wanneer) hij de bal voor het eerst aanraakt; (c) heeft een ontvanger gehinderd die in positie was om de getrapte bal te vangen en dat niet doet.
30. **Als een fout door een speler van Team B die probeert de trapper te bereiken, vlak voor het moment van de trap begaan wordt, wordt de bestraffing ervan op de vorige plek uitgevoerd. Een fout door een speler van Team B die probeert te helpen bij het teruglopen van de getrapte bal, wordt bestraft volgens nastrijdtrapuitvoering.**
31. Een fout door Team B bij een strijdrap is begaan nadat (niet eerder dan dat) de bal was getrapt.

### **Bal levend/dood**

32. De bal is dood (Regel 4-1-3-a).
33. De speler is binnen de grenzen eerder dan buiten de grenzen.
34. Als de baldrager wordt tegengehouden door slechts één speler, is de bal nog in leven; als hij wordt tegengehouden door twee of meer spelers, is de maximale terreinwinst gestopt.
35. Een fout voor onsportief gedrag ("unsportsmanlike conduct") is begaan terwijl de bal dood was eerder dan levend.

### **Contact en fouten**

36. Een speler is weerloos (Regel 2-27-14).



37. De defensive back heeft op een toegelaten wijze contact gemaakt in spelsituaties met een pass.
38. Het helmrooster, het kinriempje of de helmopening is vastgegrepen en vervolgens verdraaid, gedraaid of er is aan getrokken (Regel 9-1-8-b).
39. De fout is ruw behandelen ("roughing") eerder dan tegen de trapper aanlopen ("running into") (Regel 9-1-16-a-8).

#### **Nabij de doelzone**

40. Het is touchback eerder dan een safety (Regel 8-5-1-a).
41. Het is touchback eerder dan een momentumuitzondering.
42. De bal is dood in het speelveld eerder dan dat het een touchdown is.
43. Of er een niet-toegelaten block gezet wordt in de doelzone of in het speelveld: het wordt in het speelveld gezet.
44. Bij een wissel van teambezit in of nabij de doelzone: bij de terugloopactie heeft de bal de doelzone *niet* verlaten.

#### **Overige**

45. Neem een time-out voor een geblesseerde speler.
46. De referee dient in beide helften Regel 3-4-3 (oneerlijke kloktacties) in te roepen wanneer er minder dan 5 minuten overblijven op de wedstrijdklok.
47. Er is geen fout.
48. Werp niet je vlag niet.
49. Fluit niet.

## **6.3 – Punten om over na te denken**

Denk er altijd aan:

1. dat de veiligheid van spelers na je eigen veiligheid je belangrijkste zorg is;
2. de moeilijke beslissing te nemen;
3. niet emotioneel betrokken te raken;
4. dat een pre-game een vereiste is;
5. dat als je eruitziet als een scheidsrechter, je zal presteren als een scheidsrechter;
6. de spelers te tellen;
7. duidelijke dwalingen recht te zetten;
8. leder te zien;
9. het nummer van de poging en de afstand te weten;
10. de beslissing overtuigend maar niet overdreven aan te geven;
11. een beslissing te nemen over wat je ziet, maar te zien waar je een beslissing over neemt;
12. niet te raden – te weten;
13. dat als twee scheidsrechters een plek markeren, een van beide iets anders zou kunnen doen;
14. de geest te laten verteren wat het oog heeft gezien;
15. je voor te stellen welk effect iets heeft het op het spel;
16. dat het erom gaat wat je leert eens je alles weet;
17. om als vleugelscheidsrechter niet ingesloten te raken;
18. om achter de verdediging niet voorbijgestoken te worden;
19. om na het werpen van je vlag verder te scheidsrechteren;
20. dat de klok stopt na een vierde poging;
21. om even de tijd te nemen om te kijken;
22. dat houding, consistentie en competentie de drie deugden van een goede scheidsrechter zijn;

23. dat het enige onderdeel van scheidsrechteren dat nadruk moet krijgen, je signalen zijn;
24. besluitvaardig te zijn – een aarzeling (of is het besluiteloosheid?) wekt de indruk van onzekerheid;
25. nooit stil te staan tijdens een hele poging – mensen zullen denken dat je lui bent;
26. dat als scheidsrechters dicht genoeg bij elkaar staan om elkaar aan te raken, er normaal gezien iets mis is;
27. niet boos te worden en het niemand betaald te zetten;
28. dat als de fans en coaches je naam niet kennen of niet weten wie de scheidsrechters van een wedstrijd waren, je een geweldige wedstrijd hebt gehad;
29. dat het belangrijker is om het goed te doen dan om er goed uit te zien;
30. niet te aarzelen – als je iets verkeerd doet, is het beter om het snel verkeerd te doen dan om het langzaam verkeerd te doen, maar het is nog steeds beter om het goed te doen;
31. dat misplaatste trots niet thuishoort in het scheidsrechteren;
32. dat er waarschijnlijk vijf “belangrijke” beslissingen zijn per wedstrijd – zorg ervoor dat je ze juist hebt;
33. dat scheidsrechters mensen kunnen **beïnvloeden** (inwerken op hun gedrag) omdat ze **macht** (het vermogen om iemand te beïnvloeden), en **gezag** hebben (het recht om macht uit te oefenen), maar er echter geen gezag kan zijn zonder respect voor dat gezag, en respect moet worden verdiend – het komt niet automatisch met de strepen;
34. dat als je niet zeker bent dat het een fout is, het dan geen fout is, behalve tegen de quarterback;
35. dat wie wordt verslagen, begint vals te spelen;
36. er niet zoiets bestaat als een *late vlag*, alleen een *weloverwogen vlag*;
37. dat onwetendheid kan worden gecorrigeerd, maar koppigheid en domheid blijvend kunnen zijn;
38. [dat de klus klaren beter is dan alles perfect doen](#);
39. [niet te scheidsrechteren met 100 km/u – je zal meer zien als je hoofd kalm is](#);
40. [het maakt niet uit hoe snel je beweegt, het licht bereikt je ogen nog steeds met dezelfde snelheid](#);
41. je maar zo goed bent als je volgende beslissing.

## 6.4 – Principes van effectief scheidsrechteren

Alle scheidsrechters moeten:

1. behulpzaam zijn (preventief scheidsrechteren);
2. deelnemen aan een grondige pre-game;
3. bereid zijn om een compromis te sluiten;
4. steunen op andere scheidsrechters;
5. hun collega's in de scheidsrechtersploeg zoveel mogelijk helpen;
6. minder ervaren scheidsrechters aanmoedigen om vragen te stellen;
7. advies geven wanneer dat nodig is;
8. op tijd komen;
9. hun positie kennen;
10. weten dat uniformiteit belangrijk is;
11. te allen tijde professioneel handelen;
12. zich bewust zijn van primaire en secundaire verantwoordelijkheden;
13. naar mensen kijken, niet naar de bal;
14. zich bewust zijn van de klok;
15. ervoor zorgen dat ze geen enkele poging missen;

16. goede signalen geven;
17. lijnmannen verhinderen om te praten;
18. in positie zijn om een beslissing te nemen;
19. ervoor zorgen dat ze hun rug niet naar de bal draaien;
20. fluiten alsof ze het menen;
21. hun mond gesloten houden rond de doellijn;
22. op de hoogte blijven van de mechanics van scheidsrechtersploegen die kleiner zijn dan je gewoon bent – je weet nooit wanneer blessure of laattijdige aankomst je zal dwingen om op die manier te werken;
23. in staat zijn om hun zijlijn onder controle te houden;
24. in staat zijn om toezicht te houden op situaties ver voorbij de neutrale zone;
25. op het tempo letten;
26. weten hoe bestraffingen moeten worden uitgevoerd;
27. ervoor zorgen dat ze nooit een lid van hun scheidsrechtersploeg vervreemden;
28. ervoor zorgen dat “het er is” – geen spookbeslissingen;
29. “de poging goed krijgen” – als er twijfel is, bespreek hem dan.

## 6.5 – Tien tips van Sports Officials UK

1. Ken de regels en toepassing ervan en pas ze nauwkeurig toe. Op die manier bereik je de consistentie die sporters nodig hebben.
2. Wees besluitvaardig en sterk in je beslissingen. Sporters zullen vertrouwen hebben in beslissingen die zelfverzekerd en assertief maar niet agressief worden genomen.
3. Zorg ervoor dat de spelers je beslissingen begrijpen. Dan verminder je hun redenen om ertegen te protesteren.
4. Vat protest niet persoonlijk op. Je beslissing in twijfel trekken is geen aanval op je integriteit.
5. Kijk uit voor vlam punten. Als je ziet wat een uitbarsting kan veroorzaken, kan je ze voorkomen.
6. Als je een verkeerde beslissing neemt, erken dat dan. Spelers aanvaarden dat je een mens bent – perfectie vertrouwen ze niet.
7. Probeer een onrecht niet te compenseren. Pas de regels toe en laat gerechtigheid voor zichzelf zorgen.
8. Wees vriendelijk en benaderbaar. Spelers zullen makkelijker met een persoon omgaan dan met een scheidsrechter.
9. Doe je uiterste best voor elk evenement. Voor sommige sporters is dat het hoogtepunt van hun seizoenen.
10. Geniet van je scheidsrechteren. Als je het niet leuk vindt om daar te zijn, zullen de sporters dat aanvoelen.

## 7. Pre-game

Een pre-game is een gelegenheid voor de scheidsrechtersploeg om in de juiste gemoedstoestand te komen om een footballwedstrijd te leiden. Om deze reden moet er altijd een pre-game worden gehouden.

Hoewel de referee de pre-game normaal gezien leidt, moet hij ervoor zorgen dat alle leden van de scheidsrechtersploeg actief bij de discussies worden betrokken en dat de pre-game niet verwordt tot een monoloog. Als je regelmatig met dezelfde scheidsrechtersploeg samenwerkt, is het essentieel dat de pre-game gevarieerd wordt, zodat hij geen saai ritueel wordt dat iedereen al vanbuiten kent. Deel de verantwoordelijkheid voor de pre-game door verschillende leden van de scheidsrechtersploeg elke wedstrijd verschillende punten toe te wijzen, waarover ze moeten praten.

Alle aspecten van het spel moeten aan bod komen tijdens de pre-game; dit omvat zowel regels als mechanics. Bespreek zeldzame en ongebruikelijke spelsituaties en beslis hoe je er toezicht op zou houden. Beschrijf ervaringen van eerdere wedstrijden en hoe je ermee omging. De volgende controlelijst is bedoeld als richtlijn.

### 7.1 – Taken voorafgaand aan de wedstrijd

1. Verklaring van coaches
2. Spelersuitrusting steekproefsgewijs controleren
3. Controleer en markeer ballen
4. Identificeer medische voorzieningen
5. Instructie van de kettingploeg en plaatsvervangers
6. Instructie van ballenjongens
7. Instructie voor commentator/beheerder(s) van de stadionklok
8. Inspectie van veld
9. [Controleer radio's](#)
10. [Neem contact op met video judge \(als die er is\)](#)

### 7.2 – Procedure voor het opgooien van het muntstuk

1. Procedure voor de eerste helft
2. Keuzes voor de tweede helft

### 7.3 – Vrije trappen

1. Posities
2. Instructies voor teams
3. Beperkende lijnen
4. Spelers tellen
5. De klok starten
6. Momentum de doelzone in
7. Touchback
8. Onaangeraakte vrije trap buiten de grenzen
9. Blocks onder de gordel
10. Hinder bij het vangen van een getrapte bal
11. Vrije vangst
12. De bal voorwaarts doorgeven

13. Onside vrije trap – niet-toegelaten aanraking
14. Vrije trap na safety

## 7.4 – Strijdpogingen – algemeen

1. Posities
2. Spelers tellen
3. Welke aanvallende formaties toegelaten zijn – signalen van vleugelscheidsrechters
4. Speler die zich aan het verplaatsen is (“in motion”)
5. Wanneer een snap toegelaten is

## 7.5 – Strijdpogingen – loopacties

1. Toezicht op baldrager – in het achterveld, tussen tackles, “sweeps”, “pitchout”
2. Actie vóór de baldrager
3. Opruimend toezicht
4. Maximale terreinwinst – buiten de grenzen
5. Doellijn- of korteafstandssituaties
6. Toezicht op fumbles en het daaropvolgende verder- of teruglopen met de bal

## 7.6 – Strijdpogingen – passes

1. Toezicht op passer – ruw behandelen (“roughing”)
2. Passer of pass achter of voorbij de strijdlijn: verduidelijk de verantwoordelijkheden
3. Voorwaartse of achterwaartse pass of fumble: verduidelijk de verantwoordelijkheden
4. De bal opzettelijk op de grond werpen (“intentional grounding”): verduidelijk de verantwoordelijkheden
5. Niet-gerechtigde ontvanger voorbij de neutrale zone (“ineligible receiver downfield”)
6. Sleutelspelers en zones
7. Toezicht op ontvangers
8. Gevangen/niet-gevangen
9. Hinder bij het vangen van een pass (“pass interference”) – aanvallend, verdedigend
10. Eerste aanraking
11. Toezicht op onderschepping – momentum de doelzone in, blocks onder de gordel

## 7.7 – Terugloopacties

1. Omgekeerde mechanics
2. Het spel insluiten
3. Verantwoordelijkheden voor de doellijn

## 7.8 – Uittrappen

1. Posities
2. Toezicht op trapper – tegen hem aanlopen (“running into”) of ruw behandelen (“roughing”)
3. Toezicht op snapper
4. Geblokt of aangeraakt op de strijdlijn – bal voorbij of achter de neutrale zone
5. Hinder bij het vangen van een getrapte bal
6. Vrije vangst

7. Onaangeraakt in de doelzone
8. Buiten de grenzen – de plek markeren
9. Niet-toegelaten aanraking
10. Toezicht op terugloopacties – baldrager, andere actie, blocks onder de gordel
11. Schijnbewegingen

## **7.9 – Fieldgoal- en trypogingen**

1. Posities
2. Toezicht op doelen
3. Toezicht op trapper/houder – tegen hem aanlopen (“running into”) of ruw behandelen (“roughing”)
4. Toezicht op snapper
5. Gebloekt of aangeraakt op de strijdlijn – bal voorbij of achter de neutrale zone
6. Schijnbewegingen
7. Toezicht wanneer verdediging balbezit verwerft

## **7.10 – Algemene taken**

1. Stapels na fumble
2. Aflossen van de bal

## **7.11 – Taken aan het einde van een periode**

1. Eerste en derde periode
2. Rust
3. Einde van de wedstrijd
4. Beslissing over het einde van een periode (in het geval van stadionklok(ken))
5. Extra periodes

## **7.12 – Time-outs**

1. Notities
2. Posities

## **7.13 – Nametingen**

1. Taken van elke scheidsrechter

## **7.14 – Fouten & uitvoering**

1. Rapportering – wie, wat, waar, wanneer
2. Fouten noteren
3. Keuzemogelijkheden
4. Signalen
5. Uitvoering

## **7.15 – Reserveposities in geval van blessure**

1. Als één scheidsrechter geblesseerd is
2. Als twee scheidsrechters geblesseerd zijn

## 8. Voorafgaand aan de aftrap

### 8.1 – Voorafgaand aan de wedstrijd – naast het veld

1. Kom op het afgesproken tijdstip met de andere scheidsrechters in het stadion samen. Dat zou normaal gezien minstens anderhalf uur vóór het tijdstip van de aftrap moeten zijn voor een normale wedstrijd en 2-3 uur voor een play-off-, internationale of andere belangrijke wedstrijd tenzij de pre-game op een andere plaats wordt gehouden.
2. Inspecteer zo vroeg mogelijk na aankomst in het stadion de faciliteiten en het speelveld, in het bijzonder op gevaren en obstakels. Vraag de medewerking van de wedstrijdorganisatie om eventuele problemen te verhelpen.
3. [REFEREE] Leid een grondige pre-game om de scheidsrechtersploeg mentaal voor te bereiden op de wedstrijd. Zorg ervoor dat alle leden van de scheidsrechtersploeg eraan bijdragen. Een gids voor de pre-game is te vinden in hoofdstuk 7. [ANDERS] Neem deel aan de pre-game. Als de referee om welke reden dan ook vertraging oploopt, moet de pre-game worden geleid door de head linesman of de meest ervaren scheidsrechter aanwezig.
4. [REFEREE] [UMPIRE] Bezoek voorafgaand aan de wedstrijd elk team (normaal gezien in de kleedkamer of op het veld), minstens een uur voor de aftrap).
  - (a) Stel jezelf voor aan de hoofdcoach.
  - (b) Controleer of elke hoofdcoach een spelerslijst bezorgt en een Verklaring van coaches ondertekent waarin hij bevestigt dat alle spelers de verplichte uitrusting dragen en instructies hebben gekregen over het gebruik ervan enz. Bevestig het tijdstip van de aftrap van de wedstrijd en eventuele andere zaken over timing, met betrekking tot de opkomst van de teams op het speelveld.
  - (c) Bespreek met de coach de items die in sectie 4.3 worden vermeld.
  - (d) Bespreek ongebruikelijke procedures of situaties met de coach. Let op eventuele misleidende tactieken die kunnen worden gebruikt.
  - (e) [UMPIRE] Controleer de uitrusting en tape van spelers steekproefsgewijs. Noteer het aantal spelers met niet-toegelaten uitrusting of zonder alle verplichte uitrusting, zodat ze opnieuw kunnen worden gecontroleerd wanneer ze het speelveld betreden.
5. [ANDERS] Terwijl de referee en umpire de hoofdcoaches bezoeken:
  - (a) Als een of beide teams oefeningen op het veld uitvoeren, kan je ervoor kiezen om hiervan gebruik te maken om in positie te komen en (zonder te fluiten, vlaggen of duidelijke signalen te geven en zonder je aanwezigheid al te kenbaar te maken) je sleutelspelers, bewegingen en reacties op het spel te oefenen.
  - (b) De scheidsrechters die verantwoordelijk zijn voor het briefen van de kettingploeg en ballenjongens mogen het veld op gaan en dat doen.
  - (c) Keer terug naar de kleedkamer als je klaar bent met je taken of als de teams klaar zijn met hun oefeningen.
6. Bestudeer de verstrekte wedstrijdballen. Als ze aanvaardbaar zijn, markeer ze dan en geef ze door aan de scheidsrechters die ervoor moeten zorgen dat ze op het speelveld aankomen.
7. Vul alle papierwerk voorafgaand aan de wedstrijd in dat vereist is door de competitie of je scheidsrechtersvereniging.
8. [TIJDWAARNEMER OP HET VELD] Voordat je de kleedkamer verlaat:
  - (a) Zorg ervoor dat je de juiste tijd hebt. Zorg dat je een chronometer bij de hand hebt die aftelt, en zorg ervoor dat je vertrouwd bent met het gebruik ervan. Controleer of een ander lid van de scheidsrechtersploeg een reservechronometer bij zich heeft voor het geval de primaire chronometer defect raakt.
  - (b) Bevestig het tijdstip van de aftrap en geef dat door aan de andere scheidsrechters. Het is jouw verantwoordelijkheid om ervoor te zorgen dat alle scheidsrechters op het juiste moment op het veld staan.

- (c) Zorg ervoor dat de andere scheidsrechters ook hun horloges synchroniseren met de juiste tijd.
9. Controleer of jij en al je collega's het juiste uniform dragen en de benodigde uitrusting bij zich hebben. De umpire leidt die controle normaal gezien.
  10. Voer de radiocontroles uit zoals bepaald in sectie 25.2.
  11. Verlaat de kleedkamer met de andere scheidsrechters op tijd om 10 à 20 minuten voorafgaand aan de geplande starttijd op het veld aan te komen (eerder als de kettingploeg en/of ballenjongens nog gebriefd moeten worden, of als het veld op enige afstand is; later als dat niet het geval is). Eerder op het veld aankomen is passend en noodzakelijk als je oordeelt dat er een aanzienlijk risico op wangedrag bestaat of als de scheidsrechtsploeg de voorbereidingen daar wil treffen.
  12. Assisteer indien nodig bij het vervoeren van de wedstrijdballen naar het veld. Eén scheidsrechter is ervoor verantwoordelijk dat de wedstrijdballen naar het veld worden overgebracht (indien nodig met de hulp van andere scheidsrechters).  
 [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Dat is de line judge.  
 [IN xx1-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6C/7/8)] Dat is de back judge.  
 [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)] Dat is de [side judge](#).

## 8.2 – Voor de wedstrijd – op het veld

1. Alle scheidsrechters moeten uiterlijk 10 minuten voor het geplande tijdstip van de aftrap op het veld aanwezig zijn. Wees vroeger als je problemen verwacht met de teams, ketting, kettingploeg, ballen, ballenjongens, veldmarkeringen of uitrusting, of als dat nodig is volgens het schema voor activiteiten voorafgaand aan de wedstrijd.
2. Merk de locatie van de perstribune op. Als er geen formele perstribune is, wordt de zijde die wordt beschouwd als de perstribune uitsluitend bepaald door de positie van (in de gebruikelijke volgorde van prioriteit) de primaire tv-camera, de omroeper/commentator of de meerderheid van de toeschouwers, *niet* aan welke kant van het veld het thuishteam zijn teamzone heeft.
3. Let op de locatie van de medische voorzieningen.
4. Controleer of de wedstrijdorganisatie de nodige wijzigingen heeft aangebracht om problemen aan de faciliteiten of het speelveld te verhelpen.
5. Samenvatting van de verantwoordelijkheden voorafgaand aan de wedstrijd:

<b>Verantwoordelijkheid</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6C</b>	<b>6D</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
Veld opnieuw inspecteren (primair)	R	R	B	B	S	B	B
Veld opnieuw inspecteren (secundair)			R	R	R	S	S
Spelersuitrusting steekproefsgewijs controleren (primair)	R	U	U	U	U	U	U
Spelersuitrusting steekproefsgewijs controleren (secundair)		R	R	C	R	R	C
Controleren of teams en scheidsrechters klaar staan op het veld	R	R	R	R	R	R	R
Ketting controleren en kettingploeg briefen	H	H	H	H	H	H	H
Ervoor zorgen dat de wedstrijdballen beschikbaar zijn	L	L	B	B	S	B	B
Ballenjongens (en bijkomende kettingploeg) briefen	L	L	L	L	L/F	L/F	L/F
* Beheer van de zichtbare wedstrijdklok en omroeper briefen	L	L	L	L	L/F	L/F	L/F
* Beheer van de zichtbare spelklok briefen	L	L	B	B	S	B	B
Even samenzitten met medisch personeel	L	L	B	B	S	B	B



6. [REFEREE]
  - (a) [IN xx0-/xx1-/2x2-/3x1-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5/6C/6D)] Help de back judge of de side judge met het opnieuw inspecteren van het hele speelveld en de directe omgeving ervan. [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Je moet deze inspectie alleen doen.
  - (b) [IN 2xx-FORMATIE (ZONDER C)] Help de umpire met het steekproefsgewijs controleren van de spelersuitrusting.
  - (c) Controleer of beide teams op het veld staan en speelklaar zijn.
  - (d) **Als een competitie voorschrijft dat er een minimaal aantal spelers en/of coaches aanwezig moet zijn voor de aftrap, controleer dat dan. Het is niet nodig om koppen te tellen als er duidelijk meer of minder zijn dan het minimale aantal. Indien het minimale aantal niet wordt bereikt, informeer dan de hoofdcoach.**
  - (e) Controleer of alle andere scheidsrechters hun taken hebben vervuld.
7. [UMPIRE] [CENTER JUDGE] Controleer spelersuitrusting steekproefsgewijs. Vraag andere scheidsrechters om je te helpen zodra ze hun eigen taken hebben vervuld.
8. [HEAD LINESMAN]
  - (a) Lokaliseer en controleer de ketting op lengte, knikken en knopen. Je neemt het best tape of touw mee om er de ketting mee na te meten (tussen de binnenranden van de staven).
  - (b) Markeer het middelpunt van de ketting (5 yards vanaf elk uiteinde) met een stuk tape of een extra kettingclip om te helpen bepalen of een verdedigende bestraffing al dan niet zal resulteren in het behalen van de te bereiken lijn.
  - (c) Stel jezelf voor aan de kettingploeg en brief ze volgens de procedures die worden beschreven in sectie 22.1.
9. [LINE JUDGE]
  - (a) [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)]
    - (i) Zorg ervoor dat de wedstrijdballen beschikbaar zijn.
    - (ii) Bespreek met het beschikbare medisch personeel welke signalen moeten worden gebruikt om hen het veld op te roepen. Breng de andere scheidsrechters op de hoogte van de afgesproken signalen.
    - (iii) Als er zichtbare spelklokken zijn, brief de beheerder ervan dan.
  - (b) **[IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] OF [ALS DE FIELD JUDGE DE TIJDWAARNEMER OP HET VELD IS]**
    - (i) Stel jezelf voor aan de ballenjongens en brief hen volgens de procedures die worden beschreven in sectie 22.3. Houd de ballen bij totdat de ballenjongens zijn gebriefd – sta niet toe dat spelers ermee oefenen.
    - (ii) Brief de beheerders van de bijkomende pogingindicator en van de bijkomende markering van de te bereiken lijn (indien voorzien) volgens de procedures die worden beschreven in sectie 22.2.
  - (c) [TIJDWAARNEMER OP HET VELD]
    - (i) Als er een stadionklok is, brief de beheerder ervan.
    - (ii) Als er een omroeper is, brief hem dan over signalen en procedures en informeer hem over de namen en posities van de scheidsrechters. Controleer en bevestig met hen de details van:
      - (1) het tijdstip van de aftrap;
      - (2) ceremonies (volksliederen, aankondigingen van de teams enz.) voorafgaand aan de wedstrijd;
      - (3) activiteiten tijdens de rust (tijdstip waarop het veld moet vrijgemaakt worden).
10. [BACK JUDGE]
  - (a) Zorg ervoor dat de wedstrijdballen beschikbaar zijn.

- (b) Als er zichtbare spelklokken beschikbaar zijn, brief de beheerder ervan dan.
  - (c) Bespreek met het beschikbare medisch personeel welke signalen moeten worden gebruikt om hen het veld op te roepen. Breng de andere scheidsrechters op de hoogte van de afgesproken signalen.
  - (d) Inspecteer het hele speelveld en de directe omgeving opnieuw. Let op ongebruikelijke markeringen en breng andere scheidsrechters daarvan op de hoogte. Zorg ervoor dat de wedstrijdorganisatie eventuele problemen heeft verholpen.
11. [FIELD JUDGE]
- (a) [TIJDWAARNEMER OP HET VELD]
    - (i) Als er een stadionklok is, brief de beheerder ervan.
    - (ii) Als er een omroeper is, brief hem dan over signalen en procedures en informeer hem over de namen en posities van de scheidsrechters. Controleer en bevestig met hen de details van:
      - (1) het tijdstip van de aftrap;
      - (2) ceremonies (volksliederen, aankondigingen van de teams enz.) voorafgaand aan de wedstrijd;
      - (3) activiteiten tijdens de rust (tijdstip waarop het veld moet vrijgemaakt worden).
  - (b) [TIJDWAARNEMER DIE NIET OP HET VELD STAAT]
    - (i) Stel jezelf voor aan de ballenjongens en brief hen volgens de procedures die worden beschreven in sectie 22.3. Houd de ballen bij totdat de ballenjongens zijn gebriefd – sta niet toe dat spelers ermee oefenen.
    - (ii) Brief de beheerders van de bijkomende pogingindicator en van de bijkomende markering van de te bereiken lijn (indien voorzien) volgens de procedures die worden beschreven in sectie 22.2.
12. [SIDE JUDGE]
- (a) [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)]
    - (i) Zorg ervoor dat de wedstrijdballen beschikbaar zijn.
    - (ii) Als er zichtbare spelklokken zijn, brief de beheerder ervan dan.
    - (iii) Bespreek met het beschikbare medisch personeel welke signalen moeten worden gebruikt om hen het veld op te roepen. Breng de andere scheidsrechters op de hoogte van de afgesproken signalen.
  - (b) Inspecteer het hele speelveld en de directe omgeving opnieuw. Let op ongebruikelijke markeringen en breng andere scheidsrechters daarvan op de hoogte. Zorg ervoor dat de wedstrijdorganisatie eventuele problemen heeft verholpen.
13. Als je dat nog niet hebt gedaan, stel jezelf dan voor aan de kapiteins en coaches van het team aan jouw kant van het veld.
14. [HEAD LINESMAN] [LINE JUDGE] Vraag de hoofdcoach om een “naar-achtercoach” (“*get-back coach*”) aan te stellen of aan te wijzen die je zal helpen iedereen tijdens de wedstrijd ver uit de buurt van de zijlijn te houden.
15. [HEAD LINESMAN] [LINE JUDGE] [FIELD JUDGE] [SIDE JUDGE] **Zorg ervoor dat yardlijnmarkeringen en andere uitrusting aan de zijlijn uit de buurt zijn, in het bijzonder dicht bij de doellijnen en achterlijnen.**

## 8.3 – Ceremonies

1. Er zijn een aantal verschillende mogelijkheden voor ceremonies voorafgaand aan de aftrap. In deze sectie wordt getracht de rollen en verantwoordelijkheden van de scheidsrechters op deze momenten te behandelen. De wedstrijdorganisatie kan de procedure variëren, maar kan de scheidsrechters ook om advies vragen bij het organiseren van de ceremonie.

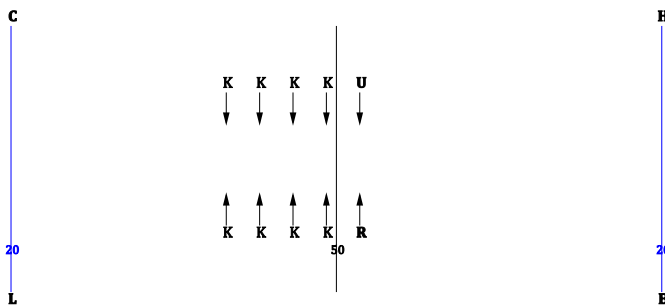
2. Probeer tijdens een toernooi of wanneer een reeks wedstrijden op dezelfde locatie wordt gespeeld, consistentie te bereiken in de manier waarop de ceremonies bij elke wedstrijd worden uitgevoerd.
3. Ceremonies worden vaak gebruikt voor een of meer van de volgende doeleinden:
  - (a) om de teams voor te stellen;
  - (b) om (een) volkslied(eren) te spelen;
  - (c) om een minuut stilte in acht te nemen ter ere van iemand die is overleden of om een nationale rouw- of herdenkingsdag te eerbiedigen;
  - (d) om een belangrijk persoon (bv. een politicus of beroemdheid) bij de wedstrijd te betrekken.

Het opgooien van het muntstuk kan vóór, na of tijdens deze ceremonies, op voorwaarde dat Regel 3-1-1 niet wordt overtreden.

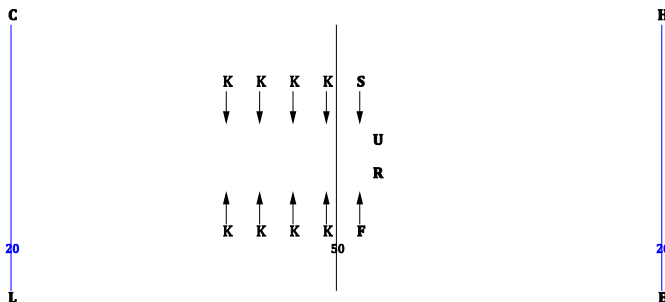
4. Principes die we willen bereiken:
  - (a) Als nationale vlaggen formeel worden gehesen zijn (en er dus niet alleen mee wordt gezwaaid door toeschouwers), is het een goed idee om je gezicht ernaar te richten terwijl een volkslied gespeeld wordt.
  - (b) Je moet ten zeerste vermijden dat je een of beide teams achter je of buiten je zicht hebt. Probeer een positie in te nemen of een invalshoek aan te nemen waarbij je beide teams tijdens de ceremonie te allen tijde kan zien.
    - (i) Het verdient de voorkeur dat beide teams tijdens de ceremonie in hun teamzone blijven, maar het kan zijn dat de wedstrijdorganisatie beide teams op het veld wil hebben.
    - (ii) Als beide teams op of nabij hun zijlijn staan en naar het midden van het veld kijken, ga dan nabij het midden van de 20-yardlijn staan aan de ene kant van het veld, met je gezicht naar de andere achterlijn, zodat beide teamzones in je zicht liggen. Als nationale vlaggen aan het ene uiteinde van het veld zijn gehesen, ga dan aan de andere kant van het veld staan, zodat je je gezicht ernaar kan richten. Ga anders aan de kant staan die je rechts van de perstribune plaatst.
    - (iii) Als beide teams naast elkaar staan, kijk dan dezelfde kant uit als zij, waarbij je tussen hen in staat en hen in je zicht houdt, al was het maar in je perifeer zicht.
    - (iv) Ga niet zo ver weg van de spelers staan dat je niet snel (bijvoorbeeld verbaal) kan ingrijpen als ze zich ongepast gedragen.
  - (c) De scheidsrechters moeten zij aan zij op lijn staan. De referee moet in het midden van de lijn staan.
  - (d) Alle scheidsrechters moeten hun pet afzetten tijdens het spelen van een volkslied of tijdens de minuut stilte. Het is een kwestie van persoonlijke smaak of een individuele scheidsrechter zijn pet op zijn borst, lager of naast zijn lichaam houdt.
  - (e) Als er geen ceremoniemeester is en/of de wedstrijdorganisatie de referee vraagt om het volkslied of minuut stilte te starten, zal de referee de start aangeven door zijn pet af te zetten. Onder deze omstandigheden moet de referee de duur van de minuut stilte timen en het einde ervan aangeven door zijn pet op zijn hoofd te plaatsen.
  - (f) Als de ceremonie volledig onder controle is van de scheidsrechters, is het het best om eerst het muntstuk te gooien en vervolgens volksliederen te spelen of een minuut stilte te houden zodra de kapiteins zijn teruggekeerd naar hun teams aan de zijlijn. In dat geval moeten de scheidsrechters zich opstellen zoals in (b.ii) hierboven.
  - (g) Als er zowel een minuut stilte als volksliederen voorzien zijn, is het protocol dat de minuut stilte plaatsvindt voordat een volkslied wordt gespeeld. Dat zorgt ervoor dat de ceremonie eindigt met een “vrolijke” toets in plaats van een “droevige”.

## 8.4 – Opgooien van het muntstuk

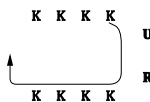
1. Na voltooiing van de taken voorafgaand aan de wedstrijd, gaan de referee, line judge, back judge en field judge naar de zijlijn van de perstribune en de center judge, umpire, head linesman en side judge naar de andere zijlijn.
2. Haal de kapiteins van het team aan jouw kant van het veld erbij en houd ze 5 minuten voor het geplande tijdstip van de aftrap klaar aan de zijlijn.
  - (a) Zorg ervoor dat er niet meer dan vier kapiteins zijn (exclusief niet-spelende mascottes) en dat ze hun helmen in hun handen hebben in plaats op hun hoofd te dragen.
  - (b) De kapiteins moeten op de zijlijn opgesteld staan. Aan de zijlijn van de perstribune moeten ze aan de linkerschouder van de referee of field judge opgesteld staan. Aan de zijlijn tegenover de perstribune moeten ze aan de rechterschouder van de umpire of side judge opgesteld staan.
3. Posities en taken tijdens de ceremonie van het opgooien van het muntstuk:
  - (a) [IN xx0-/xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5/6C)] Op het signaal van de referee begeleiden de referee en umpire hun respectievelijke kapiteins naar het midden van het veld (zie onderstaande afbeelding). De umpire zal zijn kapiteins voorstellen aan de referee en dan een stap terug doen naar een positie van waar hij getuige kan zijn van de toss.



- (b) [IN xx2-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 6D/7/8)] De referee en umpire nemen plaats in het midden van het veld. De field judge en de side judge begeleiden hun respectievelijke kapiteins naar het veld en stellen ze voor aan de referee (zie onderstaande afbeelding). Zodra ze dit hebben gedaan, trekken ze zich terug naar de zijlijn.



- (c) De overige scheidsrechters dienen de spelers in de teamzone aan hun kant van het veld in de gaten te houden.
- (i) Er moet ten minste één scheidsrechter op of nabij elke **20-yardlijn** staan om het hele team te kunnen bekijken.
- (ii) Als een of meer van de overgebleven scheidsrechters nog bezig zijn met het uitvoeren van hun taken voorafgaand aan de wedstrijd (zoals het briefen van de kettingploeg), heeft dat voorrang op deze ceremoniële taak.
- (iii) Eén scheidsrechter houdt de bal vast voor de aftrap. [IN xx1-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6C/7/8)] Dat is de back judge. [IN xx0-/xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 4/6D)] Dat is de line judge.
- (d) Tijdens de ceremonie van het opgooien van het muntstuk mogen alleen de personen die aan de ceremonie deelnemen op het veld zijn. Alle andere spelers, coaches enz. moeten in de teamzone blijven. (Regel 3-1-1). De scheidsrechters die niet bij de ceremonie van het opgooien van het muntstuk betrokken zijn, moeten dat (zo onopvallend mogelijk) afdwingen.
4. Het is niet nodig dat de referee de scheidsrechters voorstelt aan de kapiteins, noch dat eender welke scheidsrechter eender welke kapitein de hand schudt.
5. [REFEREE] Vraag de kapiteins om zich aan elkaar voor te stellen. Laat het thuisteam stilstaan en laat het bezoekende team rondlopen en hen de hand schudden (zie onderstaande afbeelding).



6. [REFEREE]
- (a) [AUDIOSYSTEEM VOOR HET PUBLIEK GEBRUIKEN] Zet het audiosysteem aan en laat het aan staan tot je het resultaat van het opgooien van het muntstuk hebt meegedeeld en aangegeven met een signaal. Als er iets misgaat, schakel het dan tijdelijk uit terwijl je het probleem oplost, maar schakel het indien mogelijk weer in zodra je verder kan gaan.
- (b) Toon de kapiteins die het woord voeren beide kanten van het muntstuk, en neem eventuele twijfel weg over welke kant kop is en welke kant munt is.
- (c) Vraag de bezoekende kapitein om duidelijk kop of munt te kiezen (vraag hem zijn keuze te herhalen als zijn antwoord niet duidelijk is).
- (d) Deel duidelijk de keuze van de kapitein mee.
- (e) Gooi het muntstuk op en vang het of laat het op de grond vallen in het zicht van de kapiteins.
- (f) Geef aan welke kapitein gewonnen heeft door een hand op of naast zijn schouder te plaatsen.
- (g) Vraag de winnende kapitein naar de door hem gekozen optie.
7. [UMPIRE]
- (a) Wees getuige van alle belangrijke delen van de ceremonie van het opgooien van het muntstuk, inclusief het antwoord van de bezoekende kapitein en de opties van beide kapiteins.
- (b) Vraag de referee om elk onderdeel te verduidelijken of te corrigeren waarvan je denkt dat het niet duidelijk of correct is gecommuniceerd.
8. De winnende kapitein kan ervoor kiezen om:
- (a) zijn keuze uitstellen tot de tweede helft;
- (b) af te trappen;
- (c) de bal te ontvangen;

(d) een van beide doellijnen te verdedigen.

Als de optie van de kapitein ongebruikelijk is, bevestig dan dat je zijn keuze goed hebt gehoord.

9. Als de winnende kapitein ervoor kiest om zijn keuze uit te stellen tot de tweede helft, moet de referee, na het plaatsen van een hand op of nabij de schouder van de kapitein, duidelijk wegstappen en het signaal voor de uitgestelde keuze [S10] geven richting de perstribune. De verliezende kapitein moet dan de resterende opties krijgen.
10. [REFEREE]
  - (a) Geef de kapiteins de opdracht om over elkaar te gaan staan met hun rug naar de doellijn die ze zullen verdedigen.
  - (b) Zet een stap terug om voor de kapiteins te gaan staan van het team dat zijn keuze voor de eerste helft heeft gemaakt, en zorg ervoor dat je positie goed zichtbaar is voor de perstribune.
  - (c) Geef de keuze aan door een trappend signaal [S30] of het signaal voor een vangst [Sup13] te geven terwijl je in dezelfde richting kijkt als de kapiteins. Het tegenovergestelde signaal voor het andere team hoeft niet te worden gegeven.
  - (d) Als de kapitein ervoor kiest om een doellijn te verdedigen, wijs dan met beide armen naar die doellijn en geef een passend signaal voor de keuze van de andere kapitein.
11. **Op verzoek van de wedstrijdorganisatie kan het opgooien van het muntstuk worden uitgevoerd door een vooraanstaand persoon of worden bijgewoond door een kleine groep personen. De volgende geeft de beste praktijken weer als dat het geval is:**
  - (a) Voorafgaand aan de ceremonie van het opgooien van het muntstuk moet de vooraanstaande persoon zich een paar feet buiten de grenzen bevinden aan de kant van het veld het dichtst de perstribune, nabij de middellijn.
  - (b) [IN xx0-/xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5/6C)] Laat hem de referee begeleiden naar het veld [meestal aan zijn rechterkant]. [IN xx2-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 6D/7/8)] Laat hem zich bij de referee en umpire voegen in het midden van het veld.
  - (c) Tijdens de ceremonie van het opgooien van het muntstuk moet de vooraanstaande persoon tussen de referee en de umpire staan.
  - (d) [REFEREE] Als de vooraanstaande persoon niet is voorgesteld door de omroeper, probeer hem dan zelf voor te stellen (bv. "Hier om het muntstuk op te gooien is de geachte Archibald Zebra, burgemeester van Frumfrum").
  - (e) [REFEREE] Vraag de kapitein om kop of munt te kiezen voordat je de vooraanstaande persoon vraagt om het muntstuk op te gooien. Als jij het muntstuk hebt, geef het dan niet aan de vooraanstaande persoon totdat je klaar bent om het op te laten gooien. Vraag hem om het een paar meter de lucht in te gooien en te zo richten, dat het neerkomt tussen de kapiteins die het woord voeren.
  - (f) [UMPIRE] Herinner de vooraanstaande persoon er, zodra de opties van de kapiteins zijn bepaald en de referee ze meedeelt, voorzichtig aan om het veld te verlaten (normaal gesproken naar de zijlijn van de perstribune).
12. **Samenvatting:**
  - (a) Geef aan welk team het opgooien van het muntstuk heeft gewonnen en of het zijn keuze heeft uitgesteld.
  - (b) Bepaal wie de bal gaat ontvangen en aan welke kant.
  - (c) Zorg ervoor dat de kapiteins zich verplaatsen (dat toont iedereen welke doellijn elk team verdedigt).
  - (d) Geef *ofwel* aan wie de bal ontvangt *ofwel* wie er aftrapt, maar *niet* allebei.
  - (e) Het is niet nodig de toeschouwers mee te delen voor welke optie elke kapitein heeft gekozen, behalve in het geval van uitstel.
13. Tenzij er een ceremonie is voor een volkslied of een minuut stilte, moeten de scheidsrechters direct naar hun posities voor de aftrap gaan nadat de ceremonie van het opgooien van het muntstuk is voltooid.

14. Alvorens naar zijn positie te gaan, brengt [IN xx1-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6C/7/8)] de back judge, [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] de line judge, [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)] de field judge de bal voor de aftrap het veld op en geeft hij hem aan de umpire.

# 9. Referee en center judge

## 9.1 – Vrije trappen

### 9.1.a – Prioriteiten

#### Voorafgaand aan de trap:

1. [REFEREE] Bepalen of, op basis van de omstandigheden in de wedstrijd, een onside vrije trap waarschijnlijk is. (Een onside vrije trap is waarschijnlijk als het team dat gaat aftrappen laat in de wedstrijd op achterstand staat.) Als dat het geval is, **instrueer de scheidsrechtersploeg dan om over te schakelen naar posities voor een onside vrije trap door [INTERNE RADIO GEBRUIKEN] of discreet** eerst naar de scheidsrechter te wijzen die van positie moet veranderen en daarna naar de plek waar hij heen moet.
2. [REFEREE] De spelers van Team B tellen en het resultaat van de telling met een signaal [Sup3, Sup4 of Sup24] aan je collega's doorgeven. De signalen van je collega's over de telling opmerken. Opnieuw tellen als jouw telling verschilt van die van je collega's.
3. [CENTER JUDGE] De spelers van Team A tellen en het resultaat van de telling met een signaal [Sup3, Sup4 of Sup24] aan je collega's doorgeven. De signalen van je collega's over de telling opmerken. Opnieuw tellen als jouw telling verschilt van die van je collega's.
4. De spelers eraan herinneren na te tellen met hoeveel ze op het veld staan, als het team waarvoor je verantwoordelijk bent niet precies elf spelers op het veld heeft.
5. Gereedheid om te spelen controleren:
  - (a) Het gebied aan de zijkant en rond doelzones controleren om ervoor te zorgen dat alle niet-spelers zich buiten de niet-toegankelijke zone bevinden, dat niet-deelnemers buiten de grenzen zijn en dat al de teambegeleiders zich binnen de teamzone bevinden.
  - (b) Ervoor zorgen dat de kettingploeg (en de beheerders van de bijkomende pogingindicator en van de bijkomende markering van de te bereiken lijn, indien aanwezig) zichzelf en hun materiaal ver uit de weg hebben verplaatst en dat het materiaal op de grond is gelegd buiten de teamzones en achter de limietlijnen **aan de kant van het veld van het ontvangende team**. Controleren of de ballenjongens in positie zijn.
  - (c) [CENTER JUDGE] Ervoor zorgen dat alle spelers van Team A binnen de 9-yardmarkeringen zijn geweest voorafgaand aan de aftrap (Regel 6-1-2-c-5) en dat niemand anders dan de trapper zich meer dan 5 yards achter de bal bevindt.
  - (d) [REFEREE] Controleren of het trappende team minstens vier spelers aan weerszijden van de trapper heeft.
  - (e) [REFEREE] [IN F4-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] De 25-secondenspelklok in de gaten houden en het trappende team bestraffen als ze verstrijkt.
  - (f) [REFEREE] **Controleren of alle scheidsrechters gereed zijn en naar het speelveld kijken.**

#### Tijdens de trapfase:

6. Opletten of een vrije trap buiten de grenzen gaat het dichtst bij jou in de buurt zonder te zijn aangeraakt door het ontvangende team. Bepalen of een speler van Team B in de buurt van de zijlijn de bal raakt terwijl hij buiten de grenzen is.
7. Uitkijken naar spelers die een signaal voor een vrije vangst geven, en bereid zijn om te oordelen over elke hinder bij het vangen van een getrapte bal.
8. Het start-de-kloksignaal [S2] alleen geven als de bal voor het eerst op een toegelaten wijze in het speelveld wordt aangeraakt in jouw toezichtzone.
9. [REFEREE] Beslissen of de bal al dan niet sterft in de doelzone.
10. [REFEREE] [IN F5-FORMATIE (PLOEG VAN 5)] De maximale terreinwinst of buiten-de-grenzenplek markeren als de bal sterft aan jouw kant van het veld. Deze verantwoordelijkheid strekt zich uit tot de 2-yardlijn van Team A.



11. De plek van een achterwaartse pass, het doorgeven of een fumble in jouw zone markeren met een beanbag.
12. Uitzien naar **fouten/schendingen** door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden aan het aanvalspunt;
  - (b) niet-toegelaten block onder de gordel; ✕
  - (c) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (d) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks, niet-toegelaten wiggen of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (e) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven;
  - (f) eender welke speler van het trappende team die het speelveld betreedt na de trap of die vrijwillig buiten de grenzen gaat tijdens de trap **en terug binnen de grenzen komt**.

### 9.1.b – Initiële positie

#### Normale trappen:

1. [REFEREE]
  - (a) [IN F6-8-FORMATIE (PLOEG VAN 6/7/8)] Sta in positie A (zie 26.1) op Team B's doellijn nabij het midden van het veld en blijf uit de buurt van nabije spelers. Als je verwacht dat de getrapte bal diep de doelzone in gaat, neem dan een diepere initiële positie aan.
  - (b) [IN F4/F5-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5)] Sta in positie C (zie 26.1) op Team B's doellijn buiten de zijlijn tegenover de kant van de perstribune. Ga zo staan dat je in een rechte lijn over de pylon heen kan kijken in de richting van waar de trap vandaan zal komen.
2. [CENTER JUDGE]
  - (a) [IN F8-FORMATIE (PLOEG VAN 8)] Sta in positie G (zie 26.1) op Team A's beperkende lijn buiten de zijlijn tegenover de kant van de perstribune.
  - (b) [IN F6-FORMATIE (PLOEG VAN 6)] Sta in positie E (zie 26.1) op Team B's beperkende lijn buiten de zijlijn tegenover de kant van de perstribune.

#### Onside vrije trappen:

3. [REFEREE]
  - (a) [IN F4/F5-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5)] Ga naar positie A (zie 26.1) nabij het midden van het veld op Team B's doellijn of dieper dan de diepste speler.
  - (b) [IN F6/F8-FORMATIE (PLOEG VAN 6/8)] Blijf in de normale positie.
  - (c) [IN F7-FORMATIE (PLOEG VAN 7)] Ga naar positie C (zie 26.1) op Team B's doellijn buiten de zijlijn tegenover de kant van de perstribune.
4. [CENTER JUDGE]
  - (a) [IN F8-FORMATIE (PLOEG VAN 8)] Blijf in de normale positie.
  - (b) [IN F6-FORMATIE (PLOEG VAN 6)] Ga naar positie G (zie 26.1) op Team A's beperkende lijn buiten de zijlijn tegenover de kant van de perstribune.

#### Vrije trappen na een bestraffing of safety:

5. Wanneer een vrije trap wordt genomen na een bestraffing of een safety, moeten dezelfde relatieve posities worden ingenomen, dichterbij of verder weg van Team B's doellijn, naargelang de situatie.

### 9.1.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

#### Voorafgaand aan de trap:

1. [REFEREE]
  - (a) Herinner je collega's op Team B's doellijn eraan om in positie te gaan staan en zich klaar te maken als ze dat nog niet hebben gedaan.
  - (b) Als alle spelers in positie en speelklaar zijn, controleer dan of alle scheidsrechters op Team B's doellijn klaar staan en dat de umpire zijn arm in de lucht houdt.
  - (c) Geef het signaal dat de bal speelklaar is [S1] en geef een fluitsignaal voor het begin van het spel.
2. Als er iets gebeurt dat de trap zou moeten verhinderen (bv. een **niet-speler** betreedt of nadert het speelveld), fluit dan herhaaldelijk kort, geef het time-outsignaal [S3] en los het probleem op.

#### Tijdens eender welke trapfase:

3. Als je een speler van het trappende team tijdens de trap vrijwillig buiten de grenzen ziet gaan, laat dan je beanbag of pet vallen om dat te markeren, en je vlag als hij het speelveld weer opkomt.
4. Als de klok moet starten wanneer de bal voor het eerst op een toegelaten wijze in het speelveld wordt aangeraakt, geef dan het start-de-kloksignaal [S2] als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of degene met het beste zicht.

#### Tijdens een trapfase die diep gaat:

5. Observeer, nadat de bal is getrapt, de spelers in jouw toezichtszone (zie 26.1). Kijk niet naar de vlucht van de bal nadat je de oorspronkelijke baan hebt vastgesteld.
6. [REFEREE]
  - (a) [IN F4/F5-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5)] Als de trap in de doelzone dreigt terecht te komen, blijf dan op de doellijn (uit de weg van alle spelers) om te oordelen over een touchback. Als de bal de pylon bedreigt, wees daar dan om te kunnen beoordelen of de bal in het speelveld of in de doelzone is op het moment dat hij buiten de grenzen gaat.
  - (b) Als de **levende** bal en minstens één speler diep de doelzone in gaan, verplaats je dan om toezicht te houden op de achterlijn.
  - (c) Als er een touchback is:
    - (i) Fluit luid om verdere actie te voorkomen.
    - (ii) Verplaats je het veld in vóór eender welke ontvanger die de bal heeft. **Blijf hem in de gaten houden totdat je voor hem staat, voor het geval er tegen hem een fout wordt begaan.**
    - (iii) Geef het signaal voor een touchback [S7].
  - (d) Volg bij een diepe aftrap de baldrager en houd hem tussen jou en de scheidsrechters dicht bij Team A's doelzone.
7. [CENTER JUDGE]
  - (a) [IN F6-FORMATIE (PLOEG VAN 6)] Verplaats je langs de zijlijn richting Team B's doelzone terwijl de trap in de lucht is. Blijf tijdens de terugloopactie vóór de baldrager, en houd hem tussen jou en de scheidsrechter dicht bij Team B's doelzone. Sta bij een lange loopactie op Team A's doellijn voordat de baldrager er is. **Markeer de dodebalplek als jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent wanneer de baldrager wordt getackeld of buiten de grenzen is.**
  - (b) [IN F8-FORMATIE (PLOEG VAN 8)] Maak langzaam een hoek het veld in terwijl je richting Team B's doelzone loopt. Observeer de actie vóór de baldrager. Houd alle spelers voor je en zorg voor een veilige buffer tussen jou en de terugloopactie, zonder daardoor te ver weg te zijn om je vlag op de plek te krijgen van een fout die je waarneemt. Blijf bij een lange loopactie de spelers voor en bereik de doellijn voordat de baldrager er is. Jij bent verantwoordelijk voor de achterlijn als die zou bedreigd worden (bv. na een fumble nabij Team A's doellijn). **Wanneer je de**

verantwoordelijkheid voor een lijn (of een paar lijnen) deelt met andere scheidsrechters, pas je dan zo aan dat je een complementaire kijk op het spel krijgt.

8. [INDIEN OP EEN ZIJLIJN] Als de bal in jouw zone buiten de grenzen gaat, ga dan naar die plek en bewaak ze, waarbij je indien nodig je vlag laat vallen. ×

#### Tijdens een trapfase waarbij de trap kort is:

9. [REFEREE] Blijf diep, zodat je een ruim overzicht van de actie krijgt. Jij bent mogelijk de enige scheidsrechter die een van volgende zaken opmerkt:
- dat Team A niet minstens vier spelers aan elke kant van de trapper had bij de trap;
  - een signaal voor een vrije vangst;
  - hinder bij het vangen van een getrapte bal;
  - overdreven ruwheid of laattijdig contact.
10. [CENTER JUDGE]
- Houd een positie aan van waar je de bal en de blocks door spelers van Team A kan zien.
  - [INDIEN OP TEAM A'S BEGRENZENDE LIJN] Let vooral op de blocks door spelers van Team A voordat ze gerechtigd zijn om de bal aan te raken (Regel 6-1-12).
  - [INDIEN OP TEAM B'S BEGRENZENDE LIJN] Zorg dat je weet waar en door wie de bal voor het eerst werd aangeraakt. Markeer elke plek van een niet-toegelaten aanraking met je beanbag (Regel 6-1-3).
  - Als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent wanneer de bal sterft, geef dan het time-outsignaal [S3] en markeer de dodebalplek.

#### 9.1.d – Geavanceerde technieken

1. [REFEREE] × Je mag je positie aanpassen aan factoren zoals de plek van de vrije trap, de wind en de bekende trapkracht van de trapper. In cruciale situaties is het echter belangrijk om op de doellijn te staan (en vooral bij de pylon) voordat de bal er is.
2. [CENTER JUDGE]
- [IN F6-FORMATIE (PLOEG VAN 6)] Let vooral op de blocks door de twee spelers van Team B's voorste lijn die het dichtst bij jou waren bij de trap.
  - [IN F8-FORMATIE (PLOEG VAN 8)] Let vooral op de blocks door de middelste speler(s) van Team B's voorste lijn.
  - Als een verwachte onside vrije trap toch diep wordt getrap, ga dan het speelveld in. Jij, de umpire en de andere scheidsrechter op de beperkende lijn van Team A nemen elk de verantwoordelijkheid voor een derde van het midden van het veld (Afbeeldingen 26.1.G en 26.1.J). Laat de verantwoordelijkheid voor de zijlijn in jouw zone over aan de side judge of head linesman.

## 9.2 – Gewone strijdpogingen

#### 9.2.a – Prioriteiten

- Het nummer van de poging en de afstand weten, en met een signaal het nummer van de poging doorgeven aan je collega's. De signalen over het nummer van de poging van je collega's opmerken. Controleren of de pogingindicator het juiste nummer weergeeft. Niet toestaan dat het spel begint als er een geschil is over het nummer van de poging.
- De spelers van Team A tellen en het resultaat van de telling met een signaal [Sup3, Sup4 of Sup24] aan je collega's doorgeven. De signalen van je collega's over de telling opmerken. Opnieuw tellen als jouw telling verschilt van die van je collega's.
- Uitkijken naar valse starts in het algemeen en in het bijzonder door backs en de quarterback.
- [REFEREE] Team A verbaal waarschuwen ("10 seconden" of "haast je") wanneer er nog 10 seconden resteren op de spelklok, en [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Team A bestraffen als de spelklok verstrikt.

5. Uitkijken naar niet-toegelaten shifts (Team A stond nooit stil, of stond geen volle seconde stil na gelijktijdige beweging door meer dan één speler van Team A).
6. Beoordelen of de snap toegelaten is.
7. Als er vóór de snap een fout begaan wordt, alle actie stoppen door herhaaldelijk kort te fluiten en het time-outsignaal te geven [S3].
8. Anticiperen of er een loopfase of een voorwaartsepassfase volgt door de initiële actie van de binnenlijnmannen te lezen. Als ze achteruitgaan, is het waarschijnlijk dat er een voorwaartsepassfase zal volgen. Als ze voorwaarts stormen of “pullen”, is de kans groot dat er een loopfase volgt.
9. Je er bewust van zijn waar de te bereiken lijn zich bevindt in relatie tot de strijdlijn, zodat je niet naar de ketting hoeft te kijken om te weten of de dodebalplek dicht bij de te bereiken lijn ligt. x
10. [Je bewust zijn van de grenzen van de tacklezone.](#)
11. Uitkijken naar overtredingen tegen de regels over vervangingen door Team A, bijvoorbeeld:
  - (a) vervangen spelers die de huddle niet verlaten binnen 3 seconden nadat een invaller erin is gekomen;
  - (b) de huddle beëindigen met meer dan elf spelers;
  - (c) meer dan elf spelers langer dan 3 seconden in de huddle of formatie houden;
  - (d) invallers die het veld inkomen, communiceren en dan het veld verlaten.
12. Niet-gerechtigde ontvangers opmerken in het achterveld tussen de tackles, vanwege het potentieel voor fouten voor niet-toegelaten aanraking en niet-gerechtigde ontvanger voorbij de neutrale zone.
13. Beoordelen of de formatie toegelaten is, in het bijzonder of aan de vereiste voor vijf spelers genummerd tussen 50 en 79 voldaan is.

### 9.2.b – Initiële positie

1. Neem een positie in van waaruit je bij de snap de bal kan zien.
2. De normale positie bij strijdpogingen is 5-7 yards achter de diepste aanvallende back (of 13-15 yards achter de strijdlijn), normaal gezien minstens zo breed als de tackle.

#### Kant van de formatie:

3. [REFEREE] Sta aan de kant van de werparm van de quarterback, zodat de kans groter is dat je zijn arm kan zien wanneer hij aan zijn passende beweging begint.
4. [CENTER JUDGE] Sta aan de kant van de quarterback tegenover de referee.
5. Als er echter een verrassende verandering van de quarterback is (bv. in een “wildcat”-formatie), moeten de referee en de center judge op hun posities blijven, normaal gezien tot het einde van de huidige serie in balbezit.

### 9.2.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Als spelers van Team A hun positie aanpassen, zorg er dan voor dat je de bal nog steeds kan zien bij de snap.
2. Blijf uit de buurt van spelers die een shift uitvoeren of zich aan het verplaatsen zijn.

### 9.2.d – Geavanceerde technieken

#### Redenen om je initiële positie te wijzigen (of net niet):

1. Over het algemeen geldt: hoe hoger het niveau van het spel en hoe sneller de spelers, hoe dieper en breder je moet staan. (Vergelijk met de positie van de NFL-referees.)
2. Sta dieper en breder als je mobiliteit wordt belemmerd door je conditie of de ondergrond (bv. modder of een oneffen terrein).
3. Het is niet nodig om je positie af te stemmen op de positie van de umpire.

**Het aantal spelers met een signaal doorgeven:**

4. Geef het aantal spelers dat je geteld hebt ten laatste met een signaal door wanneer het aanvallende team zijn huddle beëindigt (maar het kan en moet eerder indien mogelijk). [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] [CENTER JUDGE] Je hoeft niet te tellen en een signaal te geven als je daar geen tijd voor hebt omdat je de bal hebt geplaatst.

## 9.3 – Loopfases

### 9.3.a – Prioriteiten

1. Uitkijken naar de baldrager en actie om hem heen totdat de bal over de neutrale zone gaat.
2. Uitkijken naar eender welke fumble waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag indien mogelijk.
3. Bereid zijn om te helpen met, of een beslissing te nemen over de vraag of een pass achterwaarts of voorwaarts is, en onmiddellijk het signaal voor een achterwaartse pass [Sup5] geven als de pass duidelijk achterwaarts is. Laat de beslissing over de richting van een snelle pass in normale situaties over aan de vleugelscheidsrechters. Elk signaal voor een achterwaartse pass van de vleugelscheidsrechters opmerken.
4. [IN xx0-/xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5/6C)] De dodebalplek markeren (met de mogelijke hulp van de vleugelscheidsrechters) als de quarterback wordt getackeld of buiten de grenzen gaat achter de neutrale zone.
5. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden rond en iets vóór het aanvalspunt, vooral begaan door een back, of de tackle of guard aan jouw kant van de formatie;
  - (b) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, **niet-toegelaten blocks onder de gordel**, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (c) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven;
  - (d) overdreven ruwheid tegen de quarterback nadat hij de bal heeft doorgegeven.

### 9.3.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Als de actie op je afkomt, loop dan achteruit om niet in de weg te lopen, maar houd de spelers te allen tijde in het zicht.
2. Draai je rug niet naar de bal.
3. Als het spel door het midden gaat, achtervolg het dan op een veilige manier terwijl je uitkijkt naar spelers die blocks zetten voor de baldrager en spelers achter het spel die mogelijk in gevaar zijn.
4. Als het spel naar de ene of de andere kant gaat, verplaats je dan lateraal om te kunnen beoordelen of kritieke blocks al dan niet toegelaten zijn. [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] Als het spel naar jouw kant komt, kijk naar blocks voor de baldrager. Als het spel naar de andere kant gaat, kijk dan naar de actie achter en in het spel.
5. Nader in normale situaties de actie tegen het einde van de poging om dodebalfouten te beletten. Dat is in het bijzonder het geval bij korte loopacties in een zijzone of buiten de grenzen waar je de op één na dichtstbijzijnde scheidsrechter bent. Bij lange loopacties moet je echter achterblijven om spelers te observeren die door het spel zijn achtergelaten en uitkijken naar overdreven ruwheid.

### 9.3.c – Geavanceerde technieken

1. Fluit niet als de rug van de baldrager naar je toe is gericht, of als je zicht belemmerd is door andere spelers (of scheidsrechters) – hij kan de bal hebben gefumbeld zonder dat je het hebt gezien. Zie leder! Zorg dat je er zeker van bent dat de bal dood is.

2. Als er zich een stapel van spelers vormt, geef dan het time-outsignaal [S3], ga dan naar de stapel, bepaal wie balbezit heeft (Mechanic 5.11) en moedig spelers aan om veilig af te stapelen.
3. Als je niet de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent bij de dodebalplek, kijk dan uit naar laattijdig contact en andere niet-toegelaten handelingen. Het is in het bijzonder jouw verantwoordelijkheid om actie te observeren dicht bij de vleugelscheidsrechters, aangezien zij zich concentreren op de maximale terreinwinst.

#### **Bijzondere soorten loopfases:**

4. Als de bal snel wordt doorgegeven en dat resulteert in korte terreinwinst, is dat de verantwoordelijkheid van de umpire of de vleugelscheidsrechters, waarbij de referee en de center judge zich concentreren op de actie achter de bal.
5. Als bij een loopactie de strijdlijn in de baldrager wordt teruggedreven nadat zijn maximale terreinwinst is gestopt, bemachtig de bal dan van de baldrager en geef hem door aan de Plaatsers.
6. Bij een “pitchout option”:
  - (a) Als de quarterback de bal houdt, hoef je voorbij de neutrale zone op hem geen toezicht te houden. Schakel, wanneer hij richting Team B's doelzone vertrekt, over naar uitkijken naar de dreiging van fouten tegen de achtervolgende back.
  - (b) Blijf de quarterback, wanneer hij de bal passt, observeren zolang er een dreiging is dat er een fout tegen hem wordt begaan.

## **9.4 – Voorwaartsepassfases**

### **9.4.a – Prioriteiten**

1. Beoordelen of de passer de bal heeft gepast of gefumbeld. Als het een fumble is, markeer de plek dan met een beanbag. [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] De tijd nemen om ervoor te zorgen dat jij en je collega geen tegengestelde beslissingen nemen.
2. Beoordelen (bij een snelle pass met hulp van de vleugelscheidsrechters) of een pass achterwaarts of voorwaarts is, en onmiddellijk het signaal voor een achterwaartse pass [Sup5] geven als de pass duidelijk achterwaarts is. Elk signaal voor een achterwaartse pass van de vleugelscheidsrechters opmerken. [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] De tijd nemen om ervoor te zorgen dat jij en je collega geen tegengestelde beslissingen nemen.
3. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) de bal opzettelijk op de grond werpen of eender welke andere niet-toegelaten pass door de passer;
  - (b) de passer ruw behandelen;
  - (c) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden vooral begaan door lijnmannen en backs die de passer beschermen, in het bijzonder de tackle of guard aan jouw kant van de formatie;
  - (d) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, **niet-toegelaten blocks onder de gordel**, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (e) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.

### **9.4.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)**

1. Als een potentiële passer terugzakt, loop dan achteruit om breder en dieper te blijven dan hij. [REFEREE] [IN 2xx-FORMATIE (ZONDER C)] Als hij de tacklezone verlaat naar een van beide kanten, ga dan dezelfde kant op en blijf waar mogelijk aan de kant van zijn werparm. Blijf achter de strijdlijn om te beoordelen of de pass, de blocks van de beschermers van de passer en eender welke actie tegen de passer toegelaten zijn, in het bijzonder nadat hij de bal heeft geworpen en totdat er geen dreiging van een fout meer is.

2. [REFEREE] Waarschuw verdedigers verbaal wanneer de passer de bal heeft losgelaten (bv. “bal is weg”).
3. Houd een positie aan van waar je aanvallende en verdedigende actie achter de lijn kan observeren nadat de bal richting Team B's doelzone is gegaan.
4. Fluit bij een tackle achter de neutrale zone om het spel stil te leggen. Blijf de baldrager in de gaten houden totdat elke dreiging van een fout in de actie die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven tegen hem voorbij is. [IN xx0-/xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5/6C)] Ga naar een positie evenwijdig met de baldrager om maximale terreinwinst te markeren. Gebruik je beanbag om de plek te markeren als je met de baldrager mee moet terwijl hij wordt teruggedreven.

### 9.4.c – Geavanceerde technieken

1. Als je denkt dat de passer de bal opzettelijk op de grond heeft geworpen, ga dan naar de plek van de pass en overleg met andere scheidsrechters over de positie van gerechtigde ontvangers en/of of de pass in vlucht over de neutrale zone is gegaan. Het is toegestaan om je vlag naar de plek van de pass te werpen als je er niet meteen bij kan. Een scheidsrechter kan je meedelen dat een gerechtigde ontvanger in de buurt van de pass was, of dat de pass (van buiten de tacklezone) over de neutrale zone is gegaan. Het is gepast om een vlag weg te wuiven als dat gebeurt, maar zorg ervoor dat spelers en hoofdcoaches (en toeschouwers, indien mogelijk) op de hoogte worden gebracht van de reden.
2. Als je ziet dat de pass wordt aangetikt, geef dan het signaal voor een aangeraakte bal [S11]. Het signaal moet normaal gezien worden gebruikt op passes die worden aangetikt in het aanvallende achterveld, maar een (voor de toeschouwers) onopmerkelijke aanraking voorbij de neutrale zone kan ook op deze manier worden aangegeven. Het is niet nodig om het te geven als de pass duidelijk wordt aangeraakt (bv. wanneer een verdedigende lijnman hem tegen de grond wegslaat).
3. **Kijk, wanneer de potentiële passer op het punt staat geraakt te worden, naar de bal en de verdedigers, niet naar de passer. Dit maakt het je gemakkelijker om te oordelen over pass/fumble of de passer ruw behandelen.**
4. [REFEREE] [IN xx0-/xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5/6C) OF TOEZICHT OP DE DOELLIJN] Als de kans bestaat dat de pass van voorbij de neutrale zone is geworpen, ga dan naar de plek van de pass en laat daar een beanbag vallen. Blijf scheidsrechter tot de poging voorbij is, kom dan terug en controleer de positie van je beanbag ten opzichte van de neutrale zone. Overleg met collega's die mogelijk ook zicht hebben gehad op de locatie van de pass. Als de pass niet toegelaten was, werp dan een vlag naar de positie van de beanbag. Als je er zeker van bent dat de pass niet toegelaten was, is het toegestaan om de vlag te laten vallen in plaats van de beanbag. [IN xx2-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 6D/7/8)] Deze verantwoordelijkheid ligt in de eerste plaats bij de line judge (behalve als hij zich heeft verplaatst om toezicht te houden op de doellijn).
5. Kijk niet naar de bal nadat de pass is geworpen. Concentreer je op de passer totdat er geen dreiging van verdere actie meer tegen hem bestaat.
  - (a) [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] **Het is toegestaan voor ofwel de referee, ofwel de center judge, om zijn aandacht weg van de passer te verplaatsen zodra de bal is geworpen en elke directe bedreiging tegen hem is verdwenen. De scheidsrechter die zich niet aan de kant van het veld bevindt waarnaar de pass wordt geworpen, moet bij de passer blijven. Als de pass in het midden van het veld wordt geworpen, moeten beide scheidsrechters bij de passer blijven.**

## 9.5 – Pogingen rond de doellijn

### 9.5.a – Prioriteiten

Dezelfde prioriteiten als bij andere strijdpogingen.

### 9.5.b – Initiële positie

1. [SNAP VAN BUITEN TEAM A'S 10-YARDLIJN] Als je normale positie *in de buurt* van Team A's doellijn zou zijn, ga dan *op* de doellijn staan, indien nodig breder dan normaal. Je bent ook verantwoordelijk voor Team A's achterlijn.
2. [SNAP VAN TUSSEN TEAM A'S 5- EN 10-YARDLIJNEN] Ga breder dan normaal staan en bereid je erop voor om naar de doellijn te gaan om te oordelen over een mogelijke safety. Je bent ook verantwoordelijk voor Team A's achterlijn.
3. [SNAP VAN OP OF BINNEN TEAM A'S 5-YARDLIJN] Ga op de achterlijn staan (de vleugelscheidsrechters zijn verantwoordelijk voor de doellijn).
4. [ANDERS] Neem dezelfde positie en hetzelfde toezicht aan als voor elke andere strijdpoging.

### 9.5.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Reageer op het spel zoals je normaal zou doen voor een loopfase of voorwaartsepassfase.
2. **Geef geen signaal voor een wijziging aan de score als je een vlag hebt geworpen voor een fout door het scorende team. Fluit niet en geef geen signaal als je niet zeker bent van het resultaat van de poging.**
3. [REFEREE] Als een scheidsrechter het signaal voor een touchdown [S5] of safety [S6] geeft, controleer dan of er geen fouten zijn begaan, stap weg van de spelers en geef met een signaal de wijziging aan de score door aan de perstribune. **Houd het signaal ongeveer 5 seconden aan. Het is niet nodig om te fluiten.**

### 9.5.d – Geavanceerde technieken

1. [REFEREE] Als er een wijziging aan de score is:
  - (a) Mocht er twijfel bestaan over de wijziging aan de score, raadpleeg dan alle betrokken scheidsrechters voordat je je beslissing kenbaar maakt. ✘
  - (b) Wees alleen de eerste scheidsrechter die een touchdown of safety aangeeft als je de primaire Toezichter op de doellijn bent. Geef een voorlopig signaal terwijl je spelers in jouw toezichtszone blijft volgen, en beëindig je signaal terwijl je uitkijkt naar vlaggen. Als je er eenmaal zeker van bent dat de wijziging aan de score geldig is, geef dan een tweede, definitief signaal aan de perstribune en houd het ongeveer 5 seconden aan.

## 9.6 – Terugloopacties

### 9.6.a – Prioriteiten

1. Uitkijken naar de baldrager en actie om hem heen terwijl je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent.
2. Uitkijken naar eender welke fumble waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag indien mogelijk. ✘
3. Uitkijken naar blocks door spelers in jouw toezichtszone vóór en rond de baldrager, in het bijzonder:
  - (a) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden aan het aanvalspunt;
  - (b) niet-toegelaten blocks onder de gordel, waar dan ook;
  - (c) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (d) **helpen van de loper;**
  - (e) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (f) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.



4. [Uitkijken naar eender welk doorgeven of eender welke pass waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag.](#)
5. [Uitkijken naar een \*niet-toegelaten\* voorwaartse pass of \*niet-toegelaten\* voorwaarts doorgeven, vooral als je een zicht hebt dat evenwijdig of bijna evenwijdig is met de baldrager.](#)
6. [REFEREE] Uitkijken naar eender welke fout tegen de passer of trapper.

### 9.6.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Blijf uit de buurt van de spelers.
2. Loop vóór het spel achteruit richting Team A's doellijn. Als het niet meer mogelijk is om achteruit te lopen, draai je dan om en bekijk het spel over je schouder. [REFEREE] Houd de passer of trapper in je gezichtsveld.
3. Als het spel ver genoeg vordert om Team A's doellijn te bedreigen, wees er dan vóór de baldrager. [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] De center judge moet prioriteit geven aan het bereiken van Team A's doellijn, terwijl de referee prioriteit geeft aan het kijken naar de passer of trapper.
4. Als je een block ziet ontwikkelen, blijf er dan bij voordat je overschakelt naar de baldrager of een ander block. Blijf, zelfs als je verwacht dat een andere scheidsrechter er de verantwoordelijkheid voor neemt, bij het block totdat je zeker weet dat het toegelaten is.
5. Als de bal sterft in jouw toezichtszone, fluit dan, geef het time-outsignaal [S3] en geef dan pas het signaal voor een eerste poging [S8] om te laten zien welk team in balbezit is.
6. Als je niet de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent bij de dodebalplek, ga er dan toch heen en observeer de actie die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven. Als de baldrager dicht bij de zijlijn komt, of buiten de grenzen gaat, verplaats je dan lateraal om toezicht te houden op het gebied om hem heen, zodat je eventuele randactiviteiten opmerkt. Als je de tweede scheidsrechter bent die in de zone aankomt, ga dan buiten de grenzen achter de baldrager aan om uit te kijken naar fouten op hem en ze te voorkomen (Mechanic 5.9).

### 9.6.c – Geavanceerde technieken

1. Kom niet te dicht bij het spel – ga er indien nodig van weg om een veilige positie te behouden, vooral op de doellijn.

## 9.7 – Uittrappen

### 9.7.a – Prioriteiten

Voor en tijdens de trap, dezelfde prioriteiten toepassen als bij gewone strijdpogingen (hierboven), plus:

1. Als de uittrapper zich in zijn doelzone bevindt, observeren of hij buiten de grenzen stapt vóór de snap of tussen de snap en de trap.
2. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) eender welke actie tegen de trapper die ruw behandelen zou kunnen zijn, of ertegen aanlopen;
  - (b) blocks onder de gordel, in het bijzonder door backs;
  - (c) voor de trap, niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden, vooral begaan door lijnmannen en backs die de trapper beschermen, in het bijzonder de [ticht end en/of wing back aan jouw kant van de formatie](#);
  - (d) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (e) fouten voor overdreven ruwheid weg van de bal;
  - (f) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven;
  - (g) niet-toegelaten formatie;

(h) spelers van Team A die buiten de grenzen gaan tijdens de poging.

3. Reageren op slechte snaps of geblokte trappen door eerst de bal of de trapper (de diepste van de twee) en de actie eromheen te observeren, en vervolgens over te schakelen op de prioriteiten voor loopfases, voorwaartsepassfases of terugloopacties, indien van toepassing. ✕

Tijdens de terugloopacties na een uittrap dezelfde prioriteiten toepassen als bij terugloopacties (hierboven).

### 9.7.b – Initiële positie

1. Neem een positie in die minstens 2 yards dieper is dan de trapper en minstens zo breed als de positie van een tight end. [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] Spreek af welke kant van de formatie jij voor je rekening gaat nemen, maar blijf normaal gezien aan dezelfde kant als waar je de vorige pogingen stond.
2. [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Geef de voorkeur aan de kant van de line judge en wees alert voor niet-toegelaten bewegingen van binnenlijnmannen aan de kant van de line judge. [ANDERS] Geef de voorkeur aan de kant van de trapvoet van de trapper.
3. Wees in een positie van waaruit je de bal van snap tot trap kan zien, en tegelijk ook de blockers en de trapper.

### 9.7.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. [REFEREE] Waarschuw verdedigers verbaal wanneer de trapper de bal heeft getrapt (bv. "bal is weg").
2. Ga, enkel als de trapper niet wordt bedreigd, en het traject van de getrapte bal in de richting van een zijlijn is, snel achter de trapper staan, in lijn met de vlucht. Bereid je voor om de scheidsrechter die toezicht houdt op de zijlijn naar de buiten-de-grenzenplek te leiden met behulp van signalen [Sup17, Sup18 & Sup19]. [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] Enkel de scheidsrechter aan de kant waarheen de bal *niet* is getrapt, zou dat moeten doen, en zou zich niet al te veel moeten verplaatsen om dat te doen.
3. Na de trap:
  - (a) [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Ga naar de buitenkant om toezicht te houden op het spel in de zone aan de zijkant waar de line judge normaal staat.
  - (b) [ANDERS] Ga naar het midden van het veld (tussen de kruismarkering) om een terugloopactie naar eender welke kant van het veld zo goed mogelijk te kunnen observeren. Blijf achter nadat de spelers voorbij de neutrale zone zijn gegaan.
  - (c) Zorg dat je in elk geval de diepste scheidsrechter bent die toezicht houdt op de terugloopactie.
  - (d) [REFEREE] Houd de trapper in zicht voor het geval een tegenstander een fout voor viseren tegen hem begaat.
4. Reageer tijdens de terugloopactie na een uittrap op dezelfde manier als bij andere terugloopacties.
5. Als het spel een loopfase of voorwaartsepassfase wordt, reageer dan zoals je normaal zou doen voor zo'n passfase.

### 9.7.d – Geavanceerde technieken

1. Controleer in het bijzonder of Team A het juiste aantal spelers heeft. Vervangingen lopen vaker mis bij pogingen met een uittrap dan bij enige andere soort pogingen.
2. [REFEREE] Waarschuw de trapper als hij dicht bij, op of buiten de achterlijn staat vóór de snap.
3. Idealiter sta je, wanneer de bal wordt getrapt, in een hoek van 45 graden ten opzichte van de trapper en kan je hem, de bal en spelers die de getrapte bal proberen te blokken, observeren.

4. [REFEREE] Kijk hoe de snap de handen van de uittrapper in gaat, kijk dan naar de aanstormende spelers van Team B en concentreer je op degenen die het meest dreigen contact te maken met de uittrapper.
5. Als er een slechte snap is of de trap wordt geblockt, ga dan weg van de bal en spelers die hem proberen te recupereren. Ga naar een positie van waarop je toezicht kan houden op de doellijn van Team A, de achterlijn van Team A of [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] de zijlijn van de line judge, of allemaal tegelijk.
6. Wees alert voor geblockte trappen en hun recuperatie en of ermee verdergelopen wordt. Schakel bij een gesimuleerde trap over naar normaal toezicht op loopfases of voorwaartsepassfases.
  - (a) Wanneer een getrapte bal vrij is in het achterveld:
    - (i) [IN 2xx-FORMATIE (ZONDER C)] Blijf kijken naar de bal en spelers die hem proberen te recupereren – andere scheidsrechters kijken naar de trapper.
    - (ii) [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] De scheidsrechter die zich het dichtst bij de bal bevindt, moet blijven kijken naar de bal en de spelers die hem proberen te recupereren. De andere scheidsrechter moet kijken naar de trapper en spelers die hem bedreigen.
  - (b) Als de bal wordt geblockt en de trapper ruw wordt behandeld of tegen hem wordt aangelopen, kan de umpire je misschien helpen bij het bepalen of het de speler was die de getrapte bal blockte, die ook contact maakte met de trapper.
  - (c) Als de bal over het hoofd van de uittrapper wordt gesnapt, let dan vooral goed op voor spelers die op een niet-toegelaten wijze een vrije bal trappen, en voor tegenhouden door spelers van een van beide teams die proberen te voorkomen dat tegenstanders de bal recupereren.

## 9.8 – Fieldgoal- en trypogingen

### 9.8.a – Prioriteiten

Voor en tijdens de trap, dezelfde prioriteiten toepassen als bij gewone strijdpogingen (hierboven), plus:

1. Uitzijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) eender welke actie tegen de trapper of houder die ruw behandelen zou kunnen zijn, of ertegen aanlopen;
  - (b) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden, vooral begaan door lijnmannen en backs die de trapper en houder beschermen, in het bijzonder de [tight end en/of wing back aan jouw kant van de formatie](#);
  - (c) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (d) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (e) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven;
  - (f) niet-toegelaten formatie;
  - (g) [IN 2x0-/2x1-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5)] valse start door binnenlijnmannen, ends en backs aan de kant waar de line judge normaal gezien staat;
2. [\[CENTER JUDGE\] \[IN 3x1-FORMATIE \(PLOEG VAN 6C\)\] Oordelen over het slagen of mislukken van de fieldgoalpoging. Je deelt deze verantwoordelijkheid met de back judge.](#)
3. Reageren op slechte snaps of geblockte trappen door eerst de bal of de trapper (de diepste van de twee) en de actie eromheen te observeren, en vervolgens over te schakelen op de prioriteiten voor loopfases, voorwaartsepassfases of terugloopacties, indien van toepassing.

Tijdens de teruglooptacties na een fieldgoalpoging dezelfde prioriteiten toepassen als bij teruglooptacties (hierboven).

### 9.8.b – Initiële positie

1. [REFEREE] Sta 5-10 yards breder en 3-7 yards dieper dan de trapper en houder.
  - (a) [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4) ALS DE LINE JUDGE ACHTER HET DOEL STAAT] Sta aan de kant van het veld waar de line judge normaal staat.
  - (b) [IN 2xx-FORMATIE (ZONDER C)] OF [IN 3x1-FORMATIE (PLOEG VAN 6C)] Sta in normale situaties aan de kant van de trapvoet van de trapper.
  - (c) [IN 3x3-FORMATIE (PLOEG VAN 8)] Blijf normaal gezien aan dezelfde kant als waar je de vorige pogingen stond.
2. [CENTER JUDGE]
  - (a) [IN 3x1-FORMATIE (PLOEG VAN 6C)] Neem een positie in ongeveer 1 yard achter de doelpaal die zich het dichtst bij de perstribune bevindt. Jij bent ervoor verantwoordelijk om te beoordelen of de bal al dan niet langs de binnenkant van jouw doelpaal gaat. De back judge is verantwoordelijk voor de andere doelpaal en de doellat.
  - (b) [IN 3x3-FORMATIE (PLOEG VAN 8)] Neem een positie in tegenover de referee, 5-10 yards breder en 3-7 yards dieper dan de trapper en houder. Spreek met de referee af welke kant van de formatie jij voor je rekening gaat nemen, maar blijf normaal gezien aan dezelfde kant als waar je de vorige pogingen stond. ✕
3. Zorg ervoor dat je je gezicht naar de trapper en houder richt en dat je zowel de snap als de houder kan observeren.

### 9.8.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Houd een positie aan van waar je de trapper, de houder en spelers die hen bedreigen kan zien.
2. [REFEREE] Jij hebt de primaire verantwoordelijkheid voor de trapper en houder. [CENTER JUDGE] [IN 3x3-FORMATIE (PLOEG VAN 8)] Kijk uit naar actie tegen de wing back en tight end aan jouw kant en help bij blocks diep vóór de trapper en houder.
3. [REFEREE] Wacht tot de bal dood is en er geen bedreiging is voor spelers in jouw zone, voordat je kijkt naar de scheidsrechter(s) achter het doel om het resultaat van de trap te weten te komen.
4. [REFEREE] Zodra alle spelers volledig uit elkaar zijn, stap weg van de spelers en geef het resultaat van de poging door aan de perstribune. Als de fieldgoal- of trypoging succesvol was, houd het signaal [S5] dan ongeveer 5 seconden aan.
5. [CENTER JUDGE] [IN 3x1-FORMATIE (PLOEG VAN 6C)]
  - (a) Bekijk de bal van de trap tot wanneer duidelijk wordt of de poging zal slagen of niet.
  - (b) Als je de fieldgoal- of trypoging als geslaagd beschouwt, communiceer dan ("goed", knik) met je collega achter de doelpalen. Kom samen tussen de doelpalen het veld op (ongeveer 1 yard de doelzone in) en geef het signaal voor een geslaagde fieldgoalpoging [S5] als je tot stilstand komt.
  - (c) Als je de fieldgoal- of trypoging als mislukt beschouwt, geef dan het signaal voor een mislukte fieldgoalpoging [S10]. Als de bal naast het doel is getrapt, mag je ook het signaal geven voor een fieldgoalpoging die naast is getrapt [Sup15]. Geef *niet* het signaal voor een touchback.
  - (d) Houd het signaal ten minste 5 seconden aan totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft.
  - (e) Als de trap te kort of geblokt is en de bal in bezit is van Team B, ga dan in een positie staan om de strijdrtrapfase als een uittrap te behandelen.

### 9.8.d – Geavanceerde technieken

1. Wees alert voor geblokte trappen en hun recuperatie en of ermee verdergelopen wordt. Schakel bij een gesimuleerde trap over naar normaal toezicht op loopfasen of voorwaartsepassfasen.
  - (a) Als er een slechte snap is of de trap wordt geblokt, ga dan weg van de bal en spelers die hem proberen te recupereren. Als met de bal een aanzienlijke afstand wordt teruggelopen, ga dan naar een positie van waarop je toezicht kan houden op de doellijn van Team A, de achterlijn van Team A of [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] de zijlijn van de line judge, of allemaal tegelijk.
  - (b) Wanneer een getrapte bal vrij is in het achterveld:
    - (i) [IN 2xx-FORMATIE (ZONDER C)] Blijf kijken naar de bal en spelers die hem proberen te recupereren – andere scheidsrechters kijken naar de trapper.
    - (ii) [IN 3x3-FORMATIE (PLOEG VAN 8)] De scheidsrechter die zich het dichtst bij de bal bevindt, moet blijven kijken naar de bal en de spelers die hem proberen te recupereren. De andere scheidsrechter moet kijken naar de trapper en spelers die hem bedreigen.
  - (c) [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Probeer bij een poging die zich ontwikkelt tot een loopfase naar de kant van het veld waar de line judge normaal staat, zo mogelijk vóór de baldrager de doellijn te bereiken.
2. [REFEREE] Als Team A onverwachts een fieldgoal probeert te scoren met een stuittrap (d.w.z. dat er geen scheidsrechter achter het doel staat), is het jouw prioriteit om te oordelen over het slagen of mislukken van de fieldgoalpoging in plaats van de trapper in de gaten te blijven houden (de trapper ruw behandelen kan volgens de regels niet als het niet duidelijk was dat Team A een strijdtrap zou proberen nemen). Loop achter de bal aan in de richting van het doel en zorg dat je zo goed mogelijk ziet of de fieldgoal- of trypoging succesvol is of niet. Overleg met andere scheidsrechters (bv. de back judge) die mogelijk in positie waren om te assisteren voordat je het resultaat met een signaal kenbaar maakt.
3. [IN 3x1-FORMATIE (PLOEG VAN 6C)] Bij lange fieldgoalpogingen (d.w.z. als de bal van buiten Team B's 20-yardlijn wordt gesnapt), is het toegestaan dat de enkel de back judge achter de doelpalen gaat staan en dat de center judge aanvankelijk in zijn normale positie in het aanvallende achterveld blijft. Dat staat bekend als de "eenscheidsrechtermechanica". De center judge moet in deze situatie zijn voornemen duidelijk meedelen aan alle andere leden van de scheidsrechtersploeg.

## 9.9 – Na iedere poging

### 9.9.a – Prioriteiten

1. Uitkijken naar acties door spelers van beide teams nadat de bal gestorven is.
2. De spelers aanmoedigen om veilig af te stapelen en de bal ofwel terug te geven aan een scheidsrechter of hem in de buurt van de dodebalplek te laten liggen, al naargelang het geval.
3. Controleren of de te bereiken lijn is gehaald of bijna gehaald, en je oordeel met een signaal kenbaar maken.
4. Controleren of er vlaggen zijn geworpen, en zo ja:
  - (a) het time-outsignaal geven [S3];
  - (b) [REFEREE] uitzoeken welke fouten zijn gevlagd en de bestraffing ervoor uitvoeren volgens de procedures in hoofdstuk 19;
  - (c) [REFEREE] de umpire op de hoogte houden;
  - (d) [CENTER JUDGE] eventuele fouten die je hebt gevlagd rapporteren aan de referee;
  - (e) erop toezien dat alle bestraffingen correct worden uitgevoerd;
  - (f) [CENTER JUDGE] de vleugelscheidsrechters op de hoogte houden van de bestraffing en de uitvoering ervan.

5. [REFEREE] Bepalen of een nieuwe serie wordt toegekend, ofwel op basis van het signaal van een collega dat de bal zeker de te bereiken lijn heeft gehaald, ofwel op basis van je eigen visuele inspectie van de bal in relatie tot de te bereiken lijn, ofwel na een meting waartoe je de opdracht hebt gegeven.
6. Controleren op geblesseerde spelers of andere gebeurtenissen die het spel kunnen vertragen.
7. [BEHEERDER VAN DE SPELKLOK OP HET VELD] De spelklok starten indien nodig, een waarschuwing geven 10 seconden vooraleer de spelklok verstrijkt, en een vlag werpen voor vertraging van het spel als de klok op 0 staat voordat de bal in het spel is gebracht.
8. Rechtmatige aanvragen voor time-outs toestaan. Controleren of een aanvraag vanuit de coachzone of teamzone is gedaan door de hoofdcoach.
9. Alle time-outsignalen [S3] van je collega's herhalen.
10. Helpen bij het doorgeven van de dode bal of een nieuwe bal naar de volgende plek.
11. De bal op de volgende plek plaatsen als je er dichter bij bent dan de umpire.
12. Je ervan vergewissen dat alle scheidsrechters (bijna) in positie zijn voor de volgende poging voordat je toestaat dat de bal speelklaar wordt.
13. [CENTER JUDGE]
  - (a) De laterale positie van de bal opmerken door middel van elastische banden of een ander hulpmiddel. Het systeem voor het aangeven van de laterale positie wordt beschreven in paragraaf 5.7.9.
  - (b) Over de bal staan als [een van de voorwaarden van Mechanic 10.9.c.14 van toepassing is](#).

### 9.9.b – Initiële positie

1. Kort na het einde van de vorige poging zou je in de buurt van de volgende plek moeten zijn. Je precieze positie hangt af van wat er tijdens de vorige poging is gebeurd.

### 9.9.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. × Als je de Toezichter bent, geef dan aan dat de bal dood is. Dat doe je door het dodebalsignaal [S7] te geven, tenzij het time-outsignaal [S3], het start-de-kloksignaal [S2] of het signaal voor een time-out [S3], touchdown of fieldgoal [S5], safety [S6], of niet-gevangen pass of mislukte fieldgoalpoging [S10] in plaats daarvan geschikt is. Geef maar *één* signaal.
2. Als er een vlag is geworpen, volg dan de procedure in hoofdstuk 19. Als er een aangerekende teamtime-out is genomen of een blessuretime-out is afgekondigd, volg dan de procedure in hoofdstuk 17. Als een periode afgelopen is, volg dan de procedure in hoofdstuk 20.
3. [CENTER JUDGE] **Observeer** op het einde van een poging de actie nadat de bal gestorven is terwijl je naar de dodebalplek beweegt, of naar de binnenveldplek als de bal zich buiten de kruismarkeringen bevindt.
4. [BEHEERDER VAN DE SPELKLOK OP HET VELD] Als 40-secondenspelklok volgens de regels zou moeten starten:
  - (a) Als er een zichtbare spelklok is, controleer dan kort na het einde van de poging of ze is beginnen aftellen.
  - (b) Als er geen zichtbare spelklok is, start dan kort na het einde van de poging een 40-secondenspelklok.

### De bal plaatsen voor de volgende poging:

5. Help bij het doorgeven van een bal aan de umpire of center judge of plaats de bal die iemand anders aan jou heeft doorgegeven (Mechanic 5.8). [REFEREE] [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] [Over het algemeen zou je de bal niet moeten hanteren, tenzij hij heel dicht bij jou sterft. Laat het plaatsen van de bal in normale situaties over aan de umpire of de center judge.](#)

6. Als je de bal aan het plaatsen bent:
  - (a) Richt je gezicht naar de Toezichter, niet naar de doellijn, wanneer je de bal plaatst. Neem de maximale terreinwinst over van de Toezichter en plaats de bal op de volgende plek. Controleer na een niet-gevangen voorwaartse pass, bestraffing enz. bij de umpire of de laterale plaatsing van de bal correct is.
  - (b) Leg de bal met de veters naar onder als er een risico bestaat dat hij van zijn positie zou weggrollen.
7. [CENTER JUDGE]
  - (a) Ga, als de klok loopt in bespoedigde spelsituaties, de bal halen waar die zich ook bevindt (tenzij de referee of umpire er duidelijk dichterbij zijn).
  - (b) Maak je geen zorgen over wie de bal plaatst; de scheidsrechter die het best geplaatst is voor de volgende plek zou dat moeten doen; andere scheidsrechters dienen te helpen bij het aan hem doorgeven van een bal, indien nodig. (Zie ook [Mechanic 5.3.10.](#)) In het geval van een bespoedigde aanval is het echter het best dat de referee de vervangingen door Team A in het oog houdt en dat de center judge (en umpire) met de bal omgaan.
  - (c) Als de 40-secondenspelklok al loopt, ga dan weg van de bal om hem speelklaar te maken. Als de 40-secondenspelklok niet loopt, wacht dan over de bal totdat de referee aangeeft dat de bal speelklaar is, en stap dan weg van de bal.
  - (d) Nadat je de bal hebt geplaatst, kijk je naar de referee om te bepalen of je in de buurt van de bal moet blijven om de snap te voorkomen of of je je normale positie kan innemen.
  - (e) Als je de bal hebt geplaatst, ga dan naar een positie achter en opzij van de snapper om de snap te voorkomen. In die positie blijf je uit de buurt van de voeten van de lijnmannen terwijl ze zich opstellen en vermijd je dat je over of door het gat tussen de snapper en de guard moet stappen. Je staat dan ook voor of naast de quarterback zodat hij ook duidelijk kan zien dat de snap wordt voorkomen.
  - (f) Als je van de bal wegstapt, loop dan achteruit naar je positie, met je gezicht naar de referee en de quarterback.
  - (g) Als er een late vervanging is en de referee zijn armen uitstrekt [Sup36] om aan te geven dat de snap niet zou mogen gebeuren, ga dan naar de snapper of blijf naast hem staan en waarschuw hem de bal niet te snappen.
  - (h) **Of het nu jij was, of de umpire, die de bal heeft geplaatst, als iemand moet terugkeren om eroverheen te gaan staan om het spel te voorkomen, ben jij dat in normale situaties.**

### **Je klaarmaken voor de volgende poging:**

8. [REFEREE]
  - (a) Als je zeker weet dat de te bereiken lijn is gehaald, geef dan het signaal voor een eerste poging [S8] en zorg ervoor dat de head linesman het signaal heeft gezien en dat de kettingploeg erop reageert.
  - (b) Als je niet zeker weet of de te bereiken lijn is gehaald, ga dan naar de dodebalplek en neem een beslissing op basis van je zicht op de bal in relatie tot de te bereiken lijn, of geef opdracht tot een nameting door het time-outsignaal te herhalen [S3] en zachtjes op je borst slaan. Zorg ervoor dat al je collega's op de hoogte zijn van je beslissing.
  - (c) Controleren samen met de head linesman het nummer van de volgende poging. Geef het nummer van de nieuwe poging aan en (indien ongebruikelijk of onverwacht) de geschatte afstand tot de te bereiken lijn en deel beide mee. Het is voldoende om een van de volgende termen te gebruiken (in oplopende volgorde): "inches", "kort", "lang", "tien", "twee staven".
  - (d) Geef het signaal voor een niet-getimed poging [S1\*] voor elke poging wanneer een periode wordt aangevuld (behalve een trypoging als een touchdown werd gescoord tijdens een niet-getimed poging). Geef het signaal voor een niet-getimed poging niet bij een trypoging.

- (e) Controleer of alle andere scheidsrechters (in het bijzonder de umpire) (bijna) in positie zijn voor de volgende poging en klaar zijn om te scheidsrechteren.
  - (f) Controleer indien nodig de status van de klok bij de tijdwaarnemer op het veld.
9. [CENTER JUDGE] Jij en de umpire moeten samen de taken uitvoeren die zijn gespecificeerd in paragrafen 10.9.c.13 tot 10.9.c.22.
  10. Ga in positie staan voor de volgende poging. Loop indien nodig achteruit, zodat je je ogen op de bal kan houden. Kijk niet weg van de bal, voor het geval dat hij gesnapt wordt terwijl je niet kijkt.
  11. Zorg ervoor dat je in een positie staat van waar je de bal, de umpire en beide vleugelscheidsrechters kan zien.

### Signaal dat de bal speelklaar is:

12. [REFEREE]
  - (a) Als de 40-secondenspelklok al loopt:
    - (i) Als de bal na 20 seconden nog niet speelklaar is (Regel 3-2-4-b-3):
      - (1) Geef aan dat de spelklok opnieuw moet ingesteld worden op 25 seconden [Sup29].
      - (2) Als dat onmiddellijk gebeurt, ga dan verder zoals normaal, anders:
        - 1 Kondig een time-out af [S3].
        - 2 Geef aan dat de spelklok opnieuw moet ingesteld worden op 25 seconden [Sup29] en houd het signaal aan tot de klok opnieuw ingesteld is op 25.
        - 3 Als de bal klaar is, ga verder zoals hieronder beschreven.
    - (ii) Als de wedstrijd klok zou moeten starten op het signaal van de referee, geef dan het start-de-kloksignaal [S2]. Fluit enkel als dat nodig is om de aandacht van de beheerder van de klok te trekken. Zonder fluitsignaal is dit een zogenaamde “stille wind”.
    - (iii) Anders is het niet nodig om een signaal te geven dat de bal speelklaar is.
  - (b) Als de 40-secondenspelklok niet loopt:
    - (i) Als de klok is gestopt omwille van een blessure van een speler, geef dan een signaal [ofwel Sup29 of Sup30] om aan te geven of de spelklok moet worden ingesteld op 25 dan wel op 40 seconden.
    - (ii) Fluit en geef het signaal dat de bal speelklaar is [S1]. Als de wedstrijd klok zou moeten starten op het signaal van de referee, geef dan vervolgens het start-de-kloksignaal [S2].
    - (iii) Als de wedstrijd klok zou moeten starten op de snap, fluit dan en geef het signaal dat de bal speelklaar is [S1].
    - (iv) [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Start je 25-secondenspelklok wanneer je de bal speelklaar verklaart, tenzij er een zichtbare spelklok is.
    - (v) Zorg er in het geval van een 10-secondenaftrek of oneerlijke kloktacties voor dat de tijdwaarnemer (of beheerder van de stadionklok) weet dat de klok niet mag starten zoals in een normale situatie.
  - (c) Als er zichtbare wedstrijd- of spelklokken zijn, controleer dan of ze correct zijn gestart.

### Beheer van de spelklok:

13. [REFEREE]
  - (a) [IN xx1-/xx2-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6/7/8)] Als je de back judge of de side judge zijn hand ziet opsteken, geef Team A dan een mondelinge waarschuwing (“10 seconden”, of “haast je” als je niet zeker weet hoeveel van de 10 seconden zijn verstreken).
  - (b) [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Als er nog ongeveer 10 seconden op de spelklok staan, geef Team A dan een mondelinge waarschuwing (“10 seconden”, of “haast je” als je niet zeker weet hoeveel van de 10 seconden zijn verstreken).



- (c) [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Kijk naar de snapper als de spelklok op 0 staat. Als de bal al in beweging is, is er geen fout begaan. Fluit anders, en gooi je vlag voor vertraging van het spel.

### 9.9.d – Geavanceerde technieken

1. De prioriteit aan het einde van een poging is om in positie te komen, klaar voor de volgende poging. Enkel als er zich een ernstig incident voordoet (zoals een fout of wangedrag, een blessure of een breuk van de ketting) mag je routine worden onderbroken.
2. Als Team A vervangingen doorvoert **terwijl de snapper op, bij of op weg naar** zijn positie op de strijdlijn is:
  - (a) **Elke scheidsrechter moet bereid zijn om in te grijpen en het spel stil te leggen bij een overtreding van de regels over vervangingen.**
  - (b) [REFEREE]
    - (i) Geef het signaal voor vervangingen als reactie [Sup36] aan [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] de center judge [IN 2xx-FORMATIE (ZONDER C)] de umpire opdat hij over de bal gaat staan en de snap voorkomt. Beëindig je signaal als Team B niet binnen 3 seconden met zijn vervangingen begint.
    - (ii) Houd het signaal aan totdat Team B zijn vervangingen heeft doorgevoerd.
    - (iii) Als de scheidsrechters niet in staat zijn te voorkomen dat Team A de bal snapt voordat Team B zijn vervangingen volledig heeft doorgevoerd, leg het spel dan stil en waarschuw Team A dat verdere pogingen zullen worden bestraft met een fout voor onsportief gedrag.
    - (iv) Elke scheidsrechter moet bereid zijn om in te grijpen en het spel stil te leggen bij een overtreding van de regels over vervangingen.
  - (c) [CENTER JUDGE]
    - (i) Ga over de bal staan om te vermijden dat Team A de bal snapt, totdat Team B een redelijke kans heeft gehad om zijn invallers in positie te brengen en de vervangen spelers van Team B het speelveld hebben verlaten.
    - (ii) Denk terwijl je over de bal staat na over de route die je zal nemen om weg te komen van de spelers voordat de bal wordt gesnapt.
    - (iii) Wanneer Team B zijn vervangingen volledig heeft doorgevoerd (of er geen heeft doorgevoerd), instrueer de snapper of quarterback dan de bal niet te snappen totdat hij mondelinge goedkeuring van jou heeft gekregen. Als hij de bal toch snapt voordat hij mondelinge goedkeuring heeft gekregen, wordt Team A bestraft voor vertragen van het spel na een waarschuwing voor de eerste overtreding (Mechanic 3.4.1.e).
3. [REFEREE] Als Team A het spel snel probeert op gang te krijgen, informeer beide teams dan dat de bal niet mag worden gesnapt totdat jij gefloten hebt. Ga snel naar je positie, geef de umpire (of center judge) aan dat hij naar zijn positie kan gaan, controleer of alle andere scheidsrechters klaar zijn en geef dan een fluitsignaal.
4. **Als Team A aan een bespoedigde aanval bezig is, stop deze dan niet alleen omdat jij of een andere scheidsrechter niet perfect in positie bent/is (Mechanic 5.3.16.a). Pas je zo goed als mogelijk aan en scheidsrechters zo goed als mogelijk terwijl je naar de beste positie gaat om toezicht te houden op het spel.**
5. Als je met een speler op het veld wil spreken (bv. om hem te waarschuwen dat hij bijna een fout begaan heeft), scheelt het vaak tijd om het bericht door te geven via de umpire of de back judge (voor een speler van Team B). Vertraag het spel niet onnodig door de huddle van een van de teams te onderbreken, tenzij er een time-out bezig is. **Probeer nooit met een speler te praten tijdens een bespoedigde aanval of een aanval zonder huddles.**
6. Blijf geconcentreerd en denk aan de volgende poging.

# 10. Umpire

## 10.1 – Vrije trappen

### 10.1.a – Prioriteiten

#### Voorafgaand aan de trap:

1. Je er bewust van zijn of de referee de scheidsrechtersploeg heeft opgedragen om over te schakelen naar posities voor een onside vrije trap, en van positie veranderen (indien van toepassing) als hij dat heeft gedaan.
2. De pauze van 1 minuut timen als de vrije trap genomen wordt na een wijziging aan de score, te beginnen vanaf het moment dat de referee de score met een signaal doorgeeft aan de perstribune (Regel 3-3-7-f).
3. De spelers van Team A tellen en het resultaat van de telling met een signaal [Sup3, Sup4 of Sup24] aan je collega's doorgeven. De signalen van je collega's over de telling opmerken. Opnieuw tellen als jouw telling verschilt van die van je collega's.
4. De spelers eraan herinneren na te tellen met hoeveel ze op het veld staan, als het team waarvoor je verantwoordelijk bent niet precies elf spelers op het veld heeft.
5. De bal aan de trapper overhandigen (of hem in het midden van het veld achterlaten op de beperkende lijn van Team A als de trapper treuzelt bij het zich klaarmaken voor de trap).
6. De trapper briefen, inclusief:
  - (a) De trapper waarschuwen om de bal niet te trappen als hij van de tee valt.
  - (b) De trapper eraan herinneren dat andere spelers van het trappende team niet meer dan 5 yards achter hun beperkende lijn mogen zijn.
  - (c) Je ervan vergewissen dat hij begrijpt dat hij de bal niet mag trappen totdat de referee gefloten heeft.
  - (d) De trapper eraan herinneren dat hij 25 seconden de tijd heeft om de bal in het spel te brengen nadat de referee gefloten heeft.
  - (e) Hem eraan herinneren dat hij ervoor verantwoordelijk is dat de tee van het veld verwijderd wordt aan het einde van de poging.

Je kan de briefing overslaan als je zeker weet dat de trapper zich alles herinnert van eerdere briefings, of als de trapper niet in de buurt is om te worden gebriefd.

7. Gereedheid om te spelen controleren:
  - (a) [IN F4-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Het gebied aan de zijkant en controleren om ervoor te zorgen dat alle niet-spelers zich buiten de niet-toegankelijke zone bevinden, dat niet-deelnemers buiten de grenzen zijn en dat al de teambegeleiders zich binnen de teamzone bevinden.
  - (b) Ervoor zorgen dat de kettingploeg (en de beheerders van de bijkomende pogingindicator en van de bijkomende markering van de te bereiken lijn, indien aanwezig) zichzelf en hun materiaal ver uit de weg hebben verplaatst en dat het materiaal op de grond is gelegd buiten de teamzones en achter de limietlijnen **aan de kant van het veld van het ontvangende team**. Controleren of de ballenjongens in positie zijn.
  - (c) Controleren of het trappende team minstens vier spelers aan weerszijden van de trapper heeft en de spelers eraan herinneren om dat na te kijken als dat niet het geval is.
  - (d) Collega's op de beperkende lijnen eraan herinneren om in positie te gaan staan en zich klaar te maken als ze dat nog niet hebben gedaan.
  - (e) De gereedheid van de scheidsrechters op de beperkende lijnen nakijken (als je van mening bent dat verder alles gereed is), en vervolgens je arm omhooghouden totdat de referee het signaal geeft dat de bal speelklaar is.

- (f) De bal zo snel mogelijk speelklaar krijgen. De referee eraan herinneren om de bal speelklaar te verklaren zodra alle scheidsrechters in positie zijn. Dit zelfs doen als Team A niet klaar is.
- (g) [IN F5-8-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6/7/8)] Tussen de trapper en de bal blijven staan totdat de referee het signaal geeft dat de bal speelklaar is.
- (h) Altijd alert zijn voor korte trappen.

### Tijdens de trapfase:

- 8. [IN F4-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Opletten of een vrije trap buiten de grenzen gaat het dichtst bij jou in de buurt zonder te zijn aangeraakt door het ontvangende team. Bepalen of een speler van Team B in de buurt van de zijlijn de bal raakt terwijl hij buiten de grenzen is.
- 9. Uitkijken naar spelers die een signaal voor een vrije vangst geven, en bereid zijn om te oordelen over elke hinder bij het vangen van een getrapte bal.
- 10. Als je op een beperkende lijn staat en de trap kort is:
  - (a) Weten of de getrapte bal de grond geraakt heeft en of hij onmiddellijk de grond in werd getrapd of eerst een korte afstand aflegde en pas dan de grond raakte.
  - (b) Weten waar en door wie de bal voor het eerst werd aangeraakt.
  - (c) Uitkijken naar niet-toegelaten blocks door Team A (Regel 6-1-12).
  - (d) Elke plek van een niet-toegelaten aanraking met een beanbag markeren.
  - (e) [IN F4-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] De dodebalplek markeren als jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent en er (bijna) geen terugloopactie is.
- 11. Het start-de-kloksignaal [S2] alleen geven als de bal voor het eerst op een toegelaten wijze in het speelveld wordt aangeraakt in jouw toezichtzone.
- 12. [IN F4-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] De dodebalplek markeren als jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent wanneer de baldrager wordt getackeld of buiten de grenzen gaat.
- 13. Oordelen over touchdown op Team A's doellijn.
- 14. Uitkijken naar fouten/schendingen door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) eender welke actie tegen de trapper totdat een fout voor de trapper ruw behandelen volgens de regels niet meer mogelijk is;
  - (b) niet-toegelaten aanraking van een korte trap;
  - (c) overtredingen met betrekking tot je beperkende lijn;
  - (d) spelers van het trappende team (buiten de trapper) die meer dan 5 yards achter hun beperkende lijn zijn na het signaal dat de bal speelklaar is.
  - (e) [IN F4-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] blocks door de drie spelers van Team B die het dichtst bij jou waren bij de trap;
  - (f) [ANDERS] blocks door de middelste speler van Team B's voorste lijn op het moment van de trap;
  - (g) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden aan het aanvalspunt;
  - (h) niet-toegelaten block onder de gordel; ✕
  - (i) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (j) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks, niet-toegelaten wiggen of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (k) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven;
  - (l) eender welke speler van het trappende team die het speelveld breedte na de trap of die vrijwillig buiten de grenzen gaat tijdens de trap en terug binnen de grenzen komt.
- 15. [IN F5-8-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6/7/8)] Een scheidsrechter voorbij de neutrale zone leiden naar de buiten-de-grenzenplek, als de getrapte bal in vlucht buiten de grenzen is gegaan.

## 10.1.b – Initiële positie

### Normale trappen:

1. [IN F4-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Ga, nadat je de trapper gebrieft hebt en hem de bal gegeven, naar positie F (zie 26.1) op Team A's beperkende lijn buiten de zijlijn aan de kant van de perstribune.
2. [ANDERS] Ga, totdat de referee de bal speelklaar heeft verklaard, tussen de trapper en de bal staan om te voorkomen dat hij de bal trapt. Verplaats je, zodra de bal speelklaar is, naar positie H (zie 26.1), enigszins naar één kant van de trapper (indien mogelijk naar de kant van zijn trapvoet). Zorg ervoor dat je hem daarbij niet belemmert in zijn handelingen en in positie bent om spelers van het trappende team te zien die meer dan 5 yards achter hun beperkende lijn staan.

### Onside vrije trappen:

3. Ga, totdat de referee de bal speelklaar heeft verklaard, tussen de trapper en de bal staan om te voorkomen dat hij de bal trapt. Verplaats je, zodra de bal speelklaar is, naar positie H (zie 26.1), enigszins naar één kant van de trapper (indien mogelijk naar de kant van zijn trapvoet). Zorg ervoor dat je hem daarbij niet belemmert in zijn handelingen.

### Vrije trappen na een bestraffing of safety:

4. Wanneer een vrije trap wordt genomen na een bestraffing of een safety, moeten dezelfde relatieve posities worden ingenomen, dichterbij of verder weg van Team B's doellijn, naargelang de situatie.

## 10.1.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

### Voorafgaand aan de trap:

1. Kijk naar de bal voorafgaand aan de trap en geef een fluitsignaal als hij van de tee begint te vallen voordat hij wordt getrapt. Sta er, nadat de bal tweemaal van de tee is gevallen, op dat het trappende team een houder gebruikt.
2. Als er iets gebeurt dat de trap zou moeten verhinderen (bv. een **niet-speler** betreedt of nadert het speelveld), fluit dan herhaaldelijk kort, geef het time-outsignaal [S3] en los het probleem op.

### Tijdens eender welke trapfase:

3. Als je een speler van het trappende team tijdens de trap vrijwillig buiten de grenzen ziet gaan, laat dan je beanbag of pet vallen om dat te markeren, en je vlag als hij het speelveld weer opkomt.
4. Als de klok moet starten wanneer de bal voor het eerst op een toegelaten wijze in het speelveld wordt aangeraakt, geef dan het start-de-kloksignaal [S2] als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of degene met het beste zicht.

### Tijdens een trapfase die diep gaat:

5. [IN F5-8-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6/7/8)] Ga, als de getrapte bal in vlucht buiten de grenzen gaat, nadat de bal getrapt is naar de plek van de trap en leid andere scheidsrechters met behulp van signalen [Sup17, Sup18 en Sup19] naar de buiten-de-grenzenplek.
6. [IN F4-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Verplaats je langs de zijlijn richting Team B's doelzone terwijl de trap in de lucht is. Blijf tijdens de terugloopactie vóór de baldrager, en houd hem tussen jou en de scheidsrechter dichterbij Team B's doelzone. Sta bij een lange loopactie op Team A's doellijn voordat de baldrager er is. **Markeer de dodebalplek als jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent wanneer de baldrager wordt getackeld of buiten de grenzen is.**

7. [IN F5-8-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6/7/8)] Verplaat je in een rustig tempo richting Team B's doelzone, de spelers achterna. Houd alle spelers voor je (met uitzondering van een onbedreigde trapper).
  - (a) [IN F7/F8-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)] Blijf bij een lange loopactie uit de buurt van de spelers, laat de baldrager langs je heen gaan en blijf van binnen naar buiten toezicht houden.
  - (b) [IN F5/F6-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6)] Blijf bij een lange loopactie de spelers voor en bereik de doellijn voordat de baldrager er is. Jij bent verantwoordelijk voor de achterlijn als die zou bedreigd worden (bv. na een fumble nabij Team A's doellijn). **Wanneer je de verantwoordelijkheid voor een lijn (of een paar lijnen) deelt met andere scheidsrechters, pas je dan zo aan dat je een complementaire kijk op het spel krijgt.**
8. [IN F4-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Als de bal in jouw zone buiten de grenzen gaat, ga dan naar die plek en bewaak ze, waarbij je indien nodig je vlag laat vallen. ✕

#### **Tijdens een trapfase waarbij de trap kort is:**

9. Houd een positie aan van waar je de bal en de blocks door spelers van Team A kan zien.
10. **Als de bal onmiddellijk de grond in wordt getrap en de lucht in gaat, informeer je collega's daar dan over wanneer de bal sterft, vooral als er sprake kan zijn van hinder bij het vangen van een getrapte bal.**
11. Let vooral op de blocks door spelers van Team A voordat ze gerechtigd zijn om de bal aan te raken (Regel 6-1-12).
12. Zorg dat je weet waar en door wie de bal voor het eerst werd aangeraakt. **Wees in het bijzonder alert op een tweede aanraking door de trapper.** Markeer elke plek van een niet-toegelaten aanraking met je beanbag (Regel 6-1-3).
13. [IN F4-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent wanneer de bal sterft, geef dan het time-outsignaal [S3] en markeer de dodebalplek.

#### **10.1.d – Geavanceerde technieken**

1. Als de trap diep gaat:
  - (a) [IN F7-FORMATIE (PLOEG VAN 7)] Maak langzaam een hoek naar de kant van de side judge en head linesman terwijl je richting Team B's doelzone loopt. Jij en de back judge zijn elk verantwoordelijk voor de helft van het midden van het veld.
  - (b) [IN F8-FORMATIE (PLOEG VAN 8)] Blijf in het midden van het veld terwijl je richting Team B's doelzone loopt. Jij, de back judge en de center judge zijn elk verantwoordelijk voor een derde van het midden van het veld. Van de drie moet jij het diepst blijven.
2. [INDIEN IN POSITIES VOOR EEN ONSIDE VRIJE TRAP] Als een verwachte onside vrije trap toch diep wordt getrap:
  - (a) [IN F4-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Blijf in het midden van het veld. Jij, de head linesman en de line judge zijn elk verantwoordelijk voor een derde van het midden van het veld (Afbeelding 26.1.C).
  - (b) [IN F5-FORMATIE (PLOEG VAN 5)] Maak langzaam een hoek naar de kant van de head linesman. Jij en de back judge zijn elk verantwoordelijk voor de helft van het midden van het veld (Afbeelding 26.1.E).
  - (c) [IN F6/F8-FORMATIE (PLOEG VAN 6/8)] Blijf in het midden van het veld. **Jij en de twee andere scheidsrechters op de beperkende lijn van Team A** nemen elk de verantwoordelijkheid voor een derde van het midden van het veld (Afbeeldingen 26.1.G en 26.1.J).
  - (d) Observeer in alle gevallen de actie vóór de baldrager in jouw deel van het veld.
3. Laat de tee voor wat hij is, maar zorg ervoor dat hij, nadat de bal gestorven is en alle actie is gestopt, van het veld is verwijderd.

## 10.2 – Gewone strijdpogingen

### 10.2.a – Prioriteiten

1. Het nummer van de poging en de afstand weten, en met een signaal het nummer van de poging doorgeven aan je collega's. De signalen over het nummer van de poging van je collega's opmerken. Controleren of de pogingindicator het juiste nummer weergeeft. Niet toestaan dat het spel begint als er een geschil is over het nummer van de poging.
2. De spelers van Team A tellen en het resultaat van de telling met een signaal [Sup3, Sup4 of Sup24] aan je collega's doorgeven. De signalen van je collega's over de telling opmerken. Opnieuw tellen als jouw telling verschilt van die van je collega's.
3. Uitkijken naar valse starts in het algemeen en in het bijzonder door binnenlijnmannen.
4. Uitkijken naar fouten door Team B met betrekking tot de strijdlijn, waarbij sprake is van contact met of een reactie van een speler van Team A.
5. Beoordelen of de snap toegelaten is.
6. Als er vóór de snap een fout begaan wordt, alle actie stoppen door herhaaldelijk kort te fluiten en het time-outs signaal te geven [S3].
7. Anticiperen of er een loopfase of een voorwaartsepassfase volgt door de initiële actie van de binnenlijnmannen te lezen. Als ze achteruitgaan, is het waarschijnlijk dat er een voorwaartsepassfase zal volgen. Als ze voorwaarts stormen of "pullen", is de kans groot dat er een loopfase volgt.
8. Je er bewust van zijn waar de te bereiken lijn zich bevindt in relatie tot de strijdlijn, zodat je niet naar de ketting hoeft te kijken om te weten of de dodebalplek dicht bij de te bereiken lijn ligt. ✕
9. Uitkijken naar overtredingen tegen de regels over vervangingen door Team A, bijvoorbeeld:
  - (a) vervangen spelers die de huddle niet verlaten binnen 3 seconden nadat een invaller erin is gekomen;
  - (b) de huddle beëindigen met meer dan elf spelers;
  - (c) meer dan elf spelers langer dan 3 seconden in de huddle of formatie houden;
  - (d) invallers die het veld inkomen, communiceren en dan het veld verlaten.
10. Uitkijken naar verdedigende spelers die woorden of signalen gebruiken die tegenstanders van hun stuk brengen wanneer die de bal in het spel proberen brengen.
11. Niet-gerechtigde ontvangers opmerken in het achterveld tussen de tackles, vanwege het potentieel voor fouten voor niet-toegelaten aanraking en niet-gerechtigde ontvanger voorbij de neutrale zone.
12. Beoordelen of de formatie toegelaten is, in het bijzonder of aan de vereiste voor vijf spelers genummerd tussen 50 en 79 voldaan is.
13. Spelersuitrusting steekproefsgewijs controleren, en de spelers eraan herinneren om indien nodig hun kinriempje en mondstuk te controleren.

### 10.2.b – Initiële positie

1. Neem een positie in van waaruit je de bal bij de snap kan zien, en ook alle binnenlijnmannen.
2. De normale positie bij strijdpogingen is in het verdedigende achterveld, op ongeveer 5-7 yards van de strijdlijn en tussen de aanvallende tackles.
3. Je moet je positie variëren om te voorkomen dat teams er misbruik van kunnen maken.
4. Wees in een positie van waar je kan scheidsrechteren zonder spelers te hinderen.

### 10.2.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Als verdedigende spelers hun positie aanpassen, zorg er dan voor dat je de bal nog steeds kan zien bij de snap, en ook de binnenlijnmannen.
2. Blijf uit de buurt van verdedigende spelers.

3. Als Team A in een strijdtrapformatie staat, herinner de spelers van Team B er dan verbaal aan om de snapper niet ruw te behandelen.
4. Als er vóór de snap een fout begaan wordt, fluit dan herhaaldelijk kort, werp je vlag en geef het time-outsignaal [S3]. Overleg met de vleugelscheidsrechters over de beslissing (tenzij er absoluut geen twijfel over bestaat wat ze is) en informeer de referee.
5. Als een lijnman beweegt vóór de snap, en hij mogelijk is bedreigd door de beweging van een verdedigende speler, overleg dan in de buurt van de volgende plek met de head linesman en line judge.

### 10.2.d – Geavanceerde technieken

#### Redenen om je initiële positie te wijzigen (of net niet):

1. Over het algemeen geldt: hoe hoger het niveau van het spel en hoe sneller de spelers, hoe dieper en breder je moet staan. [IN xx2-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 6D/7/8)] Je mag 10 yards van de strijdlijn verwijderd zijn als je je daar op je gemak voelt (behalve bij pogingen rond de doellijn, waarbij je in staat moet zijn om bij de strijdlijn te komen om te oordelen over of een pass toegelaten was of niet).
2. Sta dieper en breder als je mobiliteit wordt belemmerd door je conditie of de ondergrond (bv. modder of een oneffen terrein).
3. Het is niet nodig om je positie af te stemmen op de positie van de referee.

#### Het aantal spelers met een signaal doorgeven:

4. Geef het aantal spelers dat je geteld hebt ten laatste met een signaal door wanneer het aanvallende team zijn huddle beëindigt (maar het kan en moet eerder indien mogelijk). [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] Je hoeft niet te tellen en een signaal te geven als je daar geen tijd voor hebt omdat je de bal hebt geplaatst.

## 10.3 – Loopfases

### 10.3.a – Prioriteiten

1. De actie vóór en rond de baldrager observeren.
2. Uitkijken naar eender welke fumble waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag indien mogelijk.
3. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden aan het aanvalspunt, vooral begaan door binnenlijnmannen;
  - (b) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, **niet-toegelaten blocks onder de gordel**, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (c) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.

### 10.3.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Als de actie op je afkomt, verplaatst je dan lateraal om niet in de weg te lopen, en laat de spelers langs je heen lopen.
2. Wanneer het spel tussen de tackles vordert, is het jouw primaire verantwoordelijkheid om toezicht te houden op de actie van de spelers aan het aanvalspunt, vervolgens rond de baldrager en ten slotte tussen jou en de bal bij langere loopacties.
3. Als de baldrager zich naar een zijzone verplaatst, draai en beweeg dan zodat je de baldrager en de blockers voor de baldrager in het zicht houdt. Beweeg niet zo ver naar de bal dat je in de weg loopt als de baldrager terug naar binnen komt gelopen, maar ga ook wel ver genoeg, zodat je niet achterblijft als het spel uiteindelijk de zijlijn bereikt.
4. [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Je bent waarschijnlijk de op één na dichtstbijzijnde scheidsrechter bij de buiten-de-grenzenplek na een lange loopactie. Beweeg lateraal ver

genoeg zodat je snel bij de zijlijn geraakt als actie daar dat vereist of als je aanwezigheid nuttig zou kunnen zijn om een moeilijke situatie onschadelijk te maken.

5. Fluit enkel als de maximale terreinwinst van de baldrager direct voor jou eindigt en het waarschijnlijk is dat het zicht van de zijlijnscheidsrechters op de baldrager belemmerd is. Neem de exacte maximale terreinwinst over van de vleugelscheidsrechters.

### 10.3.c – Geavanceerde technieken

1. Fluit niet als de rug van de baldrager naar je toe is gericht, of als je zicht belemmerd is door andere spelers (of scheidsrechters) – hij kan de bal hebben gefumbeld zonder dat je het hebt gezien. Zie leder! Zorg dat je er zeker van bent dat de bal dood is.
2. Als er zich een stapel van spelers vormt, geef dan het time-outsignaal [S3], ga dan naar de stapel, bepaal wie balbezit heeft (Mechanic 5.11) en moedig spelers aan om veilig af te stapelen.
3. Als je niet de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent bij de dodebalplek, kijk dan uit naar laattijdig contact en andere niet-toegelaten handelingen. Het is in het bijzonder jouw verantwoordelijkheid om actie te observeren dicht bij de vleugelscheidsrechters, aangezien zij zich concentreren op de maximale terreinwinst.

#### Bijzondere soorten loopfases:

4. Als bij een loopactie de strijdlijn in de baldrager wordt teruggedreven nadat zijn maximale terreinwinst is gestopt, ontmoedig spelers dan zich op de stapel te werpen.
5. Als de loopactie eindigt in de buurt van de te bereiken lijn, assisteer de vleugelscheidsrechter dan door hem een bal te geven, zodat hij de exacte dodebalplek kan markeren.

## 10.4 – Voorwaartsepassfases

### 10.4.a – Prioriteiten

1. Uit de buurt blijven van de spelers, in het bijzonder gerechtigde ontvangers die het veld in jouw omgeving oversteken.
2. Beoordelen of een pass is gevangen of niet wanneer de ontvanger naar jou toe is gericht.
3. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) niet-gerechtigde ontvanger voorbij de neutrale zone;
  - (b) [IN xx0-/xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5/6C) OF BIJ POGINGEN ROND DE DOELLIJN] niet-toegelaten passes omdat de baldrager over de neutrale zone is gegaan;
  - (c) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden, vooral begaan door lijnmannen en backs die de passer beschermen, in het bijzonder de center en guards, en [IN 2xx-FORMATIE (ZONDER C)] de tackle aan de kant van de formatie waar de referee niet staat;
  - (d) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, **niet-toegelaten blocks onder de gordel**, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (e) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven;
  - (f) duidelijke hinder bij het vangen van een pass, maar alleen als je de hele actie ziet.
4. [IN xx0-/xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5/6C) OF BIJ POGINGEN ROND DE DOELLIJN] Weten of een voorwaartse pass eerst iets raakt in of achter de neutrale zone, en het signaal voor een aangeraakte bal [S11] geven als dat gebeurt.
5. De referee waarschuwen als de pass geworpen is in een zone waarin geen gerechtigde ontvanger was, of als de pass duidelijk de neutrale zone niet heeft bereikt.

Pas, zodra de pass is gevangen, dezelfde prioriteiten toe als bij een loopfase (hierboven).



### 10.4.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Verplaats je naar de strijdlijn.
  - (a) [IN xx0-/xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5/6C) OF BIJ POGINGEN ROND DE DOELLIJN] Verplaats je snel helemaal tot op de strijdlijn. Behalve bij snelle passes of wanneer je wordt gehinderd door spelers, moet je op de strijdlijn staan voordat de pass wordt geworpen.
  - (b) [IN xx2-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 6D/7/8) EN BIJ POGINGEN WEG VAN DE DOELLIJN] Verplaats je enigszins in de richting van de strijdlijn, maar het is niet essentieel dat je er helemaal bent.
  - (c) Deze verplaatsing verwijdert jou als een doelwit, maakt je zone vrij voor ondiepe passes en stelt je in staat om uit te kijken naar lijnmannen die op een niet-toegelaten wijze voorbij de neutrale zone zijn.
2. Draai je om als de bal is geworpen en observeer het einde van de pass. Geef het signaal voor een niet-gevangen pass [S10] als je ziet dat de bal de grond raakt voordat de ontvanger er controle over heeft.
3. Als er een loopactie volgt na de vangst, reageer dan zoals je normaal zou doen op een loopfase.

### 10.4.c – Geavanceerde technieken

1. Zodra de pass is geworpen, is je eerste prioriteit om het einde van de pass te zien. Het is niet meer nodig om te kijken naar de blocks rond de passer: de referee (of center judge) zal hopelijk eventuele persoonlijke fouten zien. Ook tegenhouden in het achterveld nadat de pass is geworpen heeft normaal geen invloed op het spel.
2. Als de pass niet-gevangen is **in jouw zone**:
  - (a) **Als er geen gerechtigde ontvanger is in de zone, en/of als de niet-gevangen pass duidelijk de neutrale zone niet heeft bereikt, ga dan snel naar de referee om hem hiervan op de hoogte te brengen. Als de bal over de neutrale zone is gegaan, geef dan signaal [Sup42] door naar de grond achter de neutrale zone te wijzen. Als de bal niet over de neutrale zone is gegaan, ga dan naar de referee toe terwijl je naar de grond achter de neutrale zone wijst.**
  - (b) **Als er *wel* een ontvanger in de zone is, en je denkt dat de referee zich daar misschien niet van bewust is, ga dan naar de referee toe, en wijs ondertussen naar de gerechtigde ontvanger. Bijvoorbeeld “Nummer 34 was in de buurt van de pass” roepen is ook toegestaan.**
  - (c) **[INTERNE RADIO GEBRUIKEN] Het overbrengen van deze informatie is ook een optie.**
3. Als je ziet dat de pass wordt aangetikt, geef dan het signaal voor een aangeraakte bal [S11]. Het signaal moet normaal gezien worden gebruikt op passes die worden aangetikt in het aanvallende achterveld, maar een (voor de toeschouwers) onopmerkelijke aanraking voorbij de neutrale zone kan ook op deze manier worden aangegeven. Het is niet nodig om het te geven als de pass duidelijk wordt aangeraakt (bv. wanneer een verdedigende lijnman hem tegen de grond wegslaat).
4. Als je ziet dat de pass is gevangen, ga dan naar de ontvanger toe, maar geef geen signaal. Als je niet zeker bent, ga dan naar de ontvanger toe, maar kijk naar andere scheidsrechters die mogelijk een oordeel hebben kunnen vellen. Als zij het signaal voor een niet-gevangen pass [S10] geven, herhaal het signaal dan één keer om te bevestigen dat je het hebt gezien.
5. Als de voorwaartsepassfase eindigt in de buurt van de te bereiken lijn, assisteer de vleugscheidsrechter dan door hem een bal te geven, zodat hij de exacte dodebalplek kan markeren.

## 10.5 – Pogingen rond de doellijn

### 10.5.a – Prioriteiten

Dezelfde prioriteiten als bij andere strijdpogingen, plus:

1. Voorbereid zijn om de vleugelscheidsrechters te helpen bij maximale terreinwinst, fumbles of al dan niet doorbreken van het vlak van de doellijn als hun zicht wordt belemmerd.
2. [Uitkijken naar fouten zoals niet-toegelaten passes \(Mechanic 10.4.a.3.b\) en weten of een voorwaartse pass eerst iets in of achter de neutrale zone raakt \(Mechanic 10.4.a.4\).](#)

### 10.5.b – Initiële positie

1. Neem een positie in die iets dichterbij de neutrale zone ligt dan normaal, op voorwaarde dat je de spelers niet in de weg zit. Let op dat je niet op de doellijn gaat staan of het zicht van de vleugelscheidsrechters belemmert.

### 10.5.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Loop bij een voorwaartsepassfase snel helemaal tot op de strijdlijn ([Mechanic 10.4.b.1.a](#)). Behalve bij snelle passes of wanneer je wordt gehinderd door spelers, moet je op de strijdlijn staan voordat de pass wordt geworpen.
2. Als het zicht van de vleugelscheidsrechters belemmerd is, en je absoluut zeker bent, mag je met een onopvallend signaal je oordeel aangeven. Voordat je eender welk signaal geeft, moet je oogcontact maken met de vleugelscheidsrechters om er zeker van te zijn dat zij geen signaal zal geven dat in tegenspraak is met het jouwe. Geef het signaal voor de touchdownvoorwaarden [Sup25] enkel aan de betreffende scheidsrechter(s) als je ervan overtuigd bent dat aan alle voorwaarden voor een touchdown is voldaan. Probeer het werk van de vleugelscheidsrechters niet voor hen te doen.

### 10.5.d – Geavanceerde technieken

1. Het is regel dat de umpire nooit het signaal voor een touchdown [S5] geeft. Mogelijke uitzonderingen hierop zijn:
  - (a) als een vleugelscheidsrechter is gevallen, of anderszins ver uit positie is, en niet in staat is om een beslissing te nemen;
  - (b) op terugloopacties na een vrije trap;
2. Mocht er twijfel bestaan over de wijziging aan de score, neem dan deel aan het overleg tussen betrokken scheidsrechters. Waarschijnlijk heb je relevante informatie te bieden.
3. Behandel in korteaftandssituaties bij derde en vierde poging de te bereiken lijn zoals je de doellijn zou behandelen.

## 10.6 – Terugloopacties

### 10.6.a – Prioriteiten

1. Uitkijken naar de baldrager en actie om hem heen terwijl je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent.
2. Uitkijken naar eender welke fumble waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag indien mogelijk. ✕
3. Uitkijken naar blocks door spelers in jouw toezichtzone vóór en rond de baldrager, in het bijzonder:
  - (a) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden aan het aanvalspunt;
  - (b) niet-toegelaten blocks onder de gordel, waar dan ook;
  - (c) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (d) [helpen van de looper](#);

- (e) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (f) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.
4. **Uitkijken naar eender welk doorgeven of eender welke pass waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag.**
  5. **Uitkijken naar een *niet-toegelaten* voorwaartse pass of *niet-toegelaten* voorwaarts doorgeven, vooral als je een zicht hebt dat evenwijdig of bijna evenwijdig is met de baldrager.**

### 10.6.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Blijf uit de buurt van de spelers.
2. Loop naar Team A's doellijn toe, en blijf daarbij uit de buurt van de spelers. Laat de baldrager je passeren, maar blijf de actie om hem heen observeren.
3. Als je een block ziet ontwikkelen, blijf er dan bij voordat je overschakelt naar de baldrager of een ander block. Blijf, zelfs als je verwacht dat een andere scheidsrechter er de verantwoordelijkheid voor neemt, bij het block totdat je zeker weet dat het toegelaten is.
4. Als de bal sterft in jouw toezichtszone, fluit dan, geef het time-outsignaal [S3] en geef dan pas het signaal voor een eerste poging [S8] om te laten zien welk team in balbezit is. Houd het signaal aan totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft.

### 10.6.c – Geavanceerde technieken

1. Kom niet te dicht bij het spel – ga er indien nodig van weg om een veilige positie te behouden op het veld.

## 10.7 – Uittrappen

### 10.7.a – Prioriteiten

Voor en tijdens de trap, dezelfde prioriteiten toepassen als bij gewone strijdpogingen (hierboven), plus:

1. Spelers die een uitzondering op de nummeringsregel vormen opmerken, en er tijdens de poging naar **uitkijken of zij al dan niet** voorbij de neutrale zone gaan als een toegelaten voorwaartse pass over de neutrale zone gaat.
2. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) eender welke actie tegen de snapper die ruw behandelen zou kunnen zijn;
  - (b) voor de trap, niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden, vooral begaan door lijnmannen en backs die de trapper beschermen, in het bijzonder de **ticht end en/of wing back aan de kant van de formatie waar de referee niet staat**;
  - (c) tijdens de trap, niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden tegen spelers van Team A die proberen richting Team B's doelzone te lopen;
  - (d) blocks onder de gordel;
  - (e) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (f) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (g) fouten voor overdreven ruwheid weg van de bal;
  - (h) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven;
  - (i) niet-toegelaten formatie.
3. Reageren op slechte snaps of geblokte trappen door over te schakelen op de prioriteiten voor loopfases, voorwaartse passfases of terugloopacties, indien van toepassing.

4. Weten of een korte trap de grond, een speler of scheidsrechter raakt voorbij de neutrale zone.

Tijdens de terugloopacties na een uittrap dezelfde prioriteiten toepassen als bij terugloopacties (hierboven).

### 10.7.b – Initiële positie

1. Neem je normale positie bij strijdpogingen aan, waarbij je ervoor zorgt dat je een duidelijk zicht op de snapper hebt.

### 10.7.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Houd een positie aan van waar je initiële beweging naar voren kan zien door beide teams, alsook blocks door de aanval en acties van verdedigende spelers.
2. Besteed bijzondere aandacht aan acties door en tegen de snapper en ook aan tegenhouden en doen struikelen door de verdediging om te voorkomen dat aanvallende spelers richting Team B's doelzone gaan.
3. [IN xx0-/xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5/6C)] Wees erop voorbereid om, bij een korte trap of gedeeltelijk geblokte trap vóór jou, te oordelen over hinder bij het vangen van een getrapte bal, en kijk uit naar signalen voor een vrije vangst.
4. Draai je niet om om naar een lange trap te kijken. Blijf gefocust op spelers in jouw zone.
5. Draai je, zodra spelers voorbij jouw positie beginnen te komen, om en verplaats je snel in dezelfde richting.
6. Als het spel een loopfase of voorwaartsepassfase wordt, reageer dan zoals je normaal zou doen voor zo'n spelfase.

### 10.7.d – Geavanceerde technieken

1. Controleer in het bijzonder of Team A het juiste aantal spelers heeft. Vervangingen lopen vaker mis bij pogingen met een uittrap dan bij enige andere soort pogingen.
2. Help, indien mogelijk, de referee om te bepalen of de speler die contact maakte met de trapper ook degene was die de trap blokte.

## 10.8 – Fieldgoal- en trypogingen

### 10.8.a – Prioriteiten

Voor en tijdens de trap, dezelfde prioriteiten toepassen als bij gewone strijdpogingen (hierboven), plus:

1. **Spelers die een uitzondering op de nummeringsregel vormen opmerken, en er tijdens de poging naar uitkijken of zij al dan niet voorbij de neutrale zone gaan als een toegelaten voorwaartse pass over de neutrale zone gaat.**
2. Uitzijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) eender welke actie tegen de snapper die ruw behandelen zou kunnen zijn;
  - (b) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden, vooral begaan door lijnmannen en backs die de trapper beschermen, in het bijzonder de **tight end en/of wing back aan de kant van de formatie waar de referee niet staat** of [IN xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)] de kant van de formatie het dichtst bij de perstribune;
  - (c) verdedigende spelers die op een niet-toegelaten wijze proberen de trap te blokken (verdedigende beperkingen);
  - (d) blocks onder de gordel;
  - (e) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;

- (f) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (g) spelers die tegenstanders met de knie raken;
  - (h) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven;
  - (i) niet-toegelaten formatie.
3. De spelers, nadat de bal is getrapt, blijven observeren totdat ze volledig uit elkaar zijn. Je nooit omdraaien om te zien of de fieldgoal- of trypoging succesvol is of niet. De signalen van succesvolle of mislukte fieldgoalpoging nooit herhalen die zijn gegeven door de scheidsrechter(s) die daarover moet(en) oordelen. De score nooit opschrijven, nooit een nieuwe bal bemachtigen, nooit iets anders doen dan de spelers observeren totdat er geen mogelijke dreiging van problemen meer is.
  4. Reageren op slechte snaps of gebloekte trappen door over te schakelen op de prioriteiten voor loopfases, voorwaartsepassfases of terugloopacties, indien van toepassing.
- Tijdens de terugloopacties na een fieldgoalpoging dezelfde prioriteiten toepassen als bij terugloopacties (hierboven).

### 10.8.b – Initiële positie

1. Neem je normale positie bij strijdpogingen aan, waarbij je ervoor zorgt dat je een duidelijk zicht op de snapper hebt.

### 10.8.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Houd een positie aan van waar je initiële beweging naar voren kan zien door beide teams, kijk uit naar blocks door de aanval en acties van verdedigende spelers.
2. Besteed bijzondere aandacht aan acties door en tegen de snapper.
3. Laat je stem horen om onsportieve slagen of stoten te vermijden.
4. [IN xx0-/xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5/6C)] Ga naar de doellijn als er een loop- of voorwaartsepassfase vordert naar de kant van het veld waar de line judge normaal staat en hij daar niet in positie is.
5. Begin, wanneer de poging voorbij is, met het timen van de pauze van 1 minuut voor de aftrap (Regel 3-3-7-f).

### 10.8.d – Geavanceerde technieken

1. Wees alert voor gebloekte trappen en hun recuperatie en of ermee verdergelopen wordt. Schakel bij een gesimuleerde trap over naar normaal toezicht op loopfases of voorwaartsepassfases.
  - (a) Als het spel een loopfase of voorwaartsepassfase wordt, reageer dan zoals je normaal zou doen voor zo'n spelfase.
  - (b) [IN 2x0-/2x1-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5)] Bereik de doellijn voordat de baldrager er is, vooral als het spel zich aan de kant van het veld afspeelt waar de line judge normaal staat.
  - (c) Let op de rugnummers van de gerechtigde ontvangers.
2. Geef het signaal voor een aangetikte pass [S11] *enkel* als de getrapte bal is aangeraakt (maar het geen gedwongen aanraking was) door Team B *voorbij* de neutrale zone.

## 10.9 – Na iedere poging

### 10.9.a – Prioriteiten

1. Uitzien naar acties door spelers van beide teams nadat de bal gestorven is.
2. De spelers aanmoedigen om veilig af te stapelen en de bal ofwel terug te geven aan een scheidsrechter of hem in de buurt van de dodebalplek te laten liggen, al naargelang het geval.

3. Controleren of de te bereiken lijn is gehaald of bijna gehaald, en je oordeel met een signaal kenbaar maken.
4. Controleren of er vlaggen zijn geworpen, en zo ja:
  - (a) het time-outsignaal geven [S3];
  - (b) eventuele fouten die je hebt gevlagd, rapporteren aan de referee;
  - (c) weten welke fouten zijn gevlagd door je collega's;
  - (d) de referee assisteren bij de uitvoering van bestraffingen, waarbij je ervoor zorgt dat hij (waar nodig) de juiste opties opgeeft of op gepaste momenten beslist dat het "voor de hand ligt" welke optie de voorkeur geniet;
  - (e) erop toezien dat alle bestraffingen correct worden uitgevoerd;
  - (f) de vleugelscheidsrechters op de hoogte houden van de bestraffing en de uitvoering ervan.
5. Controleren op geblesseerde spelers of andere gebeurtenissen die het spel kunnen vertragen.
6. Rechtmatige aanvragen voor time-outs toestaan. Controleren of een aanvraag vanuit de coachzone of teamzone is gedaan door de hoofdcoach.
7. De duur van een time-out timen.
8. Alle time-outsignalen [S3] van je collega's herhalen.
9. Helpen bij het doorgeven van de dode bal of een nieuwe bal naar de volgende plek.
10. De bal op de volgende plek plaatsen, of doorgeven aan de referee of center judge om hem daar te plaatsen.
11. De laterale positie van de bal opmerken door middel van elastische banden of een ander hulpmiddel. Het systeem voor het aangeven van de laterale positie wordt beschreven in paragraaf 5.7.9.
12. Over de bal staan als [een van de voorwaarden van Mechanic 10.9.c.14 van toepassing is](#). [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] Deze verantwoordelijkheid ligt in de eerste plaats bij de center judge, maar jij moet het doen als hij het niet doet.

### 10.9.b – Initiële positie

1. Kort na het einde van de vorige poging zou je in een positie moeten zijn van waar je de dodebalplek en de actie eromheen kan observeren. Je precieze positie hangt af van wat er tijdens de vorige poging is gebeurd.

### 10.9.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. × Als je de Toezichter bent, geef dan aan dat de bal dood is. Dat doe je door het dodebalsignaal [S7] te geven, tenzij het time-outsignaal [S3], het start-de-kloksignaal [S2] of het signaal of niet-gevangen pass of mislukte fieldgoalpoging [S10] in plaats daarvan geschikt is. Geef maar één signaal.
2. Als er een vlag is geworpen, volg dan de procedure in hoofdstuk 19. Als er een aangerekende teamtime-out is genomen of een blessuretime-out is afgekondigd, volg dan de procedure in hoofdstuk 17. Als een periode afgelopen is, volg dan de procedure in hoofdstuk 20.
3. Ga aan het einde van een poging naar een positie van waaruit je andere scheidsrechters kan helpen en spelers in mogelijk explosieve situaties kan observeren.
4. Als de poging binnen grenzen eindigt, verplaats je dan snel (maar met oog voor je eigen veiligheid) naar de dodebalplek om de Toezichter te helpen.
5. Als de poging buiten de grenzen eindigt, verplaats je dan snel naar de zijlijn om andere scheidsrechters te helpen bij het toezicht houden op spelers of het bemachtigen van een bal.
6. Zorg er bij een niet-gevangen pass voor dat alle actie rond het einde van de pass voorbij is (verplaats je indien nodig snel om er toezicht op te houden), en ga vervolgens snel de bal bemachtigen, doorgeven of plaatsen, indien nodig.

**De bal plaatsen voor de volgende poging:**

7. Help bij het uit elkaar halen en houden van spelers die samenkomen rond de dodebalplek.
8. Werk samen met de andere scheidsrechters om een bal naar de volgende plek te krijgen (Mechanic 5.8).
9. Ga, als de klok loopt in bespoedigde spelsituaties, de bal halen waar die zich ook bevindt (tenzij de referee of center judge er duidelijk dichterbij zijn). (Zie ook Mechanic 5.3.10.)
10. Als er opties voor bestraffing moeten worden gegeven aan een of beide kapiteins, zoek de kapitein(s) dan en ga ermee naar de referee. Beluister hoe de referee de opties uitlegt.
11. Houd, terwijl een bestraffing wordt uitgevoerd, de bal in je handen in plaats van hem op de dodebalplek te plaatsen.
12. Als je de bal aan het plaatsen bent:
  - (a) Richt je gezicht naar de Toezichter, niet naar de doellijn, wanneer je de bal plaatst. Neem de maximale terreinwinst over van de Toezichter en plaats de bal op de volgende plek. Controleer na een niet-gevangen voorwaartse pass, bestraffing enz. of de laterale plaatsing van de bal correct is.
  - (b) Leg de bal met de veters naar onder als er een risico bestaat dat hij van zijn positie zou weggrollen.

**Je klaarmaken voor de volgende poging:**

13. Vooraleer je van de bal weggaat als je hem geplaatst hebt:
  - (a) Stel je indicator voor de laterale positie in (Mechanic 5.7.10).
  - (b) Stel je pogingindicator in.
  - (c) Controleer of de line judge in positie is en naar het veld kijkt.
  - (d) Controleer of de head linesman in positie is en naar het veld kijkt.
  - (e) Controleer of de pogingindicator tenminste op weg is naar zijn positie en het juiste nummer weergeeft. (Het is ook een goed moment om te controleren waar de te bereiken lijn is en of je een signaal moet geven [Sup6].)
  - (f) Kijk ten slotte naar de referee die mogelijk signaal [Sup36] geeft om je over de bal te houden.
14. Als je de bal hebt geplaatst, ga er dan van weg, naar je positie voor de volgende poging, tenzij in volgende gevallen:
  - (a) De pogingindicator is nog niet op of nabij de volgende plek.
  - (b) De verdediging is duidelijk nog niet klaar (d.w.z. nog niet bijna in formatie).
  - (c) Defensieve vervangingen (als reactie op vervangingen van Team A) zijn nog aan de gang. (Dat proces eindigt wanneer de laatste invaller op zijn plaats in de formatie staat of er niet (meer) heen loopt.)
  - (d) Andere scheidsrechters zijn niet in of dicht bij hun positie voor de volgende poging en hebben hun gezicht niet (bijna) naar de bal gericht.
  - (e) De referee lijkt niet klaar om de bal speelklaar te verklaren, in een situatie waarin hij dat moet doen. (Als hij wel klaar lijkt, maar geen aanstalten lijkt te maken, maak dan oogcontact en/of zeg “we zijn er klaar voor”.)
15. Als de 40-secondenspelklok al loopt, ga dan weg van de bal om hem speelklaar te maken. Als de 40-secondenspelklok niet loopt, wacht dan over de bal totdat de referee aangeeft dat de bal speelklaar is, en stap dan weg van de bal.
16. Als jij de bal niet geplaatst hebt, is er geen reden om eroverheen te gaan staan, tenzij er een probleem is. Als er echter een probleem is, ga dan over de bal staan tot het is opgelost.
17. [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] Of het nu jij was, of de center judge, die de bal heeft geplaatst, als iemand moet terugkeren om eroverheen te gaan staan om het spel te voorkomen, is dat de center judge in normale situaties.

18. Als er een onderbreking van het spel is, ga dan over de bal staan (met je gezicht naar de aanval gericht) tot de reden voor de onderbreking vervallen is, bv.:
  - (a) de ene minuut van de time-out is afgelopen (of beide teams staan klaarblijkelijk klaar);
  - (b) de referee heeft zijn mededeling over de bestraffing afgewerkt;
  - (c) de geblesseerde speler is weg van het veld;
  - (d) de ketting staat na een nameting weer aan de zijlijn;
  - (e) eender welke andere onderbreking van het spel is beëindigd.
19. Als Team A (bijna) in formatie staat, draai dan je rug niet naar de bal, voor het geval dat hij gesnapt wordt terwijl je niet kijkt.
20. Zorg dat zowel jij als de referee de status van de klok kennen. Als het resultaat van de vorige poging een niet-gevangen pass was, bevestig dat dan aan de referee voor het geval hij het resultaat van de poging niet heeft gezien.
21. [Het is niet nodig om de bal vast te houden om hem droog te houden in natte of modderige omstandigheden. De bal met de veter naar onder of tegen de wind in leggen, zou normaal gezien](#) voldoende moeten zijn om te voorkomen dat hij wegwaait of wegrolt.
22. Controleer of de uitrusting van de spelers voldoet aan de regels. Controleer visueel spelers die het veld inkomen.

### 10.9.d – Geavanceerde technieken

1. De prioriteit aan het einde van een poging is om in positie te komen, klaar voor de volgende poging. Enkel als er zich een ernstig incident voordoet (zoals een fout of wangedrag, een blessure of een breuk van de ketting) mag je routine worden onderbroken.
2. [IN 2xx-FORMATIE (ZONDER C)] Als Team A vervangingen doorvoert **terwijl de snapper op, bij of op weg naar** zijn positie op de strijdlijn is:
  - (a) Elke scheidsrechter moet bereid zijn om in te grijpen en het spel stil te leggen bij een overtreding van de regels over vervangingen.
  - (b) Ga over de bal staan om te vermijden dat Team A de bal snapt, totdat Team B een redelijke kans heeft gehad om zijn invallers in positie te brengen en de vervangen spelers van Team B het speelveld hebben verlaten.
  - (c) Denk terwijl je over de bal staat na over de route die je zal nemen om weg te komen van de spelers voordat de bal wordt gesnapt.
  - (d) Wanneer Team B zijn vervangingen volledig heeft doorgevoerd (of er geen heeft doorgevoerd), instrueer de snapper of quarterback dan de bal niet te snappen totdat hij mondelinge goedkeuring van jou heeft gekregen. Als hij de bal toch snapt voordat hij mondelinge goedkeuring heeft gekregen, wordt Team A bestraft voor vertragen van het spel na een waarschuwing voor de eerste overtreding (Mechanic 3.4.1.e).
3. [\[IN 2xx-FORMATIE \(ZONDER C\)\] Als Team A een bespoedigde aanval probeert uit te voeren, ga dan weg van de bal zodra je hem hebt geplaatst, tenzij Team B als reactie vervangingen doorvoert \(zie ook Mechanic 5.3.10\).](#)
4. [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] Blijf in je normale positie tenzij de center judge niet reageert; reageer in dat geval zoals je in een kleinere scheidsrechtersploeg zou reageren.
5. Als de referee het signaal niet geeft dat de bal speelklaar is wanneer hij dat wel zou moeten doen, herinner hem daar dan onmiddellijk aan.
6. Als de referee de bal speelklaar verklaart terwijl Team A op de strijdlijn staat en jij er nog steeds overheen staat, herinner hem er dan discreet aan om je de tijd te geven om in je juiste positie te komen voordat hij de bal speelklaar verklaart.
7. [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Als er zichtbare wedstrijd- of spelklokken zijn, controleer dan of ze correct zijn gestart.
8. Als je met een speler op het veld wil spreken (bv. om hem te waarschuwen dat hij bijna een fout begaan heeft), scheelt het vaak tijd om het bericht door te geven via de referee [of](#)



---

[center judge](#) (voor een speler van Team A). Vertraag het spel niet onnodig door de huddle van een van de teams te onderbreken, tenzij er een time-out bezig is. [Probeer nooit met een speler te praten tijdens een bespoedigde aanval of een aanval zonder huddles.](#)

9. Blijf geconcentreerd en denk aan de volgende poging.

# 11. Head linesman en line judge (ploeg van 4/5/6C)

## 11.1 – Vrije trappen

### 11.1.a – Prioriteiten

#### Voorafgaand aan de trap:

1. Je er bewust van zijn of de referee de scheidsrechtersploeg heeft opgedragen om over te schakelen naar posities voor een onside vrije trap, en van positie veranderen (indien van toepassing) als hij dat heeft gedaan.
2. [LINE JUDGE] en [IN F6-FORMATIE (PLOEG VAN 6)] [HEAD LINESMAN] De spelers van Team B tellen en het resultaat van de telling met een signaal [Sup3, Sup4 of Sup24] aan je collega's doorgeven. De signalen van je collega's over de telling opmerken. Opnieuw tellen als jouw telling verschilt van die van je collega's.
3. [IN F4/F5-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5)] [HEAD LINESMAN] De spelers van Team A tellen en het resultaat van de telling met een signaal [Sup3, Sup4 of Sup24] aan je collega's doorgeven. De signalen van je collega's over de telling opmerken. Opnieuw tellen als jouw telling verschilt van die van je collega's.
4. De spelers eraan herinneren na te tellen met hoeveel ze op het veld staan, als het team waarvoor je verantwoordelijk bent niet precies elf spelers op het veld heeft.
5. Gereedheid om te spelen controleren:
  - (a) Het gebied aan de zijkant en rond doelzones controleren om ervoor te zorgen dat alle niet-spelers zich buiten de niet-toegankelijke zone bevinden, dat niet-deelnemers buiten de grenzen zijn en dat al de teambegeleiders zich binnen de teamzone bevinden.
  - (b) Ervoor zorgen dat de kettingploeg (en de beheerders van de bijkomende povingindicator en van de bijkomende markering van de te bereiken lijn, indien aanwezig) zichzelf en hun materiaal ver uit de weg hebben verplaatst en dat het materiaal op de grond is gelegd buiten de teamzones en achter de limietlijnen **aan de kant van het veld van het ontvangende team**. Controleren of de ballenjongens in positie zijn.
  - (c) Er, als je op een beperkende lijn staat, voor zorgen dat alle spelers van Team A binnen de 9-yardmarkeringen zijn geweest voorafgaand aan de aftrap (Regel 6-1-2-c-5) en dat niemand anders dan de trapper zich meer dan 5 yards achter de bal bevindt.
  - (d) Je gezicht naar het speelveld richten en het signaal geven dat je klaar bent. Wegdraaien van het speelveld als je zijlijn niet meer vrij is of je ziet dat een collega duidelijk niet klaar is. Fluiten als jouw zone na het signaal dat de bal speelklaar is niet meer vrij is en dat kan leiden tot gevaarlijke situaties.
6. Altijd alert zijn voor korte trappen.

#### Tijdens de trapfase:

7. Opletten of een vrije trap buiten de grenzen gaat het dichtst bij jou in de buurt zonder te zijn aangeraakt door het ontvangende team. Bepalen of een speler van Team B in de buurt van de zijlijn de bal raakt terwijl hij buiten de grenzen is.
8. Uitkijken naar spelers die een signaal voor een vrije vangst geven, en bereid zijn om te oordelen over elke hinder bij het vangen van een getrapte bal.
9. Als je op een beperkende lijn staat en de trap kort is:
  - (a) Weten waar en door wie de bal voor het eerst werd aangeraakt.
  - (b) Weten je of de getrapte bal het vlak van Team B's beperkende lijn doorbreekt, als je op die lijn staat.
  - (c) Uitkijken naar niet-toegelaten blocks door Team A (Regel 6-1-12).
  - (d) Elke plek van een niet-toegelaten aanraking met een beanbag markeren.

- (e) De dodebalplek markeren als jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent en er (bijna) geen terugloopactie is.
10. Het start-de-kloksignaal [S2] alleen geven als de bal voor het eerst op een toegelaten wijze in het speelveld wordt aangeraakt in jouw toezichtszone.
11. [LINE JUDGE] en [IN F6-FORMATIE (PLOEG VAN 6)] [HEAD LINESMAN]
- (a) Beslissen of de bal al dan niet sterft in de doelzone.
- (b) De maximale terreinwinst of buiten-de-grenzenplek markeren als de bal sterft aan jouw kant van het veld. Deze verantwoordelijkheid strekt zich uit tot de 2-yardlijn van Team A.
- (c) De plek van een achterwaartse pass, het doorgeven of een fumble in jouw zone markeren met een beanbag.
12. [IN F4/F5-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5)] [HEAD LINESMAN]
- (a) De dodebalplek markeren als **jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent wanneer de baldrager wordt getackeld of buiten de grenzen gaat**.
- (b) Oordelen over touchdown op Team A's doellijn.
13. Uitkijken naar **fouten/schendingen** door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
- (a) niet-toegelaten aanraking van een korte trap;
- (b) overtredingen met betrekking tot je beperkende lijn [LINE JUDGE] (enkel in posities voor een onside vrije trap);
- (c) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden aan het aanvalspunt;
- (d) niet toegelaten block onder de gordel; ✕
- (e) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
- (f) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks, niet-toegelaten wiggen of niet-toegelaten dodehoekblocks;
- (g) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven;
- (h) eender welke speler van het trappende team die het speelveld betreedt na de trap of die vrijwillig buiten de grenzen gaat tijdens de trap **en terug binnen de grenzen komt**.

### 11.1.b – Initiële positie

#### Normale trappen:

- Als de vrije trap genomen wordt na een wijziging aan de score, ga dan langs de zijlijn naar je positie voor een vrije trap en zorg er daarbij voor dat het team aan jouw kant van het veld op de hoogte is van de voortgang van de pauze van 1 minuut (Regel 3-3-7-f).
- [LINE JUDGE] Sta in positie B (zie 26.1) op Team B's doellijn buiten de zijlijn aan de kant van het veld het dichtst de perstribune. Ga zo staan dat je in een rechte lijn over de pylon heen kan kijken in de richting van waar de trap vandaan zal komen.
- [HEAD LINESMAN]
  - [IN F4/F5-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5)] Sta in positie E (zie 26.1) op Team B's beperkende lijn buiten de zijlijn tegenover de kant van de perstribune.
  - [IN F6-FORMATIE (PLOEG VAN 6)] Sta in positie C (zie 26.1) op Team B's doellijn buiten de zijlijn tegenover de kant van de perstribune. Ga zo staan dat je in een rechte lijn over de pylon heen kan kijken in de richting van waar de trap vandaan zal komen.

#### Onside vrije trappen:

- [HEAD LINESMAN]
  - [IN F4/F5-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5)] Blijf in de normale positie.
  - [IN F6-FORMATIE (PLOEG VAN 6)] Ga naar positie E (zie 26.1) op Team B's beperkende lijn buiten de zijlijn tegenover de kant van de perstribune.

5. [LINE JUDGE]
  - (a) [IN F4-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Ga naar positie F (zie 26.1) op Team A's beperkende lijn buiten de zijlijn aan de kant van het veld het dichtst de perstribune.
  - (b) [IN F5/F6-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6)] Ga naar positie D (zie 26.1) op Team B's beperkende lijn buiten de zijlijn aan de kant van de perstribune.

#### **Vrije trappen na een bestraffing of safety:**

6. Wanneer een vrije trap wordt genomen na een bestraffing of een safety, moeten dezelfde relatieve posities worden ingenomen, dichterbij of verder weg van Team B's doellijn, naargelang de situatie.

### **11.1.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)**

#### **Voorafgaand aan de trap:**

1. Als er iets gebeurt dat de trap zou moeten verhinderen (bv. een **niet-speler** betreedt of nadert het speelveld), fluit dan herhaaldelijk kort, geef het time-outsignaal [S3] en los het probleem op.

#### **Tijdens eender welke trapfase:**

2. Als je een speler van het trappende team tijdens de trap vrijwillig buiten de grenzen ziet gaan, laat dan je beanbag of pet vallen om dat te markeren, en je vlag als hij het speelveld weer opkomt.
3. Als de klok moet starten wanneer de bal voor het eerst op een toegelaten wijze in het speelveld wordt aangeraakt, geef dan het start-de-kloksignaal [S2] als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of degene met het beste zicht.

#### **Tijdens een trapfase die diep gaat:**

4. Observeer, nadat de bal is getrap, de spelers in jouw toezichtszone (zie 26.1). Kijk niet naar de vlucht van de bal nadat je de oorspronkelijke baan hebt vastgesteld.
5. [LINE JUDGE] en [IN F6-FORMATIE (PLOEG VAN 6)] [HEAD LINESMAN]
  - (a) Als de trap in de doelzone dreigt terecht te komen, blijf dan op de doellijn (uit de weg van alle spelers) om te oordelen over een touchback. Als de bal de pylon bedreigt, wees daar dan om te kunnen beoordelen of de bal in het speelveld of in de doelzone is op het moment dat hij buiten de grenzen gaat.
  - (b) Als de **levende** bal en minstens één speler diep de doelzone in gaan, verplaats je dan om toezicht te houden op de achterlijn.
  - (c) Als er een touchback is:
    - (i) Fluit luid om verdere actie te voorkomen.
    - (ii) Verplaats je het veld in vóór eender welke ontvanger die de bal heeft. **Blijf hem in de gaten houden totdat je voor hem staat, voor het geval er tegen hem een fout wordt begaan.**
    - (iii) Geef het signaal voor een touchback [S7].
  - (d) Volg bij een diepe aftrap de baldrager en houd hem tussen jou en de scheidsrechters dichterbij Team A's doelzone.
6. [IN F4/F5-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5)] [HEAD LINESMAN] Verplaats je langs de zijlijn richting Team B's doelzone terwijl de trap in de lucht is. Blijf tijdens de terugloopactie vóór de baldrager, en houd hem tussen jou en de scheidsrechter dichterbij Team B's doelzone. Sta bij een lange loopactie op Team A's doellijn voordat de baldrager er is. **Markeer de dodebalplek als jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent wanneer de baldrager wordt getackeld of buiten de grenzen is.**
7. Als de bal in jouw zone buiten de grenzen gaat, ga dan naar die plek en bewaak ze, waarbij je indien nodig je vlag laat vallen. ✕

#### **Tijdens een trapfase waarbij de trap kort is:**

8. Houd een positie aan van waar je de bal en de blocks door spelers van Team A kan zien.

9. [INDIEN OP TEAM A'S BEGRENZENDE LIJN] Let vooral op de blocks door spelers van Team A voordat ze gerechtigd zijn om de bal aan te raken (Regel 6-1-12).
10. [INDIEN OP TEAM B'S BEGRENZENDE LIJN] Zorg dat je weet waar en door wie de bal voor het eerst werd aangeraakt. Markeer elke plek van een niet-toegelaten aanraking met je beanbag (Regel 6-1-3).
11. Als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent wanneer de bal sterft, geef dan het time-outsignaal [S3] en markeer de dodebalplek.

### 11.1.d – Geavanceerde technieken

1. [INDIEN OP TEAM B'S DOELLIJN] × Je mag je positie aanpassen aan factoren zoals de plek van de vrije trap, de wind en de bekende trapkracht van de trapper. In cruciale situaties is het echter belangrijk om op de doellijn te staan (en vooral bij de pylon) voordat de bal er is.

## 11.2 – Gewone strijdposities

### 11.2.a – Prioriteiten

1. Het nummer van de poging en de afstand weten, en met een signaal het nummer van de poging doorgeven aan je collega's. De signalen over het nummer van de poging van je collega's opmerken. Controleren of de pogingindicator het juiste nummer weergeeft. Niet toestaan dat het spel begint als er een geschil is over het nummer van de poging.
2. De spelers van Team B tellen en het resultaat van de telling met een signaal [Sup3, Sup4 of Sup24] aan je collega's doorgeven. De signalen van je collega's over de telling opmerken. Opnieuw tellen als jouw telling verschilt van die van je collega's.
3. Uitkijken naar valse starts in het algemeen en in het bijzonder door lijnmannen en backs aan jouw kant van de formatie.
4. Uitkijken naar offside (en andere fouten met betrekking tot de strijdlijn) door spelers van Team B (vooral die tussen jou en de bal).
5. Uitkijken naar niet-toegelaten verplaatsingen door spelers van Team A aan jouw kant van de formatie.
6. Uitkijken naar niet-toegelaten shifts (Team A stond nooit stil, of stond geen volle seconde stil na gelijktijdige beweging door meer dan één speler van Team A).
7. Beoordelen of de snap toegelaten is.
8. Als er vóór de snap een fout begaan wordt, alle actie stoppen door herhaaldelijk kort te fluiten en het time-outsignaal te geven [S3].
9. Anticiperen of er een loopfase of een voorwaartsepassfase volgt door de initiële actie van de binnenlijnmannen te lezen. Als ze achteruitgaan, is het waarschijnlijk dat er een voorwaartsepassfase zal volgen. Als ze voorwaarts stormen of "pullen", is de kans groot dat er een loopfase volgt.
10. Je sleutelspeler(s) identificeren (zie secties 16.3 en 16.4). Als de formatie nieuw of ongebruikelijk is, dat mondeling of visueel bevestigen met de andere scheidsrechters.
11. Gerechtigde ontvangers opmerken, alsook die spelers die normaal gezien gerechtigd zijn omwille van hun positie, maar die niet gerechtigd zijn omwille van hun rugnummer. Daarnaast spelers (meestal tight ends) opmerken die normaal gezien gerechtigd zijn omwille van hun rugnummer, maar die niet gerechtigd zijn omdat er een speler aan hun buitenkant opgesteld staat op de strijdlijn.
12. Je er bewust van zijn waar de te bereiken lijn zich bevindt in relatie tot de strijdlijn, zodat je niet naar de ketting hoeft te kijken om te weten of de dodebalplek dicht bij de te bereiken lijn ligt. ×
13. Uitkijken naar overtredingen door beide teams (vooral het team aan jouw kant van het veld), bijvoorbeeld:
  - (a) vervangen spelers die de huddle niet verlaten binnen 3 seconden nadat een invaller erin is gekomen;

- (b) vervangen spelers die het veld niet verlaten hebben vóór de snap;
  - (c) invallers die het veld inkomen, communiceren en dan het veld verlaten.
14. Ervoor zorgen dat coaches en invallers achter de coachlijn staan en dat je zijlijn vrij is van obstakels.
  15. [HEAD LINESMAN] Opmerken of de ketting en pogingindicator in de juiste positie staan, maar de snap enkel verhinderen als er een ernstig probleem is.
  16. Beoordelen of de formatie toegelaten is, in het bijzonder of er niet meer dan vier spelers in het achterveld staan.
  17. Team A's strijdlijn ([de staart van de bal](#)) aangeven met je voet die zich het dichtst bij Team A's doellijn bevindt.
  18. Als dat het geval is, met behulp van het van-de-lijn-afsignaal [Sup1] aangeven dat de speler van Team A die het dichtst bij jou staat van de strijdlijn af is.
  19. Observeren of alle spelers van Team A hebben voldaan aan de vereiste om binnen de 9-yardmarkeringen te zijn geweest.
  20. [HEAD LINESMAN] [Als de afstand tot de te bereiken lijn ongeveer 5 yards is, zorg dan dat je weet of een bestraffing van 5 yards een eerste poging zou opleveren of niet.](#)

### 11.2.b – Initiële positie

1. Neem een positie in van waaruit je bij de snap de hele neutrale zone en de bal kan zien.
2. De normale positie bij strijdpogingen is in de neutrale zone, op of buiten de zijlijn.
3. [HEAD LINESMAN] Sta aan de kant van het veld tegenover de perstribune.
4. [LINE JUDGE] Sta aan de kant van het veld het dichtst de perstribune.
5. Neem nooit een positie in die de positionering of beweging van spelers beperkt.
6. [Praat nooit met spelers of coaches wanneer de snap ophanden is.](#)

### 11.2.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Als een of meer spelers van Team A een plotse beweging maken, kom dan snel naar binnen en overleg met de umpire om te bepalen welk team verantwoordelijk was.
2. Als een of meer spelers van Team B de neutrale zone betreden, let dan op de reactie van spelers van Team A die kunnen bedreigd worden. Zorg dat je weet wanneer de spelers van Team B terugkeren naar hun eigen kant van de neutrale zone.
3. Als er vóór de snap een fout begaan wordt, fluit dan herhaaldelijk kort, werp je vlag en geef het time-outsignaal [S3]. Kom snel naar binnen naar de volgende plek om de snap te voorkomen en om met de umpire en de andere vleugelscheidsrechter over de beslissing te overleggen. Als er echter geen twijfel kan bestaan over wat de fout is, mag je een verkleinde versie van het signaal voor de fout [\[bv. S18, S19\]](#) geven aan de referee, zonder helemaal naar binnen te gaan.

### 11.2.d – Geavanceerde technieken

#### Redenen om je initiële positie te wijzigen (of net niet):

1. Je hebt een veel beter zicht op alles vanuit een brede positie. Je voorkomt zo ook dat je ingesloten raakt bij een "sweep-play" of een pass naar de buitenkant.
2. Het is volkomen gepast om 6 feet buiten de grenzen te staan, vooral als er spelers dicht bij de zijlijn staan. Bij pogingen rond de doellijn wil je misschien nog breder staan.
3. Als een speler van Team A je vraagt of hij op de strijdlijn staat of ervan af, leg hem dan uit hoe hij jouw signalen kan gebruiken om dat zelf af te leiden. Zeg niets tegen de speler waardoor hij vlak voor de snap zou kunnen bewegen. Beantwoord vragen als "Sta ik op de lijn?" niet met een ja of nee, aangezien je de vraag misschien verkeerd hebt begrepen. Het feit dat je de lijn met je voet aangeeft en het van-de-lijn-afsignaal [\[Sup1\]](#) niet geeft, is voldoende om aan alle betrokkenen aan te geven dat de speler die het dichtst bij jou staat, op de lijn staat. Er is geen apart signaal nodig of wenselijk.

4. Als er meer dan één ontvanger dicht bij jou van de strijdlijn af is, kan je optioneel dat aantal laten zien door je vingers uit te steken aan het einde van je van-de-lijn-afsignaal [Sup1].

#### Het aantal spelers met een signaal doorgeven:

5. Geef het aantal spelers dat je geteld hebt ten laatste met een signaal door wanneer het aanvallende team zijn huddle beëindigt (maar het kan en moet eerder indien mogelijk).
6. Normaal gezien wordt het aantal spelers met een signaal aangeven door de head linesman, line judge en [IN xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6C)] de back judge.

## 11.3 – Loopfases

### 11.3.a – Prioriteiten

1. Uitkijken naar de baldrager en actie om hem heen.
2. Fluiten en de maximale terreinwinst of buiten-de-grenzenplek markeren als de bal sterft in het midden of aan jouw kant van het veld. Als de bal naar de andere kant van het veld gaat, je collega aan de andere kant van het veld ondersteunen ofwel door de dodebalplek te schatten ofwel door de plek die hij aangeeft over te nemen.
3. Uitkijken naar eender welke fumble waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag indien mogelijk.
4. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden aan het aanvalspunt, vooral begaan door een wide receiver, tight end, back of “pullende” lijnman die bloekt voor de baldrager;
  - (b) niet-toegelaten blocks onder de gordel door spelers aan jouw kant van de formatie;
  - (c) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (d) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven;
  - (e) overdreven ruwheid tegen de quarterback nadat hij de bal heeft doorgegeven of gepast tijdens een loopactie weg van jou.
5. Beoordelen (met hulp van de referee (of center judge) bij passes van diep in het achterveld) of een pass achterwaarts of voorwaarts is, en onmiddellijk het signaal voor een achterwaartse pass [Sup5] geven als de pass duidelijk achterwaarts is. Elk signaal voor een achterwaartse pass van de referee (of center judge) opmerken. Probeer niet te oordelen over pass of fumble als er contact gemaakt wordt met de passer – laat dat over aan de referee.

### 11.3.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Als de loopactie naar jouw kant van het veld komt:
  - (a) Zak buiten de grenzen terug in een hoek en in de richting van Team A's achterlijn, indien nodig.
  - (b) Neem het toezicht op de baldrager over wanneer hij de neutrale zone in jouw gebied nadert.
  - (c) Laat de baldrager voor je uit komen en volg hem dan richting Team B's doelzone totdat de bal sterft. Blijf daarbij uit de buurt van alle andere spelers.
  - (d) Blaas, zodra de bal dood is, op je fluitje en ga naar een plek evenwijdig met de plek van de maximale terreinwinst.
  - (e) Als de bal binnen de grenzen en dicht bij de zijlijn sterft, wees er dan op voorbereid om de maximale terreinwinst van je vleugelcollega over te nemen met behulp van mechanics dwars over het veld als de baldrager naar jou wordt teruggedreven.
2. Als de loopactie door het midden gaat:
  - (a) Blijf breed maar ongeveer evenwijdig met de maximale terreinwinst van de baldrager.

- (b) Kom naar binnen als de bal dood is om te oordelen over maximale terreinwinst. Kom naar binnen totdat je een obstakel tegenkomt (spring niet over spelers heen).  
Uitzondering: kom niet naar binnen als Team A aan een bespoedigde aanval bezig is (of zou moeten zijn) en de klok nog steeds loopt.
  - (c) Fluit enkel als je de bal en de speler in balbezit duidelijk kan zien.
3. Als de loopactie naar andere kant van het veld gaat:
    - (a) Blijf breed maar ongeveer evenwijdig met de maximale terreinwinst van de baldrager.
    - (b) Houd je ogen open voor onsportieve slagen of stoten achter het spel.
    - (c) Blijf gefocust – wees alert voor een doorgegeven bal waarmee toch nog in jouw richting wordt gelopen.
    - (d) Ga evenwijdig met de dodebalplek staan wanneer de bal sterft. Fluit niet.
    - (e) Als je collega aan de andere kant van het veld niet snel bij de dodebalplek kan komen (bv. omdat de bal dicht bij de zijlijn sterft of de baldrager teruggedreven is):
      - (i) Help hem door evenwijdig te gaan staan met wat naar jouw beste inschatting de plek van de maximale terreinwinst is (mechanics dwars over het veld), maar wees hier niet opdringerig in.
      - (ii) Blijf lang genoeg op deze positie om hem de kans te geven jouw plek over te nemen als hij er zelf niet over kan oordelen, maar verlaat ze als de Toezichter duidelijk zelf een plek van de maximale terreinwinst aangeeft.
      - (iii) Als de Toezichter een zeer onnauwkeurige plek markeert, vestig dan onopvallend zijn aandacht op jouw plek.
  4. Bij een lange loopactie:
    - (a) Volg het spel en houd daarbij een zo goed mogelijk zicht op de baldrager en de spelers in de buurt. Wees erop voorbereid om te naderen wanneer de bal sterft en de plek van de maximale terreinwinst te markeren.
  5. Als de loopactie achter de strijdlijn eindigt:
    - (a) Help de referee (of center judge) bij het bepalen van maximale terreinwinst.
  6. Blijf buiten de grenzen totdat je zeker weet dat de bal bijna dood is. Draai je rug nooit naar de bal.

#### **Toezicht houden op de dodebalplek:**

7. Ga bij het markeren van maximale terreinwinst naar de dodebalplek als het spel in jouw gebied dat toelaat. Maak een rechte hoek, d.w.z. loop eerst parallel aan de zijlijn en dan loodrecht erop naar binnen, eerder dan diagonaal. Dat is vooral belangrijk bij cruciale spelsituaties die eindigen rond de te bereiken lijn of de doellijn, waar de plek *overtuigend aangeven* cruciaal kan zijn (Mechanic 5.21).
8. Wees alert om toezicht te houden op de plek van de maximale terreinwinst wanneer de baldrager is teruggedreven, maar let op de baldrager (en actie tegen hem), niet op de plek. Spring niet over spelers heen en loop er niet langs om de plek van de maximale terreinwinst te bereiken: houd ze voor je. Laat je beanbag *enkel* vallen als je gedwongen wordt je plek te verlaten.
9. Als de bal aan jouw kant buiten de grenzen gaat, geef dan het time-outsignaal [S3]. Ga naar de dodebalplek zodra de spelers de directe omgeving ervan hebben verlaten. Stop op de zijlijn en observeer eender welke actie die onmiddellijk volgt in de buurt van waar de bal buiten de grenzen ging.
10. Als het absoluut nodig is, kan je een beanbag laten vallen en verder buiten het veld gaan om zulke actie te voorkomen of te stoppen.
11. Help (indien nodig), eens alle actie gestopt is, om een andere bal terug te bezorgen of door te geven aan de Plaatser (Mechanic 5.8).
12. Als de bal sterft binnen ongeveer 10 feet van de zijlijn en de klok niet om een andere reden zou moeten stoppen, geef dan het start-de-kloksignaal [S2].



### 11.3.c – Geavanceerde technieken

1. Fluit niet als de rug van de baldrager naar je toe is gericht, of als je zicht belemmerd is door andere spelers (of scheidsrechters) – hij kan de bal hebben gefumbeld zonder dat je het hebt gezien. Zie leder! Zorg dat je er zeker van bent dat de bal dood is.
2. Als er zich een stapel van spelers vormt, geef dan het time-outsignaal [S3], ga dan naar de stapel, bepaal wie balbezit heeft (Mechanic 5.11) en moedig spelers aan om veilig af te stapelen.
3. Als je niet de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent bij de dodebalplek, kijk dan uit naar laattijdig contact en andere niet-toegelaten handelingen.

#### Bijzondere soorten loopfases:

4. Bij een “pitchout option” naar jouw kant van het veld:
  - (a) Ga het achterveld in om actie te observeren tegen de achtervolgende back (elke aanvallende speler in een positie om een achterwaartse pass te ontvangen), totdat de bal wordt gepast of de quarterback richting Team B’s doelzone vertrekt.
  - (b) Als de bal wordt gepast, ben jij verantwoordelijk voor de vrije bal en voor actie door en tegen de achtervolgende back.
  - (c) Als de bal niet wordt gepast, is de quarterback, zodra hij richting Team B’s doelzone vertrekt, jouw verantwoordelijkheid, net als bij elke andere loopfase. De referee (of center judge) zal de verantwoordelijkheid voor de achtervolgende back overnemen.

#### Algemene tips:

5. Het is beter om de baldrager te vroeg over te nemen dan niet vroeg genoeg. Het kan je worden vergeven dat je een fout voor tegenhouden hebt gemist, maar het zal je nooit worden vergeven dat je een fumble hebt gemist.
6. Ook als de bal zich aan de andere kant van het veld zou bevinden, heb jij misschien een beter zicht op het einde van de loopactie dan de dichtstbijzijnde scheidsrechter. Als de baldrager naar jou toe is gericht, of de bal in zijn hand het dichtst bij jou heeft, of naar je toe wordt gedraaid in de tackle, moet je je collega misschien helpen.
7. Als jij de Toezichter bent en de loopactie in de buurt van de te bereiken lijn eindigt, moet je helemaal naar binnen komen en een bal op de *exacte* dodebalplek plaatsen.

## 11.4 – Voorwaartsepassfases

### 11.4.a – Prioriteiten

1. Beoordelen of de pass is gevangen of niet. Hoewel dat in de eerste plaats geldt voor passes naar jouw kant van het veld, zal je in de praktijk moeten oordelen over eender welke pass waarbij de ontvanger naar jou toe gericht is of als jij er goed zicht op hebt, ongeacht zijn positie. Evenzo zal jij, als de ontvanger zijn rug naar je toe heeft, misschien moeten steunen op een andere scheidsrechter met een beter zicht dan jij.
2. Oordelen over touchdowns bij passes de doelzone in.
3. Het eerste contact door en tegen je sleutelspeler(s) observeren.
4. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) verdedigende en aanvallende hinder bij het vangen van een pass;
  - (b) verdedigend tegenhouden en niet-toegelaten gebruik van handen tegen gerechtigde ontvangers;
  - (c) niet-toegelaten blocks onder de gordel door spelers aan jouw kant van de formatie;
  - (d) niet-toegelaten aanraking van een voorwaartse pass door een speler die vrijwillig buiten de grenzen is gegaan;
  - (e) niet-gerechtigde ontvanger voorbij de neutrale zone;

- (f) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (g) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (h) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.
5. Beoordelen of een *snelle* pass van de quarterback voorwaarts of achterwaarts was. Onmiddellijk het signaal voor een achterwaartse pass [Sup5] geven als de pass achterwaarts is. Probeer niet te oordelen over pass of fumble als er contact gemaakt wordt met de passer – laat dat over aan de referee.
  6. De referee waarschuwen als de pass geworpen is in een zone waarin geen gerechtigde ontvanger was, of als de pass duidelijk de neutrale zone niet heeft bereikt.
  7. Uitkijken naar spelers die over de zijlijn of achterlijn buiten de grenzen gaan.
- Pas, zodra de pass is gevangen, dezelfde prioriteiten toe als bij een loopfase (hierboven).

### 11.4.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. [Je stapsgewijze aanpak van een voorwaartsepassfase is: \(fase A\) je sleutelspeler; \(fase B\) je zone; \(fase C\) de bestemming van de pass. Zie ook hoofdstuk 16.](#)
2. [Blijf op de strijdlijn om alle actie aan jouw kant van het veld te kunnen zien en om te voorkomen dat een loopactie of pass ervoor zorgt dat je vóór de bal bent. Blijf daar totdat je er zeker van bent dat een pass wordt geworpen die zeker over de neutrale zone zal gaan. Verplaats je dan richting Team B's doelzone \(meestal door zijwaarts te stappen voor een korte pass; indien nodig door te sprinten voor een lange pass\) om in positie te komen om de waarschijnlijke bestemming van de pass te observeren. Doe dat echter zonder de beoogde ontvanger voor te zijn.](#)
3. Let tijdens de initiële actie na de snap enkel op je sleutelspeler als er een dreiging is van niet-toegelaten contact tussen receiver en verdediger. Schakel over naar zonetoezicht zodra die dreiging niet meer bestaat.
4. Als een potentiële ontvanger van Team A vrijwillig buiten de grenzen gaat in jouw gebied, laat dan je beanbag of pet vallen om dat aan te geven. Houd hem in het oog om te zien of hij een voorwaartse pass aanraakt terwijl hij nog steeds niet-gerechtigd is.
5. Ga, zodra je je ervan bewust bent dat de pass is geworpen, naar een positie van waaruit je zo goed mogelijk kan beoordelen of de pass gevangen of niet-gevangen is, en of er sprake is van hinder. Kijk, terwijl de bal in vlucht is, naar tegenstanders die strijden om de bal, niet naar de bal zelf. [Wees alert op zowel aanvallende als verdedigende hinder bij het vangen van een pass.](#)
6. [Als de speler die de bal probeert te vangen met zijn rug naar je toe staat, zoek dan, voordat je een beslissing neemt, hulp bij een scheidsrechter in een betere positie dan jij.](#)
7. Als de ontvanger wordt teruggedreven, wees er dan op voorbereid om zijn maximale terreinwinst te markeren. Dat is vooral het geval wanneer de ontvanger zich in de buurt van een zijlijn bevindt. Je zal misschien mechanics dwars over het veld moeten gebruiken. Als de ontvanger zich aan jouw kant van het veld bevindt, kan het zijn dat de andere vleugelscheidsrechter het beste zicht heeft op maximale terreinwinst. Neem je plek van hem over. Als de ontvanger zich aan de andere kant van het veld bevindt, kan het zijn dat jij het beste zicht hebt op maximale terreinwinst. Bied je collega een plek aan.
8. Als je niet de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent, kijk dan niet alleen naar de ontvanger, maar kijk vooral uit naar verdedigers die iets van de bal verwijderd zijn en die de ontvanger zouden kunnen viseren met de kruin van hun helm of boven de schouders. Dit wordt vaak gemist door de dichtstbijzijnde scheidsrechter.
9. Blijf, als de pass te ver wordt geworpen, tegen een speler stuit of anderszins onvangbaar is, de speler(s) in de gaten houden om persoonlijke fouten (contact maken met een weerloze ontvanger) te zien. Kijk niet naar de bal.
10. Fluit als je ziet dat de bal sterft in jouw zone.

11. Als de pass naar de andere kant van het veld wordt geworpen, is het je eerste verantwoordelijkheid om de actie aan jouw kant van het veld en in het midden van het veld op te ruimen. Als je echter 100% zeker bent van wat je daar ziet, mag je helpen bij oordelen over gevangen of niet-gevangen, hinder bij het vangen van een pass, niet-toegelaten contact met de helm en maximale terreinwinst.
12. Geef slechts één signaal wanneer je oordeelt over de vangst van een pass waarbij de zijlijn betrokken is. Geef het signaal voor een niet-gevangen pass [S10] als de pass als niet-gevangen wordt beoordeeld. Geef het time-outsignaal [S3] als de pass als gevangen wordt beoordeeld en de baldrager daarna buiten de grenzen gaat (Mechanic 5.9) **of als de bal dood is op of voorbij de te bereiken lijn**. Geef het start-de-kloksignaal [S2] als de pass gevangen is en de baldrager binnen de grenzen **en achter de te bereiken lijn** neer wordt verklaard. Welk signaal je ook geeft, je zou het twee of drie keer moeten herhalen om de kans zo groot mogelijk te maken dat andere scheidsrechters het zien.
13. Geef het signaal voor een onvangbare pass [S17] als er bij een pass die duidelijk onvangbaar is, contact is dat hinder bij het vangen van een pass zou geweest zijn.
14. Bemachtig, nadat een pass niet-gevangen is, een bal van de ballenjongen en geef hem aan een Doorgever, of geef de bal terug te Plaatsers (Mechanic 5.8).
15. Als er een loopactie volgt na de vangst, reageer dan zoals je normaal zou doen op een loopfase.
16. Houd een positie aan van waar je acties van spelers in randgebieden kan zien, vooral op breed uitgestrekte spelsituaties.

### 11.4.c – Geavanceerde technieken

1. Als een speler in de lucht een pass probeert te vangen nabij de zijlijn of achterlijn, let dan eerst op zijn voeten om te zien of hij binnen de grenzen de grond raakt. Als hij dat doet, kijk dan naar zijn handen om te zien of hij de bal onder controle heeft. Als je eerst naar zijn handen kijkt, mis je misschien het moment waarop zijn voet de grond raakt (Mechanic 5.17.8).
2. Wees er altijd op voorbereid om terug te komen om te oordelen over spelsituaties in de buurt van de neutrale zone, boven op actie op de zijlijn. Als de potentiële passer besluit om met de bal verder te lopen, moet je op hem toezicht houden (indien nodig vanuit een positie voorbij de neutrale zone) zodra hij voorbij de neutrale zone is.
3. Als de pass niet-gevangen is **in jouw zone**:
  - (a) **Als er geen gerechtigde ontvanger is in de zone, en/of als de niet-gevangen pass duidelijk de neutrale zone niet heeft bereikt, ga dan snel naar de referee om hem hiervan op de hoogte te brengen. Als de bal over de neutrale zone is gegaan, geef dan signaal [Sup42] door naar de grond achter de neutrale zone te wijzen. Als de bal niet over de neutrale zone is gegaan, ga dan naar de referee toe terwijl je naar de grond achter de neutrale zone wijst.**
  - (b) **Als er wel een ontvanger in de zone is, en je denkt dat de referee zich daar misschien niet van bewust is, ga dan naar de referee toe, en wijs ondertussen naar de gerechtigde ontvanger. Bijvoorbeeld “Nummer 34 was in de buurt van de pass” roepen is ook toegestaan.**
  - (c) **[INTERNE RADIO GEBRUIKEN] Het overbrengen van deze informatie is ook een optie.**
4. Als je ziet dat de pass wordt aangetikt, geef dan het signaal voor een aangeraakte bal [S11]. Het signaal moet normaal gezien worden gebruikt op passes die worden aangetikt in het aanvallende achterveld, maar een (voor de toeschouwers) onopmerkelijke aanraking voorbij de neutrale zone kan ook op deze manier worden aangegeven. Het is niet nodig om het te geven als de pass duidelijk wordt aangeraakt (bv. wanneer een verdedigende lijnman hem tegen de grond wegslaat). ×
5. Als de poging in de buurt van de te bereiken lijn eindigt, moet je helemaal naar binnen komen en een bal op de *exacte* dodebalplek plaatsen.

## 11.5 – Pogingen rond de doellijn

### 11.5.a – Prioriteiten

Dezelfde prioriteiten als bij andere strijdpogingen, plus:

1. [OP TEAM B'S DOELLIJN] Beoordelen of een touchdown is gescoord of niet.
2. [OP TEAM A'S DOELLIJN] Beoordelen of een safety is gescoord of niet.
3. Vieringen van spelers na een wijziging aan de score observeren.

### 11.5.b – Initiële positie

1. Neem je normale positie bij strijdpogingen aan, maar erg breed zodat je niet ingesloten raakt door spel dat snel breed gaat. (Zie ook Mechanic 11.2.d.2.)
2. Jij hebt de primaire verantwoordelijkheid voor Team B's doellijn als de bal wordt gesnapt op of binnen Team B's 7-yardlijn.
3. Jij hebt de primaire verantwoordelijkheid voor Team A's doellijn als de bal wordt gesnapt op of binnen Team A's 5-yardlijn.

### 11.5.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Als je verantwoordelijk bent voor de doellijn van een van beide teams, ga er dan *onmiddellijk* na de snap heen om te oordelen over een wijziging aan de score of een nauwkeurige maximale terreinwinst.

[OP TEAM B'S DOELLIJN]

2. Op een lange loopfase moet je op de doellijn zijn vóór de baldrager, zodat je kan beoordelen of de bal het vlak van de doellijn al dan niet doorbreekt. Ga *niet* Team A's achterveld in om spelers je te laten passeren.
3. Als je ziet dat de baldrager vóór de doellijn gestopt wordt, fluit dan, kom naar binnen en geef de dodebalplek overtuigend aan. Roep, als dat gepast is, "komt tekort" om je collega's hiervan op de hoogte te stellen.
4. Loop bij een voorwaartsepassfase onmiddellijk helemaal naar de doellijn en reageer op het spel. Als de pass gevangen is vóór de doellijn, blijf dan op die lijn, zodat je kan beoordelen of de bal het vlak van de doellijn al dan niet doorbreekt. Als de pass de doelzone in wordt geworpen, ga dan naar de positie van waaruit je het best kan oordelen over het einde van de pass. Als de bal naar de achterkant van de doelzone wordt geworpen, wees er dan op voorbereid om ook te oordelen over spelsituaties in de buurt van de achterlijn.
5. Geef een wijziging aan de score enkel aan door te fluiten en het signaal voor een touchdown [S5] te geven als je duidelijk ziet dat de bal het vlak van de doellijn doorbreekt in het bezit van een speler of als je ziet dat een pass in de doelzone gevangen wordt.

[OP TEAM A'S DOELLIJN]

6. [\[SNAP VAN OP OF BINNEN TEAM A'S 5-YARDLIJN\]](#) Bereid je erop voor om naar de doellijn te gaan om te oordelen over een mogelijke safety.
7. Geef een safety enkel aan door te fluiten en het signaal voor een safety [S6] te geven als je duidelijk ziet dat de baldrager neer of buiten de grenzen is achter de doellijn.

[OP EENDER WELKE DOELLIJN]

8. Als er zich een stapel vormt bij de doellijn, kom het speelveld binnen totdat je de bal kan zien. Als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent, kan het zijn dat je moet graven naar de bal. Controleer bij andere scheidsrechters dat zij niet hebben geoordeeld dat de baldrager neer is (of de bal gefumbeld heeft) voordat hij de doellijn bereikte.
9. Als je verantwoordelijk bent voor de doellijn en het nodig is om uit de weg te gaan als de spelers naar je toe komen, ga dan breder staan zonder de doellijn te verlaten.
10. Geef geen signaal voor een wijziging aan de score als je een vlag hebt geworpen voor een fout door het scorende team. Fluit niet en geef geen signaal als je niet zeker bent van het resultaat van de poging.

11. Als je verantwoordelijk bent voor de doellijn, blijf dan op de doellijn staan, met één been aan elke kant ervan – loop niet achter de speler aan de doelzone in, tenzij er een dreiging van problemen door of tegen hem is. Draai om je heen om je ogen op hem gericht te houden om laattijdig contact of onsportief gedrag te kunnen zien.
12. **Als een andere scheidsrechter verantwoordelijk is voor de zijlijn, geef dan geen signaal voor een touchdown totdat je met hem hebt bevestigd dat de baldrager niet buiten de grenzen is geweest.**
13. Houd het signaal voor een touchdown of safety aan totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft, maar houd je ogen op de spelers gericht – kijk niet naar de referee tot alle actie is gestopt. Geef geen signaal terwijl je aan het lopen bent. Je zou de signalen van andere scheidsrechters niet mogen herhalen, tenzij de referee hun signaal niet kan zien.
14. Het is vooral belangrijk bij pogingen rond de doellijn dat alle toeziende scheidsrechters hetzelfde punt van maximale terreinwinst aangeven. Communiceer bij twijfel. Geef enkel een signaal als je zeker bent.

### 11.5.d – Geavanceerde technieken

1. [IN xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6C)] [LINE JUDGE] Informeer de back judge over het nummer van de yardlijn die de strijdlijn is. Communiceer (bij voorkeur mondeling) over wie verantwoordelijk is voor de doellijn. **Wijs in lawaaiere situaties naar de lijn waarvoor jij verantwoordelijk bent.**
2. Behandel in korteaftandssituaties bij derde en vierde poging de te bereiken lijn zoals je de doellijn zou behandelen.
3. Als de te bereiken lijn dicht bij de doellijn is, is de doellijn je eerste prioriteit. Keer indien nodig terug van de doellijn naar de te bereiken lijn zodra het duidelijk is dat de baldrager waarschijnlijk niet zal scoren. **Als het lijkt alsof de baldrager alleen maar zo ver als de te bereiken lijn zal geraken, dan is dat meestal waar je moet zijn. Als de baldrager ongehinderd loopt en in de buurt van de doellijn lijkt te geraken, moet je daar zijn.**
4. [SNAP VAN BUITEN TEAM A'S 5-YARDLIJN] Beslis of je teruggaat naar Team A's doellijn of niet op basis van het feit of het spel al dan niet naar jouw kant van het veld komt en de waarschijnlijkheid dat de bal sterft nabij de doellijn. (Het heeft weinig zin om terug te gaan als er een laag risico is dat een speler van Team A wordt getackeld en dat resulteert in een safety.)

## 11.6 – Terugloopacties

### 11.6.a – Prioriteiten

1. Uitzien naar de baldrager en actie om hem heen terwijl je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent.
2. De maximale terreinwinst of buiten-de-grenzenplek markeren als de bal sterft aan jouw kant van het veld. Als de bal naar de andere kant van het veld gaat, je collega aan de andere kant van het veld ondersteunen ofwel door de dodebalplek te schatten ofwel door de plek die hij aangeeft over te nemen.
3. Uitzien naar eender welke fumble waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag indien mogelijk. ✕
4. Uitzien naar blocks door spelers in jouw toezichtzone vóór en rond de baldrager, in het bijzonder:
  - (a) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden aan het aanvalspunt;
  - (b) niet-toegelaten blocks onder de gordel, waar dan ook;
  - (c) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (d) **helpen van de loper;**

- (e) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (f) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.
5. **Uitkijken naar eender welk doorgeven of eender welke pass waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag.**
  6. **Uitkijken naar een *niet-toegelaten* voorwaartse pass of *niet-toegelaten* voorwaarts doorgeven, vooral als je een zicht hebt dat evenwijdig of bijna evenwijdig is met de baldrager.**

### 11.6.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Blijf uit de buurt van de spelers.
2. Beweeg richting Team A's doellijn en volg het spel.
3. Observeer de baldrager zolang hij in de zone blijft waarvoor jij verantwoordelijk bent. Blijf breed genoeg om vóór de spelers buiten de zijlijn te kunnen terugzakken. Draai je rug nooit naar de bal.
4. Assisteer de referee op Team A's doellijn **en (indien nodig) de achterlijn**. Jij bent tot aan de doellijn verantwoordelijk voor de zijlijn **en de achterlijn**.
5. Als je een block ziet ontwikkelen, blijf er dan bij voordat je overschakelt naar de baldrager of een ander block. Blijf, zelfs als je verwacht dat een andere scheidsrechter er de verantwoordelijkheid voor neemt, bij het block totdat je zeker weet dat het toegelaten is.
6. Als de bal sterft in jouw toezichtszone, fluit dan, geef het time-outsignaal [S3] en geef dan pas het signaal voor een eerste poging [S8] om te laten zien welk team in balbezit is. Houd het signaal aan totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft.

## 11.7 – Uittrappen

### 11.7.a – Prioriteiten

Voor en tijdens de trap, dezelfde prioriteiten toepassen als bij gewone strijdpogingen (hierboven), plus:

1. [HEAD LINESMAN] Beoordelen of een getrapte bal over de neutrale zone gaat door te zien of een korte trap de grond, een speler of scheidsrechter raakt voorbij de neutrale zone.
2. De plek waar de trapfase eindigt met een beanbag markeren (indien binnen de grenzen).
3. De dodebalplek markeren bij eender welke trap die aan jouw kant buiten de grenzen gaat, hoe diep ook.
4. Beoordelen of spelers de bal hebben aangeraakt of niet.
5. Uitkijken naar spelers in jouw zone die een signaal voor een vrije vangst geven.
6. Uitkijken naar hinder bij het vangen van een getrapte bal tegen een speler die in positie is om de getrapte bal te vangen, als die in jouw zone neerkomt.
7. Als de getrapte bal niet in jouw zone neerkomt, uitkijken naar spelers die *geen* hinder bij het vangen van een getrapte bal hebben begaan omdat ze door een tegenstander in de terugloper werden geblockt.
8. Elke plek van een niet-toegelaten aanraking met een beanbag markeren.
9. Bepalen of de momentumuitzondering van toepassing is of niet nabij de doellijn.
10. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) blocks onder de gordel, in het bijzonder door spelers aan jouw kant van het veld en [HEAD LINESMAN] de back die de uittrapper beschermt;
  - (b) tijdens de trap, niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden tegen spelers van Team A die proberen richting Team B's doelzone te lopen;

- (c) een speler van Team A die het speelveld weer opkomt nadat hij tijdens de poging vrijwillig buiten de grenzen was gegaan (laat je beanbag of pet vallen om het verlaten te markeren, en je vlag als hij het speelveld weer opkomt);
  - (d) **hinder bij het vangen van een getrapte bal wanneer de getrapte bal in jouw zone zal landen;**
  - (e) niet-toegelaten blocks door spelers die een signaal voor een vrije vangst hebben gegeven;
  - (f) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (g) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (h) fouten voor overdreven ruwheid weg van de bal;
  - (i) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.
11. De rugnummers opmerken van spelers in posities van gerechtigde ontvangers aan jouw kant van de formatie, en observeren of iemand anders de eerste is die de bal aanraakt of op een niet-toegelaten wijze voorbij de neutrale zone is als het spel zich ontwikkelt tot een voorwaartsepassfase.
12. Reageren op slechte snaps of gebloekte trappen door over te schakelen op de prioriteiten voor loopfases, voorwaartsepassfases of terugloopacties, indien van toepassing. ✕

Tijdens de terugloopacties na een uittrap dezelfde prioriteiten toepassen als bij terugloopacties (hierboven).

### 11.7.b – Initiële positie

1. [IN xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6C)] Neem je normale positie bij strijdpogingen aan.
2. [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] [HEAD LINESMAN] Neem je normale positie bij strijdpogingen aan.
3. [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] [LINE JUDGE]
  - (a) **Pas de “verplaatstescheidsrechtermechanica” toe (211-formatie).** Sta achter en opzij van de diepste terugloper. Erachter zodat je langs hem heen kan kijken en kan zien hoe de bal getrap wordt. Opzij zodat je uit zijn weg staat, maar toch dichtbij genoeg om te zien of hij de bal wel of niet aanraakt, of of een tegenstander hem hindert bij het vangen van een getrapte bal. Blijf tussen de terugloper en je zijlijn. Ongeveer 10 yards van de terugloper is een geschikte laterale positie, tenzij je op of nabij de doellijn staat. Ga in dat geval bij je doellijnpylon staan.
  - (b) Als er meer dan één terugloper diep staat, neem dan een positie in tussen je zijlijn en de dichtstbijzijnde van hen. Blijf daarbij ruim aan de buitenkant van de dichtstbijzijnde terugloper totdat het duidelijk is dat hij niet met de bal zal bezig zijn.
  - (c) Wees erop voorbereid je positie aan te passen aan de kracht en richting van de wind en de bekwaamheid van de trapper. Ga dicht bij de zijlijn staan waar de wind de getrapte bal waarschijnlijk heen zal blazen.
  - (d) Houd een beanbag in de aanslag en een tweede bij de hand.
4. [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] De line judge is verantwoordelijk voor alle diepe teruglopers.
5. [IN xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6C)] De back judge is verantwoordelijk voor het einde van de trap, tenzij die zeer dicht bij een zijlijn eindigt, in welk geval het de verantwoordelijkheid is van de dichtstbijzijnde zijlijnscheidsrechter.

### 11.7.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Kijk, wanneer de bal getrap is, niet naar de vlucht van de bal nadat je de oorspronkelijke baan hebt vastgesteld. Observeer spelers in jouw toezichtzone (gedefinieerd door de diagrammen in sectie 26.4) – hun ogen zullen je vertellen waar de bal heen gaat. Als de

terugloper echter als een lokaas beweegt, volg hem dan niet – let op de zone waar de bal zal neerkomen.

2. [HEAD LINESMAN] Blijf op de strijdlijn totdat de bal over de lijn gaat. Ga dan achter de spelers richting Team B's doelzone tot je ongeveer 15-20 yards voor de terugloopactie bent. Blijf breed en draai om je as om de terugloper te volgen terwijl hij je passeert.
3. [IN xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6C)] [LINE JUDGE] Ga nadat de bal is getrapd achter de spelers richting Team B's doelzone tot je ongeveer 15-20 yards voor de terugloopactie bent. Blijf breed en draai om je as om de terugloper te volgen terwijl hij je passeert.
4. Wees erop voorbereid om te helpen bij het toezicht op eender welke korte trap, vooral aan jouw kant van het veld. Markeer de buiten-de-grenzenplek bij eender welke trap die buiten de grenzen gaat aan jouw kant, hoe diep ook.
5. Als de getrapte bal naar andere kant van het veld gaat, ga dan richting Team B's doelzone terwijl je alle actie observeert, vooral weg van de bal. Wees alert voor de baldrager die naar jouw kant van het veld terugkeert en neem de verantwoordelijkheid voor hem over als hij jouw zone inkomt.
6. Wanneer het duidelijk lijkt dat de getrapte bal *niet* in jouw zone zal neerkomen:
  - (a) Houd een positie aan van waar je toezicht kan houden op de actie voor en rond de terugloper. Als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent, *buiten* de scheidsrechter die toezicht houdt op de terugloper, ga dan naar een plek waar je spelers kan zien blokken in de buurt van eender welke speler die in positie is om de getrapte bal te vangen. Let vooral op die spelers die hinderen omdat ze *door een tegenstander geblokt zijn* en daarom geen fout hebben begaan (Regel 6-4-1-d).
  - (b) Als een speler in jouw zone het signaal voor een vrije vangst geeft, let er dan op dat hij niet blokt voordat hij de bal aanraakt (Regel 6-5-4).
  - (c) Aarzel niet om een fout te vlaggen als je er duidelijk een ziet in het gebied waar jij de scheidsrechter bent die moet opruimen, ook al ben je mogelijk een aanzienlijke afstand van de actie verwijderd. Communiceer met je collega's om hun mening over de actie te horen.
7. Wanneer het duidelijk lijkt dat de getrapte bal *wel* in jouw zone zal neerkomen:
  - (a) Geef, tenzij je verantwoordelijk bent voor de diepste terugloper, een stootsignaal [Sup28] aan je collega's om aan te geven dat je de verantwoordelijkheid overneemt voor de trap en de dichtstbijzijnde terugloper.
  - (b) Ga naar een positie achter en breed opzij (ten minste 10 yards, tenzij hij in de buurt van de zijlijn staat), waarbij je probeert op een hoek van 45 graden te staan, zodat je kan oordelen over de vangst.
  - (c) Als de getrapte bal voorbij de neutrale zone eerst wordt gemufft door (maar niet in het bezit is van) een lid van **Team B** voorbij de neutrale zone, mag je het signaal voor een aangeraakte bal [S11] geven om aan te geven dat **Team A nu gerechtigd is om de bal aan te raken**.
  - (d) Gebruik beanbags om elke plek van een niet-toegelaten aanraking en/of de plek waar de trapfase eindigt te markeren. Slechts één scheidsrechter, de Toezichter in elk geval, mag elke plek markeren en elk signaal geven. Als je meer plekken dan beanbags hebt, geef prioriteit aan de plek die het voordeligst is voor Team B.
  - (e) Als de bal sterft omdat hij is gevangen of gerecupereerd door Team B na een signaal voor een vrije vangst, of gevangen of gerecupereerd is door **Team A nadat hij is aangeraakt door Team B**, fluit dan, en geef het time-outs signaal [S3]. **Geef het signaal voor een eerste poging [S8] in de juiste richting**.
  - (f) Als de bal niet wordt gevangen en dieper gaat dan de terugloper, volg de bal dan en wees erop voorbereid om te oordelen over zijn status. Blijf er ver genoeg vandaan zodat er geen gevaar bestaat dat hij je raakt.
  - (g) Als de bal de doellijn nadert, wees dan op de doellijn om te beoordelen of hij de doelzone in gaat. Andere scheidsrechters zullen toezicht houden op de spelers.



- (h) Als de bal (onaangeraakt door Team B **voorbij de neutrale zone**) **de doelzone in gaat en de grond raakt** of Team B er mee neer is gegaan in de doelzone, fluit dan en geef het signaal voor een touchback [S7]. Herhaal het signaal totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft.
- (i) Als de getrapte bal wordt gerecupereerd door Team A **zonder dat hij eerst is aangeraakt door Team B**, fluit dan, geef het time-outsignaal [S3], het signaal voor niet-toegelaten aanraking [S16] en het signaal voor een eerste poging [S8]. Het kortstondig aanraken van de bal door een speler van het trappende team zou niet mogen worden geïnterpreteerd als balbezit.
- (j) Als de getrapte bal in jouw zone buiten de grenzen gaat, geef dan het time-outsignaal [S3].
  - (i) Als de bal binnen de grenzen iets raakt (bv. de grond of een speler) en vervolgens buiten de grenzen gaat, ga dan direct naar de plek waar je oordeelt dat de bal over de zijlijn is gegaan.
  - (ii) Als de getrapte bal in vlucht buiten de grenzen gaat, kunnen de referee of center judge je *misschien* met behulp van signalen [Sup17, Sup18 en Sup19] naar die plek leiden. Kijk terug naar de referee of center judge om te zien of een van beide kan helpen. Als een van beide je kan helpen, geef dat dan aan met een signaal [Sup16] en reageer op de instructies die ze geven met behulp van signalen [Sup17, Sup18 & Sup19] om je naar dat punt te leiden. Als ze je niet kunnen helpen, ga dan direct naar de plek waar de bal naar beste oordeel over de zijlijn is gegaan.
  - (iii) Bewaak de plek, maar plaats er geen bal op tenzij je er een op overschot bij de hand hebt.
- (k) Als de bal in jouw zone tot stilstand rolt, vergewis je er dan van dat geen enkele speler hem probeert te recupereren voordat je hebt gefloten en het time-outsignaal hebt gegeven [S3].

Reageer tijdens **de terugloopactie na de punt** op dezelfde manier als bij andere terugloopacties.

### 11.7.d – Geavanceerde technieken

1. Als Team B zich niet opstelt in een typische formatie van waaruit met een uittrap teruggelopen wordt (d.w.z. geen diepe terugloper), neem dan je normale positie bij strijdpogingen aan. Dat is gerechtvaardigd, want als Team A de bal diep trapt, staan daar geen spelers op wie je toezicht moet houden. Als de bal diep wordt getrap, pas dan je positie op een gepaste manier aan, maar alleen de dichtstbijzijnde scheidsrechter zou moeten kijken naar de bal. De andere scheidsrechters moeten de spelers observeren.
2. **Wees alert voor gevallen waarin de trap wordt geblokt of er een slechte snap is. Dat geldt ook als Team A overschakelt naar een normale formatie van waaruit je een loopactie of voorwaartse pass zou verwachten.**
  - (a) Als het spel een loopfase of voorwaartse passfase wordt, reageer dan zoals je normaal zou doen voor zo'n spelfase.
  - (b) Houd toezicht op de doellijn en achterlijn, indien van toepassing.
  - (c) Let op de rugnummers van de gerechtigde ontvangers.
  - (d) [IN 2xx-FORMATIE (ZONDER C)] Als een getrapte bal vrij is in het achterveld, assisteer dan de referee door uit te kijken naar acties tegen de trapper, vooral wanneer de bal zich aan de andere kant van het veld bevindt.
  - (e) [IN xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6C)] Als de trap is geblokt of de snap vrij is in het achterveld, houd dan je positie op de strijdlijn aan totdat je het spel kan lezen. Als het spel naar jouw kant van het veld komt, ga dan Team A's achterveld in om de referee te helpen en een plaats te bereiken waar je veilig staat. Als het spel niet naar jouw kant van het veld komt, blijf dan op de strijdlijn staan, al zeker totdat het uiterst onwaarschijnlijk wordt dat er een trap over de strijdlijn zal gaan.

## 11.8 – Fieldgoal- en trypogingen

### 11.8.a – Prioriteiten

Voor en tijdens de trap, dezelfde prioriteiten toepassen als bij gewone strijdpogingen (hierboven), plus:

1. [IN 2x0-/2x1-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5)] [LINE JUDGE] Oordelen over het slagen of mislukken van de fieldgoalpoging. [IN 2x1-FORMATIE (PLOEG VAN 5)] Je deelt deze verantwoordelijkheid met de back judge.
2. [HEAD LINESMAN] Beoordelen of een getrapte bal over de neutrale zone gaat door te zien of een korte trap de grond, een speler of scheidsrechter raakt voorbij de neutrale zone.
3. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden, vooral begaan door lijnmannen en backs die de trapper en houder beschermen, in het bijzonder de end en/of wing back aan jouw kant;
  - (b) blocks onder de gordel;
  - (c) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (d) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (e) fouten voor overdreven ruwheid weg van de bal;
  - (f) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven;
  - (g) niet-toegelaten formatie;
  - (h) [HEAD LINESMAN] valse start of offside door spelers aan de kant van het veld waar de line judge normaal staat, boven op die aan jouw kant.
4. De rugnummers opmerken van spelers in posities van gerechtigde ontvangers aan jouw kant van de formatie, en observeren of iemand anders de eerste is die de bal aanraakt of op een niet-toegelaten wijze voorbij de neutrale zone is als het spel zich ontwikkelt tot een voorwaartsepassfase.
5. Reageren op slechte snaps of gebloekte trappen door over te schakelen op de prioriteiten voor loopfases, voorwaartsepassfases of terugloopacties, indien van toepassing.

Als met de getrapte bal teruggelopen wordt, dezelfde prioriteiten toepassen als bij terugloopacties (hierboven).

### 11.8.b – Initiële positie

[HEAD LINESMAN]

1. Wees in je normale positie bij strijdpogingen.
2. Zet bij een trypoging de pogingindicator op de 3-yardlijn, en zorg ervoor dat die poging 1 aangeeft. Instrueer de kettingploeg om de ketting buiten de limietlijnen op of rond de 20-yardlijn op de grond te leggen en ver naar achteren te gaan staan.

[LINE JUDGE]

3. [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Pas de “verplaatstescheidsrechtermechanica” toe (211-formatie). Wees in een positie 3-5 yards achter de doelpalen, van waaruit je beide doelpalen op een comfortabele manier kan zien zonder je nek te belasten. Jij bent ervoor verantwoordelijk om te beoordelen of de bal al dan niet boven de doellat en tussen beide doelpalen gaat.
4. [IN 2x1-FORMATIE (PLOEG VAN 5)] Sta 1 yard achter je doelpaal (degene die zich het dichtst bij de kant van de perstribune bevindt). Jij bent ervoor verantwoordelijk om te beoordelen of de bal al dan niet langs de binnenkant van jouw doelpaal gaat. De back judge is verantwoordelijk voor de andere doelpaal. Hij is er ook voor verantwoordelijk om te beoordelen of de bal al dan niet boven de doellat gaat.

5. [IN 3x1-FORMATIE (PLOEG VAN 6C)] Wees in je normale positie bij strijdpogingen.

### 11.8.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. [LINE JUDGE INDIEN ACHTER DOELPALEN]
  - (a) Bekijk de bal van de trap tot wanneer duidelijk wordt of de poging zal slagen of niet.
  - (b) Als je de fieldgoal- of trypoging als geslaagd beschouwt, communiceer dan (“goed”, knik) met je collega achter de doelpalen (als je er een hebt). Kom samen tussen de doelpalen het veld op (ongeveer 1 yard de doelzone in) en geef het signaal voor een geslaagde fieldgoalpoging [S5] als je tot stilstand komt.
  - (c) Als je de fieldgoal- of trypoging als mislukt beschouwt, geef dan het signaal voor een mislukte fieldgoalpoging [S10]. Als de bal naast het doel is getrap, mag je ook het signaal geven voor een fieldgoalpoging die naast is getrap [Sup15]. Geef *niet* het signaal voor een touchback.
  - (d) Houd het signaal ten minste 5 seconden aan totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft.
  - (e) [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] Fluit als het resultaat van de trap duidelijk is. Het is niet nodig om te wachten tot de bal de grond (of iets anders) raakt, zodra duidelijk is wat het resultaat van de trap is of zal zijn.
  - (f) Als de trap te kort of gebloekt is en de bal in bezit is van Team B, ga dan in een positie staan om de strijdrtrapfase als een uittrap te behandelen.
2. [HEAD LINESMAN] en [LINE JUDGE INDIEN NIET ACHTER DOELPALEN] Loop na de trap naar de stapel spelers in het midden van het veld. Dat zal je ertoe dwingen om je ogen op de spelers gericht te houden en je ervan te weerhouden te kijken of de fieldgoal- of trypoging succesvol was of niet. Als er problemen optreden, sta je in een betere positie om de umpire te helpen ermee om te gaan.

### 11.8.d – Geavanceerde technieken

1. [IN 2x1-FORMATIE (PLOEG VAN 5)] Bij lange fieldgoalpogingen (d.w.z. als de bal van buiten Team B's 20-yardlijn wordt gesnapt), is het toegestaan dat de enkel de back judge achter de doelpalen gaat staan en dat de line judge aanvankelijk in zijn normale positie op de strijdlijn blijft. Dat staat bekend als de “eenscheidsrechtermechanica”. De line judge moet in deze situatie zijn voornemen duidelijk meedelen aan alle andere leden van de scheidsrechtersploeg. ✕
2. Wees alert voor gebloekte trappen en hun recuperatie en of ermee verdergelopen wordt. Schakel bij een gesimuleerde trap over naar normaal toezicht op loopfases of voorwaartsepassfases.
  - (a) Als het spel een loopfase of voorwaartsepassfase wordt, reageer dan zoals je normaal zou doen voor zo'n spelfase, **rekening houdend met het feit dat andere scheidsrechters mogelijk niet zo snel reageren als jij**. Wees in het bijzonder alert om indien nodig toezicht te houden op de doellijn.
  - (b) Houd toezicht op de doellijn en achterlijn, indien van toepassing.
  - (c) [LINE JUDGE INDIEN ACHTER DOELPALEN] Ga eerst snel langs de achterlijn naar de pylon op de hoek om in een positie te staan om over de zijlijn te kunnen oordelen. Blijf de actie observeren terwijl je dat doet, vooral die door of tegen de ontvangers op jouw helft van het veld. Ga dan naar de doellijn om daar te helpen met beoordelingen. Loop *niet* diagonaal door de doelzone. Jij hebt de primaire verantwoordelijkheid (met de hulp van de referee) voor jouw zijlijn in de doelzone.
  - (d) Let op de rugnummers van de gerechtigde ontvangers.
  - (e) [HEAD LINESMAN]
    - (i) Als een getrapte bal vrij is in het achterveld, assisteer dan de referee door uit te kijken naar acties tegen de trapper en houder. De referee is ondertussen verantwoordelijk geworden voor de bal.
    - (ii) Als de trap is gebloekt of de snap vrij is in het achterveld, houd dan je positie op de strijdlijn aan totdat je het spel kan lezen. Blijf op de strijdlijn staan, al zeker

totdat het uiterst onwaarschijnlijk wordt dat er een trap over de strijdlijn zal gaan. Ga pas dan Team A's achterveld in om de referee te helpen. Als het spel naar jouw kant van het veld komt, wees er dan op voorbereid om te bewegen naar een plaats waar je veilig staat.

3. [LINE JUDGE] Instrueer bij een trypping de beheerder van de bijkomende markering van de te bereiken lijn (als die er is) om zijn materiaal op de grond te leggen en ver naar achteren te gaan staan.

## 11.9 – Na iedere poging

### 11.9.a – Prioriteiten

1. Uitkijken naar acties door spelers van beide teams nadat de bal gestorven is.
2. De spelers aanmoedigen om veilig af te stapelen en de bal ofwel terug te geven aan een scheidsrechter of hem in de buurt van de dodebalplek te laten liggen, al naargelang het geval.
3. Controleren of de te bereiken lijn is gehaald of bijna gehaald, en je oordeel met een signaal kenbaar maken.
4. Controleren of er vlaggen zijn geworpen, en zo ja:
  - (a) het time-outsignaal geven [S3];
  - (b) eventuele fouten die je hebt gevlagd rapporteren aan de referee en umpire;
  - (c) vlaggen (en eventueel beanbags) bewaken die door je collega's zijn geworpen;
  - (d) erop toezien dat alle bestraffingen correct worden uitgevoerd;
  - (e) de hoofdcoaches aan jouw zijlijn op de hoogte houden van bestraffingen, vooral tegen zijn team.
5. Controleren op geblesseerde spelers of andere gebeurtenissen die het spel kunnen vertragen.
6. [LINE JUDGE] De klok stoppen en starten als dat nodig is.
7. Rechtmatige aanvragen voor time-outs toestaan. Controleren of een aanvraag vanuit de coachzone of teamzone is gedaan door de hoofdcoach.
8. Alle time-outsignalen [S3] van je collega's herhalen.
9. Weten of de bal binnen de grenzen of buiten de grenzen gestorven is, en de referee melden dat de klok (indien gestopt) op het signaal van de referee moet starten door hem signaal voor een lopende klok [Sup12] te geven.
10. Helpen bij het doorgeven van de dode bal of een nieuwe bal naar de volgende plek.

### 11.9.b – Initiële positie

1. Kort na het einde van de vorige poging zou je in een positie evenwijdig met de volgende plek moeten staan.

### 11.9.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Als je de Toezichter bent, controleer dan of de te bereiken lijn gehaald is. [LINE JUDGE] Normaal gezien zou je in een bijzonder goede positie moeten staan om hierover te oordelen. Als je dit consistent doet, hoeft de head linesman zich niet om te draaien om naar de ketting te kijken om te weten of de te bereiken lijn gehaald is.
  - (a) Als dat het geval is, geef dan het time-outsignaal [S3]. Nadat alle actie is gestopt, geef dan het signaal voor een eerste poging [S8 of Sup35]. Houd het signaal aan totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft.
  - (b) Als je niet zeker weet of de te bereiken lijn al dan niet is gehaald, geef dan het time-outsignaal [S3] en roep "nipt". Moedig de referee aan om zelf te komen kijken.
  - (c) Gebruik alleen een bal om de *eigenlijke* dodebalplek te markeren – nooit een plek evenwijdig ermee.

- (d) Als de poging binnen de grenzen beëindigd is, meld de referee dan dat de klok op het signaal van de referee moet starten door hem signaal voor een lopende klok [Sup12] te geven.
2. × Als je de Toezichter bent, geef dan aan dat de bal dood is. Dat doe je door het dodebalsignaal [S7] te geven, tenzij het time-outsignaal [S3], het start-de-kloksignaal [S2] of het signaal voor een time-out [S3], touchdown of fieldgoal [S5], safety [S6], of niet-gevangen pass of mislukte fieldgoalpoging [S10] in plaats daarvan geschikt is. Geef maar *één* signaal.
3. Als er een vlag is geworpen, volg dan de procedure in hoofdstuk 19. Als er een aangerekende teamtime-out is genomen of een blessuretime-out is afgekondigd, volg dan de procedure in hoofdstuk 17. Als een periode afgelopen is, volg dan de procedure in hoofdstuk 20.

### De pogingindicator en ketting verplaatsen:

4. [HEAD LINESMAN]
- (a) Als je er zeker van bent dat er geen fout is begaan bij de vorige poging (en dat er geen andere reden is om te wachten), laat de pogingindicator dan naar de nieuwe positie verplaatsen en controleer of het nummer van de poging correct wordt weergegeven.
- (b) Wanneer een eerste poging is verdiend, en een nieuwe te bereiken lijn moet worden vastgelegd, laat de pogingindicator dan eerst naar de nieuwe positie op de zijlijn verplaatsen. Daarna laat je de kettingploeg snel naar hun nieuwe posities gaan.
- (c) Anticipeer altijd op een opdracht tot een nameting en wees klaar om de kettingen naar binnen te brengen wanneer de referee een signaal geeft dat dat moet gebeuren.
5. [LINE JUDGE]
- (a) Anticipeer altijd op een opdracht tot een nameting en wees klaar om de plek voor de kettingclip te markeren wanneer de referee een signaal geeft dat dat moet gebeuren.

### Aflossen van de bal:

6. Als jij de bal hebt, maar een andere scheidsrechter de dodebalplek heeft en die dicht bij de te bereiken lijn is, overhandig de bal dan aan die scheidsrechter en laat hem de bal plaatsen op de precieze plek (yardlijn *én* laterale positie) waar de bal stierf.
7. Help, tenzij je de Toezichter bent, bij het doorgeven van een bal aan de scheidsrechter die hem op de volgende plek zal plaatsen (Mechanic 5.8).
8. Als een bal op de dodebalplek in een zijzone is geplaatst en een andere bal wordt doorgegeven naar de volgende plek, verplaatst de bal op de dodebalplek dan niet totdat de vervangende bal correct is geplaatst op de binnenveldplek.

### Je klaarmaken voor de volgende poging:

9. Controleer of er niets ongewoons aan de hand is buiten je zijlijn of in je teamzone, maar laat deze taak je niet afleiden van je primaire verantwoordelijkheden op het speelveld.
10. Informeer de referee verbaal of visueel (met behulp van signalen [Sup11] of [Sup12]) over het juiste nummer van de poging en de juiste status van de klok (als je de Toezichter bent), en controleer of de referee deze correct aangeeft. Breng hem er onmiddellijk van op de hoogte als hij een verkeerd signaal geeft. Wees je bewust van de nieuwe afstand tot de te bereiken lijn.
11. [LINE JUDGE] Herinner de referee aan de status van de klok en herinner hem er, als ze gestopt is, aan of ze op de snap of het signaal van de referee moet starten.
- (a) Als de klok is gestopt omwille van een fout, een blessure of een speler die zijn helm verloor, en er minder dan 1 minuut overblijft in de helft, zorg er dan voor dat de referee weet dat er een mogelijke 10-seconden[aftrek](#) is.
- (b) Wees voorbereid op een beslissing van de referee over wanneer de klok moet starten in situaties met oneerlijke kloktacties.
- (c) Start de klok wanneer de referee het start-de-kloksignaal [S2] geeft (of zou moeten geven), tenzij je er zeker van bent dat de klok op de snap moet starten, **of als de bal duidelijk niet speelklaar is (bv. omdat de bal, ketting, pogingindicator of**

**scheidsrechters niet in positie zijn**). Herhaal het signaal van de referee *niet*, maar gebruik indien nodig het signaal voor een lopende klok [Sup12] om te bevestigen dat de klok is gestart.

- (d) Als de wedstrijd klok op de snap zou moeten starten, start ze dan wanneer je een toegelaten snap ziet. Het is niet nodig om een signaal te geven om dat te bevestigen.
12. Als er zichtbare wedstrijd klokken zijn, controleer dan of ze correct zijn gestopt en gestart.
13. Als er vanaf jouw kant van het veld vervangingen worden doorgevoerd, controleer dan of de spelers van Team A voldoen aan de vereiste om binnen de 9-yardmarkeringen te zijn geweest (Regel 7-1-3-b).
14. Ga in positie staan voor de volgende poging. Als **de bal speelklaar is (of dra zal zijn)**, loop dan achteruit, zodat je je ogen op de bal kan houden. Kijk niet al te lang weg van de bal, voor het geval dat hij gesnapt wordt terwijl je niet kijkt.

### 11.9.d – Geavanceerde technieken

1. De prioriteit aan het einde van een poging is om in positie te komen, klaar voor de volgende poging. Enkel als er zich een ernstig incident voordoet (zoals een fout of wangedrag, een blessure of een breuk van de ketting) mag je routine worden onderbroken.
2. Als Team A vervangingen doorvoert **terwijl de snapper op, bij of op weg naar** zijn positie op de strijdlijn is:
  - (a) Geef het signaal voor vervangingen als reactie [Sup36] aan de referee en roep “invallers erop”.
  - (b) Houd het signaal aan totdat de referee de controle over het proces heeft overgenomen.
  - (c) Elke scheidsrechter moet bereid zijn om in te grijpen en het spel stil te leggen bij een overtreding van de regels over vervangingen.
3. Als je met een speler op het veld wil spreken (bv. om hem te waarschuwen dat hij bijna een fout begaan heeft), scheelt het vaak tijd om het bericht door te geven via de referee **of center judge** (voor een speler van Team A) of via de umpire of de back judge (voor een speler van Team B). Vertraag het spel niet onnodig door de huddle van een van de teams te onderbreken, tenzij er een time-out bezig is. **Probeer nooit met een speler te praten tijdens een bespoedigde aanval of een aanval zonder huddles.**
4. Blijf geconcentreerd en denk aan de volgende poging.
5. [LINE JUDGE ALS ER BIJKOMENDE BEHEERDERS ZIJN]
  - (a) Instrueer de beheerder van de bijkomende pogingindicator om zich naar de nieuwe positie te verplaatsen wanneer de bal speelklaar wordt verklaard voor de volgende poging.
  - (b) Instrueer de beheerder van de bijkomende markering van de te bereiken lijn om zich naar de nieuwe positie te verplaatsen wanneer een nieuwe te bereiken lijn is vastgelegd en de ketting op haar plaats staat.
6. [HEAD LINESMAN] Besteed niet zoveel tijd aan de interactie met de kettingploeg dat dat je afleidt van je andere taken, zoals naar spelers kijken en communiceren met je collega's.

# 12. Back judge (ploeg van 5/6C)

## 12.1 – Vrije trappen

### 12.1.a – Prioriteiten

#### Voorafgaand aan de trap:

1. Je er bewust van zijn of de referee de scheidsrechtersploeg heeft opgedragen om over te schakelen naar posities voor een onside vrije trap, en van positie veranderen (indien van toepassing) als hij dat heeft gedaan.
2. De spelers van Team A tellen en het resultaat van de telling met een signaal [Sup3, Sup4 of Sup24] aan je collega's doorgeven. De signalen van je collega's over de telling opmerken. Opnieuw tellen als jouw telling verschilt van die van je collega's.
3. De spelers eraan herinneren na te tellen met hoeveel ze op het veld staan, als het team waarvoor je verantwoordelijk bent niet precies elf spelers op het veld heeft.
4. Gereedheid om te spelen controleren:
  - (a) Het gebied aan de zijkant controleren om ervoor te zorgen dat alle niet-spelers zich buiten de niet-toegankelijke zone bevinden, dat niet-deelnemers buiten de grenzen zijn en dat al de teambegeleiders zich binnen de teamzone bevinden.
  - (b) Ervoor zorgen dat de kettingploeg (en de beheerders van de bijkomende pogingindicator en van de bijkomende markering van de te bereiken lijn, indien aanwezig) zichzelf en hun materiaal ver uit de weg hebben verplaatst en dat het materiaal op de grond is gelegd buiten de teamzones en achter de limietlijnen **aan de kant van het veld van het ontvangende team**. Controleren of de ballenjongens in positie zijn.
  - (c) Ervoor zorgen dat alle spelers van Team A binnen de 9-yardmarkeringen zijn geweest voorafgaand aan de aftrap (Regel 6-1-2-c-5) en dat niemand anders dan de trapper zich meer dan 5 yards achter de bal bevindt.
  - (d) Je gezicht naar het speelveld richten en het signaal geven dat je klaar bent. Wegdraaien van het speelveld als je zijlijn niet meer vrij is of je ziet dat een collega duidelijk niet klaar is. Fluiten als jouw zone na het signaal dat de bal speelklaar is niet meer vrij is en dat kan leiden tot gevaarlijke situaties.
5. Altijd alert zijn voor korte trappen.

#### Tijdens de trapfase:

6. Opletten of een vrije trap buiten de grenzen gaat het dichtst bij jou in de buurt zonder te zijn aangeraakt door het ontvangende team. Bepalen of een speler van Team B in de buurt van de zijlijn de bal raakt terwijl hij buiten de grenzen is.
7. Uitkijken naar spelers die een signaal voor een vrije vangst geven, en bereid zijn om te oordelen over elke hinder bij het vangen van een getrapte bal.
8. Als je op een beperkende lijn staat en de trap kort is:
  - (a) Weten waar en door wie de bal voor het eerst werd aangeraakt.
  - (b) Uitkijken naar niet-toegelaten blocks door Team A (Regel 6-1-12).
  - (c) Elke plek van een niet-toegelaten aanraking met een beanbag markeren.
  - (d) De dodebalplek markeren als jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent en er (bijna) geen teruglooptactie is.
9. Het start-de-kloksignaal [S2] alleen geven als de bal voor het eerst op een toegelaten wijze in het speelveld wordt aangeraakt in jouw toezichtzone.
10. Uitkijken naar **fouten/schendingen** door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) niet-toegelaten aanraking van een korte trap;
  - (b) overtredingen met betrekking tot je beperkende lijn;

- (c) spelers van het trappende team (buiten de trapper) die meer dan 5 yards achter hun beperkende lijn zijn na het signaal dat de bal speelklaar is.
- (d) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden aan het aanvalspunt;
- (e) niet toegelaten block onder de gordel; ✕
- (f) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
- (g) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks, niet-toegelaten wiggen of niet-toegelaten dodehoekblocks;
- (h) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven;
- (i) eender welke speler van het trappende team die het speelveld betreedt na de trap of die vrijwillig buiten de grenzen gaat tijdens de trap **en terug binnen de grenzen komt**.

### 12.1.b – Initiële positie

#### Normale trappen:

1. Sta in positie F (zie 26.1) op Team A's beperkende lijn buiten de zijlijn aan de kant van de perstribune.

#### Onside vrije trappen:

2. Blijf in de normale positie.

#### Vrije trappen na een bestraffing of safety:

3. Wanneer een vrije trap wordt genomen na een bestraffing of een safety, moeten dezelfde relatieve posities worden ingenomen, dichterbij of verder weg van Team B's doellijn, naargelang de situatie.

### 12.1.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

#### Voorafgaand aan de trap:

1. Als er iets gebeurt dat de trap zou moeten verhinderen (bv. een **niet-speler** betreedt of nadert het speelveld), fluit dan herhaaldelijk kort, geef het time-outsignaal [S3] en los het probleem op.

#### Tijdens eender welke trapfase:

2. Als je een speler van het trappende team tijdens de trap vrijwillig buiten de grenzen ziet gaan, laat dan je beanbag of pet vallen om dat te markeren, en je vlag als hij het speelveld weer opkomt.
3. Als de klok moet starten wanneer de bal voor het eerst op een toegelaten wijze in het speelveld wordt aangeraakt, geef dan het start-de-kloksignaal [S2] als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of degene met het beste zicht.

#### Tijdens een trapfase die diep gaat:

4. Observeer, nadat de bal is getrap, de spelers in jouw toezichtszone (zie 26.1). Kijk niet naar de vlucht van de bal nadat je de oorspronkelijke baan hebt vastgesteld. Verplaats je langs de zijlijn richting Team B's doelzone terwijl de trap in de lucht is. Blijf tijdens de terugloopactie vóór de baldrager, en houd hem tussen jou en de scheidsrechter dichterbij Team B's doelzone. Sta bij een lange loopactie op Team A's doellijn voordat de baldrager er is. **Markeer de dodebalplek als jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent wanneer de baldrager wordt getackeld of buiten de grenzen is.**
5. Als de bal in jouw zone buiten de grenzen gaat, ga dan naar die plek en bewaak ze, waarbij je indien nodig je vlag laat vallen. ✕

#### Tijdens een trapfase waarbij de trap kort is:

6. Houd een positie aan van waar je de bal en de blocks door spelers van Team A kan zien.
7. Let vooral op de blocks door spelers van Team A voordat ze gerechtigd zijn om de bal aan te raken (Regel 6-1-12).



8. Zorg dat je weet waar en door wie de bal voor het eerst werd aangeraakt. Markeer elke plek van een niet-toegelaten aanraking met je beanbag (Regel 6-1-3).
9. Als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent wanneer de bal sterft, geef dan het time-outsignaal [S3] en markeer de dodebalplek.

### 12.1.d – Geavanceerde technieken

1. Als een verwachte onside vrije trap toch diep wordt getrapt, ga dan het speelveld in. **Jij en de umpire zijn elk verantwoordelijk voor de helft van het midden van het veld (Afbeelding 26.1.E).** Laat de verantwoordelijkheid voor de zijlijn in jouw zone over aan de line judge.

## 12.2 – Gewone strijdpogingen

### 12.2.a – Prioriteiten

1. Het nummer van de poging en de afstand weten, en met een signaal het nummer van de poging doorgeven aan je collega's. De signalen over het nummer van de poging van je collega's opmerken. Controleren of de pogingindicator het juiste nummer weergeeft. Niet toestaan dat het spel begint als er een geschil is over het nummer van de poging.
2. De spelers van Team B tellen en het resultaat van de telling met een signaal [Sup3, Sup4 of Sup24] aan je collega's doorgeven. De signalen van je collega's over de telling opmerken. Opnieuw tellen als jouw telling verschilt van die van je collega's.
3. Je sleutelspeler(s) identificeren (zie sectie 16.4). Als de formatie nieuw of ongebruikelijk is, dat mondeling of visueel bevestigen met de andere scheidsrechters.
4. Gerechtigde ontvangers opmerken, alsook die spelers die normaal gezien gerechtigd zijn omwille van hun positie, maar die niet gerechtigd zijn omwille van hun rugnummer. Daarnaast spelers (meestal tight ends) opmerken die normaal gezien gerechtigd zijn omwille van hun rugnummer, maar die niet gerechtigd zijn omdat er een speler aan hun buitenkant opgesteld staat op de strijdlijn.
5. Je er bewust van zijn waar de te bereiken lijn zich bevindt in relatie tot de strijdlijn, zodat je niet naar de ketting hoeft te kijken om te weten of de dodebalplek dicht bij de te bereiken lijn ligt. x
6. Uitkijken naar overtredingen tegen de regels over vervangingen door beide teams, bijvoorbeeld:
  - (a) vervangen spelers die de huddle niet verlaten binnen 3 seconden nadat een invaller erin is gekomen;
  - (b) invallers die het veld inkomen, communiceren en dan het veld verlaten.

### 12.2.b – Initiële positie

1. Sta in normale situaties 15-20 yards of meer van de strijdlijn, binnen de kruismarkeringen.
2. Sta diep en uit de buurt van spelers, maar wees in staat om alle receivers te zien, vooral je sleutelspeler.
3. Normaal gezien sta je dieper dan de diepste back, maar zorg ervoor dat je uit zijn buurt blijft.
4. Geef de voorkeur aan de sterke kant van de formatie, of, als deze gebalanceerd is, aan de kant van de je sleutelspeler.

### 12.2.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Wees altijd in een positie van waaruit je van binnen naar buiten toezicht kan houden op het spel.
2. Kijk uit naar een speler die zich bij de snap in het achterveld aan het verplaatsen is. Pas indien nodig je positie aan om ervoor te zorgen dat je hem altijd in het zicht hebt. Hij wordt jouw verantwoordelijkheid na de snap als hij over de neutrale zone gaat tijdens een voorwaartsepassfase of als hij buiten de positie van de tackle blokt tijdens een loopfase.

3. Houd, als er een fout is vóór de snap, een positie aan van waaruit je alle spelers kan zien (vooral in randgebieden) die laattijdig contact zouden kunnen maken.

### 12.2.d – Geavanceerde technieken

#### Redenen om je initiële positie te wijzigen (of net niet):

1. Zet je in een positie als dubbele umpire bij pogingen waarin Team A onmiddellijk na de snap neer zal gaan (“*take a knee*”). Meld andere scheidsrechters dat je dat doet. Gebruik je aanwezigheid om onsportieve handelingen te beletten.
2. Ga bij duidelijke “schietgebedpogingen” (“*hail mary plays*”) dieper dan normaal staan en zorg ervoor dat je vóór elke speler van Team A bij Team B’s doellijn of achterlijn geraakt.

#### Het aantal spelers met een signaal doorgeven:

3. Geef het aantal spelers dat je geteld hebt ten laatste met een signaal door wanneer het aanvallende team zijn huddle beëindigt (maar het kan en moet eerder indien mogelijk).
4. Normaal gezien wordt het aantal spelers met een signaal aangeven door de head linesman, line judge en back judge.

## 12.3 – Loopfases

### 12.3.a – Prioriteiten

1. De actie vóór de baldrager observeren.
2. Uitkijken naar eender welke fumble waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag.
3. Beoordelen of een touchdown is gescoord of niet bij een loopactie die door de verdediging is gebroken.
4. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden aan het aanvalspunt, vooral begaan door jouw sleutelspeler of eender welke wide receiver, tight end, back of “pullende” lijnman die blockt voor de baldrager;
  - (b) niet-toegelaten blocks onder de gordel door jouw sleutelspeler en andere spelers in jouw zone;
  - (c) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (d) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (e) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.
5. De doellijn bereiken voordat de baldrager er is, om te kunnen beoordelen of een touchdown is gescoord of niet.

### 12.3.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Verplaats je om acties van spelers achter de umpire en vóór de baldrager te observeren. Je eerste stap zou normaal gezien achterwaarts moeten zijn, zelfs bij een loopfase. Ga niet naar voren totdat je weet waar de bal waarschijnlijk zal sterven.
2. Beweeg niet te snel bij loopacties door het drukke midden van strijdlijn. Laat het spel naar je toe komen.
3. Wanneer een loopfase zich ontwikkelt in de richting van een zijlijn, ga dan naar die zijlijn toe. Houd daarbij de baldrager tussen jou, de zijlijnscheidsrechter en de zijlijn. Blijf het spel voor en blijf uit de buurt van de safety’s.
4. **Observeer de actie vóór de baldrager en het aanvalspunt. Het is niet nodig om ontvangers vóór het aanvalspunt te observeren die niet blocken.**

5. Blijf bij lange loopacties vóór de baldrager, en houd hem tussen jou en de vleugelscheidsrechter. Blijf uit de buurt van de spelers.
6. Als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent wanneer de bal sterft, fluit dan en ga naar de stapel om die aan te pakken. Alleen als de vleugelscheidsrechters zijn vertraagd (of duidelijk een knie die de grond raakte of iets dergelijks hebben gemist), moet je de dodebalplek markeren.
7. Sta op Team B's doellijn voordat er een touchdown wordt gescoord.
8. Als je niet de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent bij de dodebalplek, ga er dan toch heen en observeer de actie die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven. Als de baldrager dicht bij de zijlijn komt, of buiten de grenzen gaat, houd dan toezicht op het gebied om hem heen, zodat je eventuele randactiviteiten opmerkt. Als je de tweede scheidsrechter bent die in de zone aankomt, ga dan buiten de grenzen achter de baldrager aan om uit te kijken naar fouten op hem en ze te voorkomen (Mechanic 5.9).
9. Houd een positie aan van waar je acties van spelers in randgebieden kan zien, vooral op breed uitgestrekte spelsituaties.

### 12.3.c – Geavanceerde technieken

1. Fluit niet als de rug van de baldrager naar je toe is gericht, of als je zicht belemmerd is door andere spelers (of scheidsrechters) – hij kan de bal hebben gefumbeld zonder dat je het hebt gezien. Zie leder! Zorg dat je er zeker van bent dat de bal dood is.
2. Als er zich een stapel van spelers vormt, geef dan het time-outsignaal [S3], ga dan naar de stapel, bepaal wie balbezit heeft (Mechanic 5.11) en moedig spelers aan om veilig af te stapelen.
3. Als je niet de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent bij de dodebalplek, kijk dan uit naar laattijdig contact en andere niet-toegelaten handelingen. Het is in het bijzonder jouw verantwoordelijkheid om actie te observeren dicht bij de vleugelscheidsrechters, aangezien zij zich concentreren op de maximale terreinwinst.
4. Omdat je als back judge niet vaak direct betrokken bent bij loopfases, is het belangrijk om gedurende de wedstrijd geconcentreerd te blijven. Het kan zijn dat je de enige scheidsrechter bent die een actie weg van de bal of achter de rug van een andere scheidsrechter kan zien.

## 12.4 – Voorwaartsepassfases

### 12.4.a – Prioriteiten

1. Beoordelen of de pass is gevangen of niet. Hoewel dat in de eerste plaats geldt voor passes naar het midden van het veld, zal je in de praktijk moeten oordelen over eender welke pass waarbij de ontvanger naar jou toe gericht is of als jij er goed zicht op hebt, ongeacht zijn positie. Evenzo zal jij, als de ontvanger zijn rug naar je toe heeft, misschien moeten steunen op een andere scheidsrechter met een beter zicht dan jij.
2. Oordelen over touchdowns bij passes de doelzone in.
3. Het eerste contact door en tegen je sleutelspeler(s) observeren.
4. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) verdedigende en aanvallende hinder bij het vangen van een pass;
  - (b) verdedigend tegenhouden en niet-toegelaten gebruik van handen tegen gerechtigde ontvangers;
  - (c) niet-toegelaten blocks onder de gordel door een speler die zich aan het verplaatsen is en alle receivers in het midden van het veld;
  - (d) niet-toegelaten aanraking van een voorwaartse pass door een speler die vrijwillig buiten de grenzen is gegaan (dit kan overleg met een zijlijnscheidsrechter vereisen);

- (e) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (f) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (g) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.
5. De referee waarschuwen als de pass geworpen is in een zone waarin geen gerechtigde ontvanger was.
  6. Uitkijken naar spelers die over de achterlijn buiten de grenzen gaan.
- Pas, zodra de pass is gevangen, dezelfde prioriteiten toe als bij een loopfase (hierboven).

### 12.4.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Je stapsgewijze aanpak van een voorwaartsepassfase is (fase A) je sleutelspeler; (fase B) je zone; (fase C) de bestemming van de pass. Zie ook hoofdstuk 16.
2. Loop achteruit om alle receivers voor je te houden. Na de snap zou je eerste stap normaal gezien achterwaarts moeten zijn (tenzij je op de doellijn of achterlijn staat). Ga niet naar voren totdat je weet waar de bal waarschijnlijk zal sterven. Zorg ervoor dat je blocks en contact door en tegen/met gerechtigde ontvangers in het midden van het veld kan zien. Zorg dat je nooit voorbijgestoken wordt.
3. Wees er bij een diepe pass op voorbereid om over de doellijn en de achterlijn te kunnen oordelen.
4. Let tijdens de initiële actie na de snap enkel op je sleutelspeler als er een dreiging is van niet-toegelaten contact tussen receiver en verdediger. Schakel over naar zonetoezicht zodra die dreiging niet meer bestaat.
5. Als receivers passpatronen de doelzone in lopen, ga dan in positie staan op de achterlijn.
6. Als een potentiële ontvanger van Team A vrijwillig buiten de grenzen gaat in jouw gebied, laat dan je beanbag of pet vallen om dat aan te geven. Houd hem in het oog om te zien of hij een voorwaartse pass aanraakt terwijl hij nog steeds niet-gerechtigd is.
7. Ga, zodra je je ervan bewust bent dat de pass is geworpen, naar een positie van waaruit je zo goed mogelijk kan beoordelen of de pass gevangen of niet-gevangen is, en of er sprake is van hinder. Kijk, terwijl de bal in vlucht is, naar tegenstanders die strijden om de bal, niet naar de bal zelf. **Wees alert op zowel aanvallende als verdedigende hinder bij het vangen van een pass.**
8. **Als de speler die de bal probeert te vangen met zijn rug naar je toe staat, zoek dan, voordat je een beslissing neemt, hulp bij een scheidsrechter in een betere positie dan jij.**
9. Als je niet de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent, kijk dan niet alleen naar de ontvanger, maar kijk vooral uit naar verdedigers die iets van de bal verwijderd zijn en die de ontvanger zouden kunnen viseren met de kruin van hun helm of boven de schouders. Dit wordt vaak gemist door de dichtstbijzijnde scheidsrechter.
10. Blijf, als de pass te ver wordt geworpen, tegen een speler stuit of anderszins onvangbaar is, de speler(s) in de gaten houden om persoonlijke fouten (contact maken met een weerloze ontvanger) te zien. Kijk niet naar de bal.
11. Fluit als je ziet dat de bal sterft in jouw zone.
12. Als je oordeelt dat de pass niet-gevangen is, geef dan het signaal voor een niet-gevangen pass [S10].
13. Geef het signaal voor een onvangbare pass [S17] als er bij een pass die duidelijk onvangbaar is, contact is dat hinder bij het vangen van een pass zou geweest zijn.
14. Zorg ervoor dat de bal van het veld wordt verwijderd nadat een pass niet gevangen is. Herhaal het signaal voor een niet-gevangen pass [S10] naar de referee (en umpire, indien nodig) voor het geval ze het originele signaal niet hebben gezien.
15. Als er een loopactie volgt na de vangst, reageer dan zoals je normaal zou doen op een loopfase.

16. Als de ontvanger dicht bij de zijlijn komt, of buiten de grenzen gaat, houd dan toezicht op het gebied om hem heen, zodat je eventuele randactiviteiten opmerkt. Als je de tweede scheidsrechter bent die in de zone aankomt, ga dan buiten de grenzen achter de baldrager aan om uit te kijken naar fouten op hem en ze te voorkomen (Mechanic 5.9).
17. Houd een positie aan van waar je acties van spelers in randgebieden kan zien, vooral op breed uitgestrekte spelsituaties.

### 12.4.c – Geavanceerde technieken

1. Als een speler in de lucht een pass probeert te vangen nabij de zijlijn of achterlijn, let dan eerst op zijn voeten om te zien of hij binnen de grenzen de grond raakt. Als hij dat doet, kijk dan naar zijn handen om te zien of hij de bal onder controle heeft. Als je eerst naar zijn handen kijkt, mis je misschien het moment waarop zijn voet de grond raakt (Mechanic 5.17.8).
2. Als de pass niet-gevangen is **in jouw zone**:
  - (a) **Als er geen gerechtigde ontvanger is in de zone, en/of als de niet-gevangen pass duidelijk de neutrale zone niet heeft bereikt, ga dan snel naar de referee om hem hiervan op de hoogte te brengen. Als de bal over de neutrale zone is gegaan, geef dan signaal [Sup42] door naar de grond achter de neutrale zone te wijzen. Als de bal niet over de neutrale zone is gegaan, ga dan naar de referee toe terwijl je naar de grond achter de neutrale zone wijst.**
  - (b) **Als er wel een ontvanger in de zone is, en je denkt dat de referee zich daar misschien niet van bewust is, ga dan naar de referee toe, en wijs ondertussen naar de gerechtigde ontvanger. Bijvoorbeeld “Nummer 34 was in de buurt van de pass” roepen is ook toegestaan.**
  - (c) **[INTERNE RADIO GEBRUIKEN] Het overbrengen van deze informatie is ook een optie.**

## 12.5 – Pogingen rond de doellijn

### 12.5.a – Prioriteiten

Dezelfde prioriteiten als bij andere strijdpogingen, plus:

1. Beoordelen of een touchdown is gescoord of niet. Dat omvat alle passes de doelzone in en loopfases als de bal buiten Team B's 7-yardlijn wordt gesnapt.
2. Vieringen van spelers na een wijziging aan de score observeren.

### 12.5.b – Initiële positie

1. [SNAP VAN TUSSEN TEAM B'S 7- EN 15-YARDLIJNEN] Vertrek in de doelzone en verplaats je dan om toezicht te houden op de doellijn, tenzij een pass de doelzone in waarschijnlijk is. Verplaats je in dat geval om toezicht te houden op het einde van de pass of op welke lijn dan ook (doellijn of achterlijn) die daar dichtbij is.
2. [SNAP VAN OP OF BINNEN TEAM B'S 7-YARDLIJN] Begin op de achterlijn.

### 12.5.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Verplaats je om alle spelers te observeren in jouw toezichtszone. Als er een pass de doelzone in wordt geworpen, ga dan naar de positie van waaruit je het best kan oordelen over het einde van de pass. Als de pass naar een diepe hoek van de doelzone wordt geworpen, zal die positie normaal gezien ergens op de achterlijn zijn, tussen de kruismarkeringen en de 9-yardmarkeringen.
2. Geef een wijziging aan de score enkel aan door te fluiten en het signaal voor een touchdown [S5] te geven als je duidelijk ziet dat de bal het vlak van de doellijn doorbreekt in het bezit van een speler of als je ziet dat een pass in de doelzone gevangen wordt.
3. Als er zich een stapel vormt bij de doellijn, kom het speelveld binnen totdat je de bal kan zien. Als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent, kan het zijn dat je moet graven naar de bal. Controleer bij andere scheidsrechters dat zij niet hebben geoordeeld dat de baldrager neer is (of de bal gefumbeld heeft) voordat hij de doellijn bereikte.

4. Geef geen signaal voor een wijziging aan de score als je een vlag hebt geworpen voor een fout door het scorende team. Fluit niet en geef geen signaal als je niet zeker bent van het resultaat van de poging.
5. Als je verantwoordelijk bent voor de doellijn, blijf dan op de doellijn staan, met één been aan elke kant ervan – loop niet achter de speler aan de doelzone in, tenzij er een dreiging van problemen door of tegen hem is. Draai om je as om je ogen op hem gericht te houden om laattijdig contact of onsportief gedrag te kunnen zien.
6. **Als een andere scheidsrechter verantwoordelijk is voor de zijlijn, geef dan geen signaal voor een touchdown totdat je met hem hebt bevestigd dat de baldrager niet buiten de grenzen is geweest.**
7. Houd het signaal voor een touchdown aan totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft, maar houd je ogen op de spelers gericht – kijk niet naar de referee tot alle actie is gestopt. Geef geen signaal terwijl je aan het lopen bent. Je zou de signalen van andere scheidsrechters niet mogen herhalen, tenzij de referee hun signaal niet kan zien.
8. Het is vooral belangrijk bij pogingen rond de doellijn dat alle toeziende scheidsrechters hetzelfde punt van maximale terreinwinst aangeven. Communiceer bij twijfel. Geef enkel een signaal als je zeker bent.
9. Als de poging niet beëindigd wordt binnen jouw toezichtszone, ga dan naar een positie van waaruit je kan helpen bij het opruimen van actie rond of weg van de bal, die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven.

## 12.6 – Terugloopacties

### 12.6.a – Prioriteiten

1. Uitkijken naar de baldrager en actie om hem heen terwijl je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent.
2. Uitkijken naar eender welke fumble waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag indien mogelijk. ✕
3. Uitkijken naar blocks door spelers in jouw toezichtszone vóór en rond de baldrager, in het bijzonder:
  - (a) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden aan het aanvalspunt;
  - (b) niet-toegelaten blocks onder de gordel, waar dan ook;
  - (c) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (d) **helpen van de looper;**
  - (e) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (f) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.
4. **Uitkijken naar eender welk doorgeven of eender welke pass waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag.**
5. **Uitkijken naar een *niet-toegelaten* voorwaartse pass of *niet-toegelaten* voorwaarts doorgeven, vooral als je een zicht hebt dat evenwijdig of bijna evenwijdig is met de baldrager.**

### 12.6.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Blijf uit de buurt van de spelers.
2. Beweeg richting Team A's doellijn en volg het spel.
3. Observeer de baldrager zolang hij in het midden van het veld blijft of totdat hij de dichtstbijzijnde vleugelscheidsrechter passeert.

4. Als je een block ziet ontwikkelen, blijf er dan bij voordat je overschakelt naar de baldrager of een ander block. Blijf, zelfs als je verwacht dat een andere scheidsrechter er de verantwoordelijkheid voor neemt, bij het block totdat je zeker weet dat het toegelaten is.
5. Als de bal sterft in jouw toezichtszone, fluit dan, geef het time-outsignaal [S3] en geef dan pas het signaal voor een eerste poging [S8] om te laten zien welk team in balbezit is. Houd het signaal aan totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft.
6. Als je niet de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent bij de dodebalplek, ga er dan toch heen en observeer de actie die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven. Als de baldrager dicht bij de zijlijn komt, of buiten de grenzen gaat, verplaatst je dan lateraal om toezicht te houden op het gebied om hem heen, zodat je eventuele randactiviteiten opmerkt. Als je de tweede scheidsrechter bent die in de zone aankomt, ga dan buiten de grenzen achter de baldrager aan om uit te kijken naar fouten op hem en ze te voorkomen (Mechanic 5.9).

## 12.7 – Uittrappen

### 12.7.a – Prioriteiten

Voor en tijdens de trap, dezelfde prioriteiten toepassen als bij gewone strijdpogingen (hierboven), plus:

1. De plek waar de trapfase eindigt met een beanbag markeren (indien binnen de grenzen).
2. Beoordelen of spelers de bal hebben aangeraakt of niet.
3. Uitkijken naar spelers in jouw zone die een signaal voor een vrije vangst geven.
4. Uitkijken naar hinder bij het vangen van een getrapte bal tegen een speler die in positie is om de getrapte bal te vangen, als die in jouw zone neerkomt.
5. Als de getrapte bal niet in jouw zone neerkomt, uitkijken naar spelers die *geen* hinder bij het vangen van een getrapte bal hebben begaan omdat ze door een tegenstander in de terugloper werden geblockt.
6. Elke plek van een niet-toegelaten aanraking met een beanbag markeren.
7. Bepalen of de momentumuitzondering van toepassing is of niet nabij de doellijn.
8. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) blocks onder de gordel, in het bijzonder door spelers in het midden van het veld;
  - (b) tijdens de trap, niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden tegen spelers van Team A die proberen richting Team B's doelzone te lopen;
  - (c) een speler van Team A die het speelveld weer opkomt nadat hij tijdens de poging vrijwillig buiten de grenzen was gegaan (laat je beanbag of pet vallen om het verlaten te markeren, en je vlag als hij het speelveld weer opkomt);
  - (d) **hinder bij het vangen van een getrapte bal wanneer de getrapte bal in jouw zone zal landen;**
  - (e) niet-toegelaten blocks door spelers die een signaal voor een vrije vangst hebben gegeven;
  - (f) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (g) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (h) fouten voor overdreven ruwheid weg van de bal;
  - (i) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.
9. Reageren op slechte snaps of geblockte trappen door over te schakelen op de prioriteiten voor loopfases, voorwaartsepasfases of terugloopacties, indien van toepassing. ✕

Tijdens de terugloopacties na een uittrap dezelfde prioriteiten toepassen als bij terugloopacties (hierboven).

### 12.7.b – Initiële positie

1. Sta achter en opzij van de diepste terugloper. Erachter zodat je langs hem heen kan kijken en kan zien hoe de bal getrapt wordt. Opzij zodat je uit zijn weg staat, maar toch dichtbij genoeg om te zien of hij de bal wel of niet aanraakt, of of een tegenstander hem hindert bij het vangen van een getrapte bal. Ongeveer 5-8 yards erachter en 5-8 yards naar de zijkant is een geschikte afstand, rekening houdend met de snelheid van de terugloper en de weersomstandigheden. Als er meer dan één terugloper diep staat, neem dan een positie in [van waaruit je ze allemaal kan zien](#).
2. [SNAP VAN BINNEN TEAM B'S 40-YARDLIJN OF DE TERUGLOPER STAAT BINNEN TEAM B'S 10-YARDLIJN] Wees in je initiële positie op de doellijn, in het midden van het veld.
3. Wees erop voorbereid je positie aan te passen aan de kracht en richting van de wind en de bekwaamheid van de trapper. Ga dicht bij de zijlijn staan waar de wind de getrapte bal waarschijnlijk heen zal blazen.
4. Houd een beanbag in de aanslag en een tweede bij de hand.
5. De back judge is verantwoordelijk voor het einde van de trap, tenzij die zeer dicht bij een zijlijn eindigt, in welk geval het de verantwoordelijkheid is van de dichtstbijzijnde zijlijnscheidsrechter.

### 12.7.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Kijk, wanneer de bal getrapt is, niet naar de vlucht van de bal nadat je de oorspronkelijke baan hebt vastgesteld. Observeer spelers in jouw toezichtszone (gedefinieerd door de diagrammen in sectie 26.4) – hun ogen zullen je vertellen waar de bal heen gaat. Als de terugloper echter als een lokaas beweegt, volg hem dan niet – let op de zone waar de bal zal neerkomen.
2. Wanneer het duidelijk lijkt dat de getrapte bal *niet* in jouw zone zal neerkomen:
  - (a) Als de trap kort is, en naar een van de zijlijnen gaat, neemt de zijlijnscheidsrechter de verantwoordelijkheid voor de bal op zich. Hij zal het stootsignaal geven [Sup28] om dat aan te geven.
  - (b) Houd een positie aan van waar je toezicht kan houden op de actie voor en rond de terugloper. Als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent, *buiten* de scheidsrechter die toezicht houdt op de terugloper, ga dan naar een plek waar je spelers kan zien blokken in de buurt van eender welke speler die in positie is om de getrapte bal te vangen. Let vooral op die spelers die hinderen omdat ze *door een tegenstander geblokt zijn* en daarom geen fout hebben begaan (Regel 6-4-1-d).
  - (c) Als een speler in jouw zone het signaal voor een vrije vangst geeft, let er dan op dat hij niet blokt voordat hij de bal aanraakt (Regel 6-5-4).
  - (d) Aarzel niet om een fout te vlaggen als je er duidelijk een ziet in het gebied waar jij de scheidsrechter bent die moet opruimen, ook al ben je mogelijk een aanzienlijke afstand van de actie verwijderd. Communiceer met je collega's om hun mening over de actie te horen.
3. Wanneer het duidelijk lijkt dat de getrapte bal *wel* in jouw zone zal neerkomen:
  - (a) Ga naar een positie achter en breed opzij (ten minste 10 yards, tenzij hij in de buurt van de zijlijn staat), waarbij je probeert op een hoek van 45 graden te staan, zodat je kan oordelen over de vangst.
  - (b) Als de getrapte bal voorbij de neutrale zone eerst wordt gemufft door (maar niet in het bezit is van) een lid van [Team B](#) voorbij de neutrale zone, mag je het signaal voor een aangeraakte bal [S11] geven om aan te geven dat [Team A nu gerechtigd is om de bal aan te raken](#).
  - (c) Gebruik beanbags om elke plek van een niet-toegelaten aanraking en/of de plek waar de trapfase eindigt te markeren. Slechts één scheidsrechter, de Toezichter in elk geval, mag elke plek markeren en elk signaal geven. Als je meer plekken dan beanbags hebt, geef prioriteit aan de plek die het voordeligst is voor Team B.
  - (d) Als de bal sterft omdat hij is gevangen of gerecupereerd door Team B na een signaal voor een vrije vangst, of gevangen of gerecupereerd is door [Team A nadat hij is](#)



aangeraakt door Team B, fluit dan, en geef het time-outsignaal [S3]. Geef het signaal voor een eerste poging [S8] in de juiste richting.

- (e) Als de bal niet wordt gevangen en dieper gaat dan de terugloper, volg de bal dan en wees erop voorbereid om te oordelen over zijn status. Blijf er ver genoeg vandaan zodat er geen gevaar bestaat dat hij je raakt.
- (f) Als de bal de doellijn nadert, wees dan op de doellijn om te beoordelen of hij de doelzone in gaat. Andere scheidsrechters zullen toezicht houden op de spelers.
- (g) Als de bal (onaangeraakt door Team B **voorbij de neutrale zone**) de doelzone in gaat en de grond raakt of Team B ermee neer is gegaan in de doelzone, fluit dan en geef het signaal voor een touchback [S7]. Herhaal het signaal totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft.
- (h) Als de getrapte bal wordt gerecupereerd door Team A **zonder dat hij eerst is aangeraakt door Team B**, fluit dan, geef het time-outsignaal [S3], het signaal voor niet-toegelaten aanraking [S16] en het signaal voor een eerste poging [S8]. Het kortstondig aanraken van de bal door een speler van het trappende team zou niet mogen worden geïnterpreteerd als balbezit.
- (i) Als de bal in jouw zone tot stilstand rolt, vergewis je er dan van dat geen enkele speler hem probeert te recupereren voordat je hebt gefloten en het time-outsignaal hebt gegeven [S3].

Reageer tijdens **de terugloopactie na de punt** op dezelfde manier als bij andere terugloopacties.

### 12.7.d – Geavanceerde technieken

1. Als Team B zich niet opstelt in een typische formatie van waaruit met een uittrap teruggelopen wordt (d.w.z. geen diepe terugloper), neem dan je normale positie bij strijdpogingen aan. Dat is gerechtvaardigd, want als Team A de bal diep trapt, staan daar geen spelers op wie je toezicht moet houden. Als de bal diep wordt getrap, pas dan je positie op een gepaste manier aan, maar alleen de dichtstbijzijnde scheidsrechter zou moeten kijken naar de bal. De andere scheidsrechters moeten de spelers observeren.
2. **Wees alert voor gevallen waarin de trap wordt geblokt of er een slechte snap is. Dat geldt ook als Team A overschakelt naar een normale formatie van waaruit je een loopactie of voorwaartse pass zou verwachten.**
  - (a) Als het spel een loopfase of voorwaartse passfase wordt, reageer dan zoals je normaal zou doen voor zo'n spelfase.
  - (b) Houd toezicht op de doellijn en achterlijn, indien van toepassing.
  - (c) Let op de rugnummers van de gerechtigde ontvangers.

## 12.8 – Fieldgoal- en trypogingen

### 12.8.a – Prioriteiten

Voor en tijdens de trap, dezelfde prioriteiten toepassen als bij gewone strijdpogingen (hierboven), plus:

1. Oordelen over het slagen of mislukken van de fieldgoalpoging. Je deelt deze verantwoordelijkheid met **[IN 3x1-FORMATIE (PLOEG VAN 6C)] de center judge, [IN 2x1-FORMATIE (PLOEG VAN 5)] de line judge** (tenzij hij in het aanvallende achterveld of op de strijdlijn blijft, in welk geval jij als enige verantwoordelijk bent).
2. Uitkijken naar een niet-toegelaten aanraking of het niet-toegelaten wegslaan van de bal.
3. Vieringen van spelers na een wijziging aan de score observeren.
4. De rugnummers opmerken van spelers in posities van gerechtigde ontvangers, en observeren of iemand anders de eerste is die de bal aanraakt of op een niet-toegelaten wijze voorbij de neutrale zone is als het spel zich ontwikkelt tot een voorwaartse passfase.
5. Reageren op slechte snaps of geblokte trappen door over te schakelen op de prioriteiten voor loopfases, voorwaartse passfases of terugloopacties, indien van toepassing.

Tijdens de teruglooptacties na een fieldgoalpoging dezelfde prioriteiten toepassen als bij teruglooptacties (hierboven).

### 12.8.b – Initiële positie

1. Neem een positie in ongeveer 1 yard achter de doelpaal die zich het verst van de kant van de perstribune bevindt. Jij bent ervoor verantwoordelijk om te beoordelen of de bal al dan niet langs de binnenkant van jouw doelpaal gaat. Daarnaast ben jij ervoor verantwoordelijk om te beoordelen of de bal al dan niet boven de doellijn gaat. [IN 3x1-FORMATIE (PLOEG VAN 6C)] De center judge is verantwoordelijk voor de andere doelpaal. [IN 2x1-FORMATIE (PLOEG VAN 5)] De line judge is verantwoordelijk voor de andere doelpaal.

### 12.8.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Bekijk de bal van de trap tot wanneer duidelijk wordt of de poging zal slagen of niet.
2. Als je de fieldgoal- of trypoging als geslaagd beschouwt, communiceer dan (“goed”, knik) met je collega achter de doelpalen (als je er een hebt). Kom samen tussen de doelpalen het veld op (ongeveer 1 yard de doelzone in) en geef het signaal voor een geslaagde fieldgoalpoging [S5] als je tot stilstand komt.
3. Als je de fieldgoal- of trypoging als mislukt beschouwt, geef dan het signaal voor een mislukte fieldgoalpoging [S10]. Als de bal naast het doel is getrapt, mag je ook het signaal geven voor een fieldgoalpoging die naast is getrapt [Sup15]. Geef *niet* het signaal voor een touchback.
4. Houd het signaal ten minste 5 seconden aan totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft.
5. Fluit als het resultaat van de trap duidelijk is. Het is niet nodig om te wachten tot de bal de grond (of iets anders) raakt, zodra duidelijk is wat het resultaat van de trap is of zal zijn.
6. Als de trap te kort of gebloekt is en de bal in bezit is van Team B, ga dan in een positie staan om de strijdtrapfase als een uittrap te behandelen.

### 12.8.d – Geavanceerde technieken

1. Bij lange fieldgoalpogingen (d.w.z. als de bal van buiten Team B’s 20-yardlijn wordt gesnapt), is het toegestaan dat de enkel de back judge achter de doelpalen gaat staan en dat de **line judge (of center judge) aanvankelijk in zijn normale positie blijft**. Dat staat bekend als de “eenscheiderechtermechanica”. Als dat het geval is, wees dan in een positie 3-5 yards achter de doelpalen, van waaruit je beide doelpalen op een comfortabele manier kan zien zonder je nek te belasten.
2. Wees alert voor gevallen waarin de trap wordt gebloekt of er een slechte snap is. Dat geldt ook als Team A overschakelt naar een normale formatie van waaruit je een loopactie of voorwaartse pass zou verwachten.
  - (a) Blijf in positie zolang er een kans is op een stuittrap. Als er een loop- of voorwaartse passfase vordert, lees het spel dan, en reageer gepast.
    - (i) Bij een duidelijke loop- of voorwaartse passfase die kort voor de doellijn gestopt wordt, moet je mogelijk het veld inkomen en toezicht houden op de doellijn.
    - (ii) Blijf op de achterlijn als een pass de doelzone in nog steeds mogelijk is.
3. Let op de rugnummers van de gerechtigde ontvangers.

## 12.9 – Na iedere poging

### 12.9.a – Prioriteiten

1. Uitkijken naar acties door spelers van beide teams nadat de bal gestorven is.
2. De spelers aanmoedigen om veilig af te stapelen en de bal ofwel terug te geven aan een scheidsrechter of hem in de buurt van de dodebalplek te laten liggen, al naargelang het geval.

3. Controleren of de te bereiken lijn is gehaald of bijna gehaald, en je oordeel met een signaal kenbaar maken.
4. Controleren of er vlaggen zijn geworpen, en zo ja:
  - (a) het time-outsignaal geven [S3];
  - (b) eventuele fouten die je hebt gevlagd rapporteren aan de referee en umpire;
  - (c) vlaggen (en eventueel beanbags) bewaken die door je collega's zijn geworpen;
  - (d) erop toezien dat alle bestraffingen correct worden uitgevoerd.
5. Controleren op geblesseerde spelers of andere gebeurtenissen die het spel kunnen vertragen.
6. [BEHEERDER VAN DE SPELKLOK OP HET VELD] De spelklok starten indien nodig, een waarschuwing geven 10 seconden vooraleer de spelklok verstrijkt, en een vlag werpen voor vertraging van het spel als de klok op 0 staat voordat de bal in het spel is gebracht.
7. Rechtmatige aanvragen voor time-outs toestaan. Controleren of een aanvraag vanuit de coachzone of teamzone is gedaan door de hoofdcoach.
8. Alle time-outsignalen [S3] van je collega's herhalen.
9. Helpen bij het doorgeven van de dode bal of een nieuwe bal naar de volgende plek.
10. Als je geen toezicht aan het houden bent op het spel, assisteren bij het handhaven van de orde op het veld door richting dodebalplek te gaan.

### 12.9.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Als je de Toezichter bent, controleer dan of de te bereiken lijn gehaald is.
  - (a) Als dat het geval is, geef dan het time-outsignaal [S3]. Nadat alle actie is gestopt, geef dan het signaal voor een eerste poging [S8 of Sup35]. Houd het signaal aan totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft.
  - (b) Als je niet zeker weet of de te bereiken lijn al dan niet is gehaald, geef dan het time-outsignaal [S3] en roep “nipt”. Moedig de referee aan om zelf te komen kijken.
  - (c) Gebruik alleen een bal om de *eigenlijke* dodebalplek te markeren – nooit een plek evenwijdig ermee.
  - (d) Als de poging binnen de grenzen beëindigd is, meld de referee dan dat de klok op het signaal van de referee moet starten door hem signaal voor een lopende klok [Sup12] te geven.
2. × Als je de Toezichter bent, geef dan aan dat de bal dood is. Dat doe je door het dodebalsignaal [S7] te geven, tenzij het time-outsignaal [S3], het start-de-kloksignaal [S2] of het signaal voor een time-out [S3], touchdown of fieldgoal [S5], safety [S6], of niet-gevangen pass of mislukte fieldgoalpoging [S10] in plaats daarvan geschikt is. Geef maar *één* signaal.
3. Als er een vlag is geworpen, volg dan de procedure in hoofdstuk 19. Als er een aangerekende teamtime-out is genomen of een blessuretime-out is afgekondigd, volg dan de procedure in hoofdstuk 17. Als een periode afgelopen is, volg dan de procedure in hoofdstuk 20.
4. [BEHEERDER VAN DE SPELKLOK OP HET VELD] Als 40-secondenspelklok volgens de regels zou moeten starten:
  - (a) Als er een zichtbare spelklok is, controleer dan kort na het einde van de poging of ze is beginnen aftellen.
  - (b) Als er geen zichtbare spelklok is, start dan kort na het einde van de poging een 40-secondenspelklok.

### Aflossen van de bal:

5. Als jij de bal hebt, maar een andere scheidsrechter de dodebalplek heeft en die dicht bij de te bereiken lijn is, overhandig de bal dan aan die scheidsrechter en laat hem de bal plaatsen op de precieze plek (yardlijn *én* laterale positie) waar de bal stierf.
6. Help, tenzij je de Toezichter bent, bij het doorgeven van een bal aan de scheidsrechter die hem op de volgende plek zal plaatsen (Mechanic 5.8).

7. Als een bal op de dodebalplek in een zijzone is geplaatst en een andere bal wordt doorgegeven naar de volgende plek, verplaatst de bal op de dodebalplek dan niet totdat de vervangende bal correct is geplaatst op de binnenveldplek.

### **Je klaarmaken voor de volgende poging:**

8. Ga in positie staan voor de volgende poging. Als **de bal speelklaar is (of dra zal zijn)**, loop dan achteruit, zodat je je ogen op de bal kan houden. Kijk niet al te lang weg van de bal, voor het geval dat hij gesnapt wordt terwijl je niet kijkt.
9. Als de bal na 20 seconden nog niet speelklaar is (Regel 3-2-4-b-3), geef de referee dan het signaal dat de spelklok opnieuw moet ingesteld worden op 25 seconden [Sup29].
10. Als er geen zichtbare spelklok is, en er nog ongeveer 10 seconden op de spelklok staan, steek dan een hand hoog in de lucht [S7] totdat de bal wordt gesnapt of een vlag wordt geworpen voor vertraging van het spel. Geef geen extra signaal (bv. aftellen).
11. **Kijk naar de snapper als de spelklok op 0 staat. Als de bal al in beweging is, is er geen fout begaan. Fluit anders, en gooi je vlag voor vertraging van het spel.**

### **12.9.c – Geavanceerde technieken**

1. De prioriteit aan het einde van een poging is om in positie te komen, klaar voor de volgende poging. Enkel als er zich een ernstig incident voordoet (zoals een fout of wangedrag, een blessure of een breuk van de ketting) mag je routine worden onderbroken.
2. Als Team A vervangingen doorvoert **terwijl de snapper op, bij of op weg naar** zijn positie op de strijdlijn is:
  - (a) Geef het signaal voor vervangingen als reactie [Sup36] aan de referee en roep “invallers erop”.
  - (b) Houd het signaal aan totdat de referee de controle over het proces heeft overgenomen.
  - (c) Elke scheidsrechter moet bereid zijn om in te grijpen en het spel stil te leggen bij een overtreding van de regels over vervangingen.
3. Als je met een speler op het veld wil spreken (bv. om hem te waarschuwen dat hij bijna een fout begaan heeft), scheelt het vaak tijd om het bericht door te geven via de referee **of center judge** (voor een speler van Team A). Vertraag het spel niet onnodig door de huddle van een van de teams te onderbreken, tenzij er een time-out bezig is. **Probeer nooit met een speler te praten tijdens een bespoedigde aanval of een aanval zonder huddles.**
4. Blijf geconcentreerd en denk aan de volgende poging.

# 13. Head linesman en line judge (ploeg van 6D/7/8)

## 13.1 – Vrije trappen

### 13.1.a – Prioriteiten

#### Voorafgaand aan de trap:

1. Je er bewust van zijn of de referee de scheidsrechtersploeg heeft opgedragen om over te schakelen naar posities voor een onside vrije trap, en van positie veranderen (indien van toepassing) als hij dat heeft gedaan.
2. De spelers van Team B tellen en het resultaat van de telling met een signaal [Sup3, Sup4 of Sup24] aan je collega's doorgeven. De signalen van je collega's over de telling opmerken. Opnieuw tellen als jouw telling verschilt van die van je collega's.
3. De spelers eraan herinneren na te tellen met hoeveel ze op het veld staan, als het team waarvoor je verantwoordelijk bent niet precies elf spelers op het veld heeft.
4. Gereedheid om te spelen controleren:
  - (a) Het gebied aan de zijkant en rond doelzones controleren om ervoor te zorgen dat alle niet-spelers zich buiten de niet-toegankelijke zone bevinden, dat niet-deelnemers buiten de grenzen zijn en dat al de teambegeleiders zich binnen de teamzone bevinden.
  - (b) Ervoor zorgen dat de kettingploeg (en de beheerders van de bijkomende pogingindicator en van de bijkomende markering van de te bereiken lijn, indien aanwezig) zichzelf en hun materiaal ver uit de weg hebben verplaatst en dat het materiaal op de grond is gelegd buiten de teamzones en achter de limietlijnen **aan de kant van het veld van het ontvangende team**. Controleren of de ballenjongens in positie zijn.
  - (c) Je gezicht naar het speelveld richten en het signaal geven dat je klaar bent. Wegdraaien van het speelveld als je zijlijn niet meer vrij is of je ziet dat een collega duidelijk niet klaar is. Fluiten als jouw zone na het signaal dat de bal speelklaar is niet meer vrij is en dat kan leiden tot gevaarlijke situaties.
5. Altijd alert zijn voor korte trappen.

#### Tijdens de trapfase:

6. Opletten of een vrije trap buiten de grenzen gaat het dichtst bij jou in de buurt zonder te zijn aangeraakt door het ontvangende team. Bepalen of een speler van Team B in de buurt van de zijlijn de bal raakt terwijl hij buiten de grenzen is.
7. Uitkijken naar spelers die een signaal voor een vrije vangst geven, en bereid zijn om te oordelen over elke hinder bij het vangen van een getrapte bal.
8. Als je op een beperkende lijn staat en de trap kort is:
  - (a) Weten waar en door wie de bal voor het eerst werd aangeraakt.
  - (b) Uitkijken naar niet-toegelaten blocks door Team A (Regel 6-1-12).
  - (c) Elke plek van een niet-toegelaten aanraking met een beanbag markeren.
  - (d) De dodebalplek markeren als jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent en er (bijna) geen teruglooptactie is.
9. Het start-de-kloksignaal [S2] alleen geven als de bal voor het eerst op een toegelaten wijze in het speelveld wordt aangeraakt in jouw toezichtzone.
10. Beslissen of de bal al dan niet sterft in de doelzone.
11. De maximale terreinwinst of buiten-de-grenzenplek markeren als de bal sterft aan jouw kant van het veld. Deze verantwoordelijkheid strekt zich uit tot de 2-yardlijn van Team A.
12. De plek van een achterwaartse pass, het doorgeven of een fumble in jouw zone markeren met een beanbag.

13. Uitkijken naar **fouten/schendingen** door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
- niet-toegelaten aanraking van een korte trap;
  - niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden aan het aanvalspunt;
  - niet toegelaten block onder de gordel; ✕
  - een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks, niet-toegelaten wiggen of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven;
  - eender welke speler van het trappende team die het speelveld betreedt na de trap of die vrijwillig buiten de grenzen gaat tijdens de trap **en terug binnen de grenzen komt**.

### 13.1.b – Initiële positie

#### Normale trappen:

- [HEAD LINESMAN] Sta in positie C (zie 26.1) op Team B's doellijn buiten de zijlijn tegenover de kant van de perstribune.
- [LINE JUDGE] Sta in positie B (zie 26.1) op Team B's doellijn buiten de zijlijn aan de kant van het veld het dichtst de perstribune.
- Ga zo staan dat je in een rechte lijn over de pylon heen kan kijken in de richting van waar de trap vandaan zal komen.**

#### Onside vrije trappen:

- [LINE JUDGE]
  - [IN F6-FORMATIE (PLOEG VAN 6)] Ga naar positie D (zie 26.1) op Team B's beperkende lijn buiten de zijlijn aan de kant van de perstribune.
  - [IN F7/F8-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)] Blijf in de normale positie.
- [HEAD LINESMAN]
  - [IN F6/F7-FORMATIE (PLOEG VAN 6/7)] Ga naar positie E (zie 26.1) op Team B's beperkende lijn buiten de zijlijn tegenover de kant van de perstribune.
  - [IN F8-FORMATIE (PLOEG VAN 8)] Blijf in de normale positie.

#### Vrije trappen na een bestraffing of safety:

- Wanneer een vrije trap wordt genomen na een bestraffing of een safety, moeten dezelfde relatieve posities worden ingenomen, dichterbij of verder weg van Team B's doellijn, naargelang de situatie.

### 13.1.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

#### Voorafgaand aan de trap:

- Als er iets gebeurt dat de trap zou moeten verhinderen (bv. een **niet-speler** betreedt of nadert het speelveld), fluit dan herhaaldelijk kort, geef het time-outsignaal [S3] en los het probleem op.

#### Tijdens eender welke trapfase:

- Als je een speler van het trappende team tijdens de trap vrijwillig buiten de grenzen ziet gaan, laat dan je beanbag of pet vallen om dat te markeren, en je vlag als hij het speelveld weer opkomt.
- Als de klok moet starten wanneer de bal voor het eerst op een toegelaten wijze in het speelveld wordt aangeraakt, geef dan het start-de-kloksignaal [S2] als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of degene met het beste zicht.

#### Tijdens een trapfase die diep gaat:

- Observeer, nadat de bal is getrapt, de spelers in jouw toezichtzone (zie 26.1). Kijk niet naar de vlucht van de bal nadat je de oorspronkelijke baan hebt vastgesteld.

5. Als de trap in de doelzone dreigt terecht te komen, blijf dan op de doellijn (uit de weg van alle spelers) om te oordelen over een touchback. Als de bal de pylon bedreigt, wees daar dan om te kunnen beoordelen of de bal in het speelveld of in de doelzone is op het moment dat hij buiten de grenzen gaat.
6. Als de **levende** bal en minstens één speler diep de doelzone in gaan, verplaats je dan om toezicht te houden op de achterlijn.
7. Als de **getrapte bal** duidelijk naar de andere kant van het veld gaat, verplaats je dan ongeveer 10 yards richting Team A's doelzone om een betere of andere invalshoek te krijgen op blocks voor de baldrager en niet-toegelaten wiggen.
8. Als er een touchback is:
  - (a) Fluit luid om verdere actie te voorkomen.
  - (b) Verplaats je het veld in vóór eender welke ontvanger die de bal heeft. **Blijf hem in de gaten houden totdat je voor hem staat, voor het geval er tegen hem een fout wordt begaan.**
  - (c) Geef het signaal voor een touchback [S7].
9. Volg bij een diepe aftrap de baldrager en houd hem tussen jou en de scheidsrechters dicht bij Team A's doelzone.
10. Als de bal in jouw zone buiten de grenzen gaat, ga dan naar die plek en bewaak ze, waarbij je indien nodig je vlag laat vallen. ✕

**Tijdens een trapfase waarbij de trap kort is:**

11. Houd een positie aan van waar je de bal en de blocks door spelers van Team A kan zien.
12. Zorg dat je weet waar en door wie de bal voor het eerst werd aangeraakt. Markeer elke plek van een niet-toegelaten aanraking met je beanbag (Regel 6-1-3).
13. Als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent wanneer de bal sterft, geef dan het time-outsignaal [S3] en markeer de dodebalplek.

**13.1.d – Geavanceerde technieken**

1. ✕ **Je mag je** positie aanpassen aan factoren zoals **de plek van de vrije trap**, de wind en de bekende trapkracht van de trapper. In cruciale situaties is het echter belangrijk om op de doellijn te staan (en vooral bij de pylon) voordat de bal er is.

## 13.2 – Gewone strijdpogingen

**13.2.a – Prioriteiten**

1. Het nummer van de poging en de afstand weten, en met een signaal het nummer van de poging doorgeven aan je collega's. De signalen over het nummer van de poging van je collega's opmerken. Controleren of de pogingindicator het juiste nummer weergeeft. Niet toestaan dat het spel begint als er een geschil is over het nummer van de poging.
2. Uitkijken naar valse starts in het algemeen en in het bijzonder door lijnmannen en backs aan jouw kant van de formatie.
3. Uitkijken naar offside (en andere fouten met betrekking tot de strijdlijn) door spelers van Team B (vooral die tussen jou en de bal).
4. Uitkijken naar niet-toegelaten verplaatsingen door spelers van Team A aan jouw kant van de formatie.
5. Uitkijken naar niet-toegelaten shifts (Team A stond nooit stil, of stond geen volle seconde stil na gelijktijdige beweging door meer dan één speler van Team A).
6. Beoordelen of de snap toegelaten is.
7. Als er vóór de snap een fout begaan wordt, alle actie stoppen door herhaaldelijk kort te fluiten en het time-outsignaal te geven [S3].
8. Anticiperen of er een loopfase of een voorwaartsepassfase volgt door de initiële actie van de binnenlijnmannen te lezen. Als ze achteruitgaan, is het waarschijnlijk dat er een

voorwaartsepassfase zal volgen. Als ze voorwaarts stormen of “pullen”, is de kans groot dat er een loofphase volgt.

9. Je sleutelspeler(s) identificeren (zie secties 16.5 en 16.6). Als de formatie nieuw of ongebruikelijk is, dat mondeling of visueel bevestigen met de andere scheidsrechters.
10. Gerechtigde ontvangers opmerken, alsook die spelers die normaal gezien gerechtigd zijn omwille van hun positie, maar die niet gerechtigd zijn omwille van hun rugnummer. Daarnaast spelers (meestal tight ends) opmerken die normaal gezien gerechtigd zijn omwille van hun rugnummer, maar die niet gerechtigd zijn omdat er een speler aan hun buitenkant opgesteld staat op de strijdlijn.
11. Naar de tackle aan jouw kant van de formatie kijken als er geen tight end aan jouw kant staat.
12. Je er bewust van zijn waar de te bereiken lijn zich bevindt in relatie tot de strijdlijn, zodat je niet naar de ketting hoeft te kijken om te weten of de dodebalplek dicht bij de te bereiken lijn ligt. x
13. Uitkijken naar overtredingen door beide teams (vooral het team aan jouw kant van het veld), bijvoorbeeld:
  - (a) vervangen spelers die de huddle niet verlaten binnen 3 seconden nadat een invaller erin is gekomen;
  - (b) vervangen spelers die het veld niet verlaten hebben vóór de snap;
  - (c) invallers die het veld inkomen, communiceren en dan het veld verlaten.
14. Ervoor zorgen dat coaches en invallers achter de coachlijn staan en dat je zijlijn vrij is van obstakels.
15. [HEAD LINESMAN] Opmerken of de ketting en pogingindicator in de juiste positie staan, maar de snap enkel verhinderen als er een ernstig probleem is.
16. Beoordelen of de formatie toegelaten is, in het bijzonder of er niet meer dan vier spelers in het achterveld staan.
17. Team A's strijdlijn ([de staart van de bal](#)) aangeven met je voet die zich het dichtst bij Team A's doellijn bevindt.
18. Als dat het geval is, met behulp van het van-de-lijn-afsignaal [Sup1] aangeven dat de speler van Team A die het dichtst bij jou staat van de strijdlijn af is.
19. Observeren of alle spelers van Team A hebben voldaan aan de vereiste om binnen de 9-yardmarkeringen te zijn geweest.
20. [HEAD LINESMAN] [Als de afstand tot de te bereiken lijn ongeveer 5 yards is, zorg dan dat je weet of een bestraffing van 5 yards een eerste poging zou opleveren of niet.](#)

### 13.2.b – Initiële positie

1. Neem een positie in van waaruit je bij de snap de hele neutrale zone en de bal kan zien.
2. De normale positie bij strijdpogingen is in de neutrale zone, op of buiten de zijlijn.
3. [HEAD LINESMAN] Sta aan de kant van het veld tegenover de perstribune.
4. [LINE JUDGE] Sta aan de kant van het veld het dichtst de perstribune.
5. Neem nooit een positie in die de positionering of beweging van spelers beperkt.
6. [Praat nooit met spelers of coaches wanneer de snap ophanden is.](#)

### 13.2.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Als een of meer spelers van Team A een plotse beweging maken, kom dan snel naar binnen en overleg met de umpire om te bepalen welk team verantwoordelijk was.
2. Als een of meer spelers van Team B de neutrale zone betreden, let dan op de reactie van spelers van Team A die kunnen bedreigd worden. Zorg dat je weet wanneer de spelers van Team B terugkeren naar hun eigen kant van de neutrale zone.
3. Als er vóór de snap een fout begaan wordt, fluit dan herhaaldelijk kort, werp je vlag en geef het time-outs signaal [S3]. Kom snel naar binnen naar de volgende plek om de snap te voorkomen en om met de umpire en de andere vleugelscheidsrechter over de beslissing te



overleggen. Als er echter geen twijfel kan bestaan over wat de fout is, mag je een verkleinde versie van het signaal voor de fout [bv. S18, S19] geven aan de referee, zonder helemaal naar binnen te gaan.

### 13.2.d – Geavanceerde technieken

#### Redenen om je initiële positie te wijzigen (of net niet):

1. Je hebt een veel beter zicht op alles vanuit een brede positie. Je voorkomt zo ook dat je ingesloten raakt bij een “sweep-play” of een pass naar de buitenkant.
2. Het is volkomen gepast om 6 feet buiten de grenzen te staan, vooral als er spelers dicht bij de zijlijn staan. Bij pogingen rond de doellijn wil je misschien nog breder staan.
3. Als een speler van Team A je vraagt of hij op de strijdlijn staat of ervan af, leg hem dan uit hoe hij jouw signalen kan gebruiken om dat zelf af te leiden. Zeg niets tegen de speler waardoor hij vlak voor de snap zou kunnen bewegen. Beantwoord vragen als “Sta ik op de lijn?” niet met een ja of nee, aangezien je de vraag misschien verkeerd hebt begrepen. Het feit dat je de lijn met je voet aangeeft en het van-de-lijn-afsignaal [Sup1] niet geeft, is voldoende om aan alle betrokkenen aan te geven dat de speler die het dichtst bij jou staat, op de lijn staat. Er is geen apart signaal nodig of wenselijk.
4. [Als er meer dan één ontvanger dicht bij jou van de strijdlijn af is, kan je optioneel dat aantal laten zien door je vingers uit te steken aan het einde van je van-de-lijn-afsignaal \[Sup1\].](#)

## 13.3 – Loopfases

### 13.3.a – Prioriteiten

1. Uitkijken naar de baldrager en actie om hem heen.
2. Fluiten en de maximale terreinwinst of buiten-de-grenzenplek markeren als de bal sterft in het midden of aan jouw kant van het veld. Deze verantwoordelijkheid strekt zich uit tot de 2-yardlijn van Team B. Als de bal naar de andere kant van het veld gaat, je collega aan de andere kant van het veld ondersteunen ofwel door de dodebalplek te schatten ofwel door de plek die hij aangeeft over te nemen.
3. Uitkijken naar eender welke fumble waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag indien mogelijk.
4. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden aan het aanvalspunt, vooral begaan door een wide receiver, tight end, back of “pullende” lijnman die blockt voor de baldrager;
  - (b) niet-toegelaten blocks onder de gordel door spelers aan jouw kant van de formatie;
  - (c) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (d) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven;
  - (e) overdreven ruwheid tegen de quarterback nadat hij de bal heeft doorgegeven of gepast tijdens een loopactie weg van jou.
5. Beoordelen (met hulp van de referee (of center judge) bij passes van diep in het achterveld) of een pass achterwaarts of voorwaarts is, en onmiddellijk het signaal voor een achterwaartse pass [Sup5] geven als de pass duidelijk achterwaarts is. Elk signaal voor een achterwaartse pass van de referee (of center judge) opmerken. Probeer niet te oordelen over pass of fumble als er contact gemaakt wordt met de passer – laat dat over aan de referee.

### 13.3.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Als de loopactie naar jouw kant van het veld komt:
  - (a) Zak buiten de grenzen terug in een hoek en in de richting van Team A's achterlijn, indien nodig.
  - (b) Neem het toezicht op de baldrager over wanneer hij de neutrale zone in jouw gebied nadert.
  - (c) Laat de baldrager voor je uit komen en volg hem dan richting Team B's doelzone totdat de bal sterft. Blijf daarbij uit de buurt van alle andere spelers.
  - (d) Blaas, zodra de bal dood is, op je fluitje en ga naar een plek evenwijdig met de plek van de maximale terreinwinst.
  - (e) Als de bal binnen de grenzen en dicht bij de zijlijn sterft, wees er dan op voorbereid om de maximale terreinwinst van je vleugelcollega over te nemen met behulp van mechanics dwars over het veld als de baldrager naar jou wordt teruggedreven.
2. Als de loopactie door het midden gaat:
  - (a) Blijf breed maar ongeveer evenwijdig met de maximale terreinwinst van de baldrager.
  - (b) Kom naar binnen als de bal dood is om te oordelen over maximale terreinwinst. Kom naar binnen totdat je een obstakel tegenkomt (spring niet over spelers heen).  
Uitzondering: kom niet naar binnen als Team A aan een bespoedigde aanval bezig is (of zou moeten zijn) en de klok nog steeds loopt.
  - (c) Fluit enkel als je de bal en de speler in balbezit duidelijk kan zien.
3. Als de loopactie naar andere kant van het veld gaat:
  - (a) Blijf breed maar ongeveer evenwijdig met de maximale terreinwinst van de baldrager.
  - (b) Houd je ogen open voor onsportieve slagen of stoten achter het spel.
  - (c) Blijf gefocust – wees alert voor een doorgegeven bal waarmee toch nog in jouw richting wordt gelopen.
  - (d) Ga evenwijdig met de dodebalplek staan wanneer de bal sterft. Fluit niet.
  - (e) Als je collega aan de andere kant van het veld niet snel bij de dodebalplek kan komen (bv. omdat de bal dicht bij de zijlijn sterft of de baldrager teruggedreven is):
    - (i) Help hem door evenwijdig te gaan staan met wat naar jouw beste inschatting de plek van de maximale terreinwinst is (mechanics dwars over het veld), maar wees hier niet opdringerig in.
    - (ii) Blijf lang genoeg op deze positie om hem de kans te geven jouw plek over te nemen als hij er zelf niet over kan oordelen, maar verlaat ze als de Toezichter duidelijk zelf een plek van de maximale terreinwinst aangeeft.
    - (iii) Als de Toezichter een zeer onnauwkeurige plek markeert, vestig dan onopvallend zijn aandacht op jouw plek.
4. Bij een lange loopactie:
  - (a) Volg het spel en houd daarbij een zo goed mogelijk zicht op de baldrager en de spelers in de buurt. Wees erop voorbereid om te naderen wanneer de bal sterft en de plek van de maximale terreinwinst te markeren.
  - (b) Af en toe kan het zijn dat de diepe vleugelscheidsrechter zich in een betere positie bevindt dan jij om toezicht te houden op de baldrager, in welk geval hij degene kan zijn die de bal dood verklaart en de maximale terreinwinst markeert. Dat zou echter maar uitzonderlijk mogen gebeuren – zorg dat je gelijke tred kan houden met het spel!
5. Als de loopactie achter de strijdlijn eindigt:
  - (a) Help de referee (of center judge) bij het bepalen van maximale terreinwinst.
6. Blijf buiten de grenzen totdat je zeker weet dat de bal bijna dood is. Draai je rug nooit naar de bal.

**Toezicht houden op de dodebalplek:**

7. Ga bij het markeren van maximale terreinwinst naar de dodebalplek als het spel in jouw gebied dat toelaat. Maak een rechte hoek, d.w.z. loop eerst parallel aan de zijlijn en dan loodrecht erop naar binnen, eerder dan diagonaal. Dat is vooral belangrijk bij cruciale spelsituaties die eindigen rond de te bereiken lijn of de doellijn, waar de plek *overtuigend aangeven* cruciaal kan zijn (Mechanic 5.21).
8. Wees alert om toezicht te houden op de plek van de maximale terreinwinst wanneer de baldrager is teruggedreven, maar let op de baldrager (en actie tegen hem), niet op de plek. Spring niet over spelers heen en loop er niet langs om de plek van de maximale terreinwinst te bereiken: houd ze voor je. Laat je beanbag *enkel* vallen als je gedwongen wordt je plek te verlaten.
9. Als de bal aan jouw kant buiten de grenzen gaat, geef dan het time-outsignaal [S3]. Normaal gezien ben jij tot aan de 2-yardlijn van Team B verantwoordelijk voor de maximale terreinwinst. Ga, tenzij de diepe vleugelscheidsrechter er veel dichterbij staat dan jij, naar de dodebalplek zodra de spelers de directe omgeving ervan hebben verlaten. Stop op de zijlijn en observeer eender welke actie die onmiddellijk volgt in de buurt van waar de bal buiten de grenzen ging.
10. Als het absoluut nodig is, kan je een beanbag laten vallen en verder buiten het veld gaan om zulke actie te voorkomen of te stoppen.
11. Help (indien nodig), eens alle actie gestopt is, om een andere bal terug te bezorgen of door te geven aan de Plaatsers (Mechanic 5.8).
12. Als de bal sterft binnen ongeveer 10 feet van de zijlijn en de klok niet om een andere reden zou moeten stoppen, geef dan het start-de-kloksignaal [S2].
13. Als de baldrager buiten de grenzen gaat in de zone van de diepe vleugelscheidsrechter, ga dan de teamzone in tot aan de baldrager en kijk uit naar eventuele acties tegen hem.

**13.3.c – Geavanceerde technieken**

1. Fluit niet als de rug van de baldrager naar je toe is gericht, of als je zicht belemmerd is door andere spelers (of scheidsrechters) – hij kan de bal hebben gefumbeld zonder dat je het hebt gezien. Zie leder! Zorg dat je er zeker van bent dat de bal dood is.
2. Als er zich een stapel van spelers vormt, geef dan het time-outsignaal [S3], ga dan naar de stapel, bepaal wie balbezit heeft (Mechanic 5.11) en moedig spelers aan om veilig af te stapelen.
3. Als je niet de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent bij de dodebalplek, kijk dan uit naar laattijdig contact en andere niet-toegelaten handelingen.

**Bijzondere soorten loopfases:**

4. Bij een “*pitchout option*” naar jouw kant van het veld:
  - (a) Ga het achterveld in om actie te observeren tegen de achtervolgende back (elke aanvallende speler in een positie om een achterwaartse pass te ontvangen), totdat de bal wordt gepasst of de quarterback richting Team B's doelzone vertrekt.
  - (b) Als de bal wordt gepasst, ben jij verantwoordelijk voor de vrije bal en voor actie door en tegen de achtervolgende back.
  - (c) Als de bal niet wordt gepasst, is de quarterback, zodra hij richting Team B's doelzone vertrekt, jouw verantwoordelijkheid, net als bij elke andere loopfase. De referee (of center judge) zal de verantwoordelijkheid voor de achtervolgende back overnemen.

**Algemene tips:**

5. Het is beter om de baldrager te vroeg over te nemen dan niet vroeg genoeg. Het kan je worden vergeven dat je een fout voor tegenhouden hebt gemist, maar het zal je nooit worden vergeven dat je een fumble hebt gemist.
6. Ook als de bal zich aan de andere kant van het veld zou bevinden, heb jij misschien een beter zicht op het einde van de loopactie dan de dichtstbijzijnde scheidsrechter. Als de baldrager naar jou toe is gericht, of de bal in zijn hand het dichtst bij jou heeft, of naar je toe wordt gedraaid in de tackle, moet je je collega misschien helpen.

7. Als jij de Toezichter bent en de loopactie in de buurt van de te bereiken lijn eindigt, moet je helemaal naar binnen komen en een bal op de *exacte* dodebalplek plaatsen.

## 13.4 – Voorwaartsepassfases

### 13.4.a – Prioriteiten

1. Beoordelen of de pass is gevangen of niet. Hoewel dat in de eerste plaats geldt voor passes naar jouw kant van het veld, zal je in de praktijk moeten oordelen over eender welke pass waarbij de ontvanger naar jou toe gericht is of als jij er goed zicht op hebt, ongeacht zijn positie. Evenzo zal jij, als de ontvanger zijn rug naar je toe heeft, misschien moeten steunen op een andere scheidsrechter met een beter zicht dan jij.
  2. Het eerste contact door en tegen je sleutelspeler(s) observeren.
  3. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
    - (a) verdedigende en aanvallende hinder bij het vangen van een pass;
    - (b) verdedigend tegenhouden en niet-toegelaten gebruik van handen tegen gerechtigde ontvangers;
    - (c) niet-toegelaten blocks onder de gordel door spelers aan jouw kant van de formatie;
    - (d) niet-toegelaten aanraking van een voorwaartse pass door een speler die vrijwillig buiten de grenzen is gegaan;
    - (e) niet-gerechtigde ontvanger voorbij de neutrale zone;
    - (f) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
    - (g) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
    - (h) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.
  4. Oordelen of een voorwaartse pass van achter of voorbij de neutrale zone geworpen is. Ook voorbereid zijn om te helpen bepalen of de bal over de neutrale zone is gegaan voorafgaand aan een voorwaartse pass.
  5. Oordelen of een voorwaartse pass over de neutrale zone is gegaan of niet.
  6. Beoordelen of een *snelle* pass van de quarterback voorwaarts of achterwaarts was. Onmiddellijk het signaal voor een achterwaartse pass [Sup5] geven als de pass achterwaarts is. Probeer niet te oordelen over pass of fumble als er contact gemaakt wordt met de passer – laat dat over aan de referee.
  7. De maximale terreinwinst of buiten-de-grenzenplek markeren (aan jouw kant van het veld) als de bal sterft achter de neutrale zone.
  8. De referee waarschuwen als de pass geworpen is in een zone waarin geen gerechtigde ontvanger was, of als de pass duidelijk de neutrale zone niet heeft bereikt.
  9. Uitkijken naar spelers die over de zijlijn of achterlijn buiten de grenzen gaan.
- Pas, zodra de pass is gevangen, dezelfde prioriteiten toe als bij een loopfase (hierboven).

### 13.4.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Je stapsgewijze aanpak van een voorwaartsepassfase is: (fase A) je sleutelspeler; (fase B) je zone; (fase C) de bestemming van de pass. Zie ook hoofdstuk 16.
2. Blijf op de strijdlijn (of zet een stap het achterveld in) om te kunnen beoordelen of een voorwaartse pass van achter of voorbij de neutrale zone geworpen is en of de pass over de neutrale zone is gegaan of niet. **Blijf daar totdat er zeker van bent dat een pass wordt geworpen die zeker over de neutrale zone zal gaan.** Verplaats je dan richting Team B's doelzone (meestal door zijwaarts te stappen voor een korte pass; indien nodig door te sprinten voor een lange pass) om in positie te komen om de waarschijnlijke bestemming van de pass te observeren. Doe dat echter zonder de beoogde ontvanger voor te zijn.

3. Let tijdens de initiële actie na de snap enkel op je sleutelspeler als er een dreiging is van niet-toegelaten contact tussen receiver en verdediger. Schakel over naar zonetoezicht zodra die dreiging niet meer bestaat.
4. Als een potentiële ontvanger van Team A vrijwillig buiten de grenzen gaat in jouw gebied, laat dan je beanbag of pet vallen om dat aan te geven. Houd hem in het oog om te zien of hij een voorwaartse pass aanraakt terwijl hij nog steeds niet-gerechtigd is.
5. Ga, zodra je je ervan bewust bent dat de pass is geworpen, naar een positie van waaruit je zo goed mogelijk kan beoordelen of de pass gevangen of niet-gevangen is, en of er sprake is van hinder. Kijk, terwijl de bal in vlucht is, naar tegenstanders die strijden om de bal, niet naar de bal zelf. **Wees alert op zowel aanvallende als verdedigende hinder bij het vangen van een pass.**
6. **Als de speler die de bal probeert te vangen met zijn rug naar je toe staat, zoek dan, voordat je een beslissing neemt, hulp bij een scheidsrechter in een betere positie dan jij.**
7. Als de ontvanger wordt teruggedreven, wees er dan op voorbereid om zijn maximale terreinwinst te markeren. Dat is vooral het geval wanneer de ontvanger zich in de buurt van een zijlijn bevindt. Je zal misschien mechanics dwars over het veld moeten gebruiken. Als de ontvanger zich aan jouw kant van het veld bevindt, kan het zijn dat de andere vleugelscheidsrechter het beste zicht heeft op maximale terreinwinst. Neem je plek van hem over. Als de ontvanger zich aan de andere kant van het veld bevindt, kan het zijn dat jij het beste zicht hebt op maximale terreinwinst. Bied je collega een plek aan.
8. Als je niet de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent, kijk dan niet alleen naar de ontvanger, maar kijk vooral uit naar verdedigers die iets van de bal verwijderd zijn en die de ontvanger zouden kunnen viseren met de kruin van hun helm of boven de schouders. Dit wordt **vaak** gemist door de dichtstbijzijnde scheidsrechter.
9. Blijf, als de pass te ver wordt geworpen, tegen een speler stuit of anderszins onvangbaar is, de speler(s) in de gaten houden om persoonlijke fouten (contact maken met een weerloze ontvanger) te zien. Kijk niet naar de bal.
10. Fluit als je ziet dat de bal sterft in jouw zone.
11. Als de pass naar de andere kant van het veld wordt geworpen, is het je eerste verantwoordelijkheid om de actie aan jouw kant van het veld en in het midden van het veld op te ruimen. Als je echter 100% zeker bent van wat je daar ziet, mag je helpen bij oordelen over gevangen of niet-gevangen, hinder bij het vangen van een pass, niet-toegelaten contact met de helm en maximale terreinwinst.
12. Geef slechts één signaal wanneer je oordeelt over de vangst van een pass waarbij de zijlijn betrokken is. Geef het signaal voor een niet-gevangen pass [S10] als de pass als niet-gevangen wordt beoordeeld. Geef het time-outsignaal [S3] als de pass als gevangen wordt beoordeeld en de baldrager daarna buiten de grenzen gaat (Mechanic 5.9) **of als de bal dood is op voorbij de te bereiken lijn**. Geef het start-de-kloksignaal [S2] als de pass gevangen is en de baldrager binnen de grenzen **en achter de te bereiken lijn** neer wordt verklaard. Welk signaal je ook geeft, je zou het twee of drie keer moeten herhalen om de kans zo groot mogelijk te maken dat andere scheidsrechters het zien. Denk eraan om naar de andere scheidsrechter op je zijlijn te kijken voordat je een signaal geeft dat aangeeft dat de pass gevangen is. Knik “ja” naar hem om een gevangen pass aan te geven. Geef het signaal voor een niet-gevangen pass [S10] als je de pass als niet-gevangen hebt beoordeeld.
13. Geef het signaal voor een onvangbare pass [S17] als er bij een pass die duidelijk onvangbaar is, contact is dat hinder bij het vangen van een pass zou geweest zijn.
14. Als het belangrijk is of de pass al dan niet over de neutrale zone is gegaan, geef dan met een signaal [Sup42] aan aan welke kant de pass landde. Houd het signaal aan of herhaal het totdat je er zeker van bent dat je iedere scheidsrechter die het moet zien, het gezien heeft.
15. Bemachtig, nadat een pass niet-gevangen is, een bal van de ballenjongen en geef hem aan een Doorgever, of geef de bal terug te Plaatsers (Mechanic 5.8).

16. Als er een loopactie volgt na de vangst, reageer dan zoals je normaal zou doen op een loopfase.
17. Houd een positie aan van waar je acties van spelers in randgebieden kan zien, vooral op breed uitgestrekte spelsituaties.

### 13.4.c – Geavanceerde technieken

1. Als een speler in de lucht een pass probeert te vangen nabij de zijlijn of achterlijn, let dan eerst op zijn voeten om te zien of hij binnen de grenzen de grond raakt. Als hij dat doet, kijk dan naar zijn handen om te zien of hij de bal onder controle heeft. Als je eerst naar zijn handen kijkt, mis je misschien het moment waarop zijn voet de grond raakt (Mechanic 5.17.8). Maak oogcontact met minstens één collega aan het einde van het spel, voordat je eender welk signaal geeft.
2. Wees er altijd op voorbereid om terug te komen om te oordelen over spelsituaties in de buurt van de neutrale zone, boven op actie op de zijlijn. Als de potentiële passer besluit om met de bal verder te lopen, moet je op hem toezicht houden zodra hij voorbij de neutrale zone is.
3. Als de pass niet-gevangen is **in jouw zone**:
  - (a) **Als er geen gerechtigde ontvanger is in de zone, en/of als de niet-gevangen pass duidelijk de neutrale zone niet heeft bereikt, ga dan snel naar de referee om hem hiervan op de hoogte te brengen. Als de bal over de neutrale zone is gegaan, geef dan signaal [Sup42] door naar de grond achter de neutrale zone te wijzen. Als de bal niet over de neutrale zone is gegaan, ga dan naar de referee toe terwijl je naar de grond achter de neutrale zone wijst.**
  - (b) **Als er wel een ontvanger in de zone is, en je denkt dat de referee zich daar misschien niet van bewust is, ga dan naar de referee toe, en wijs ondertussen naar de gerechtigde ontvanger. Bijvoorbeeld “Nummer 34 was in de buurt van de pass” roepen is ook toegestaan.**
  - (c) **[INTERNE RADIO GEBRUIKEN] Het overbrengen van deze informatie is ook een optie.**
4. Als je ziet dat de pass wordt aangetikt, geef dan het signaal voor een aangeraakte bal [S11]. Het signaal moet normaal gezien worden gebruikt op passes die worden aangetikt in het aanvallende achterveld, maar een (voor de toeschouwers) onopmerkelijke aanraking voorbij de neutrale zone kan ook op deze manier worden aangegeven. Het is niet nodig om het te geven als de pass duidelijk wordt aangeraakt (bv. wanneer een verdedigende lijnman hem tegen de grond wegslaat).
5. Als de poging in de buurt van de te bereiken lijn eindigt, moet je helemaal naar binnen komen en een bal op de *exacte* dodebalplek plaatsen.

## 13.5 – Pogingen rond de doellijn

### 13.5.a – Prioriteiten

Dezelfde prioriteiten als bij andere strijdpogingen, plus:

1. [OP TEAM B'S DOELLIJN] Beoordelen of een touchdown is gescoord of niet.
2. [OP TEAM A'S DOELLIJN] Beoordelen of een safety is gescoord of niet.
3. Vieringen van spelers na een wijziging aan de score observeren.

### 13.5.b – Initiële positie

1. Neem je normale positie bij strijdpogingen aan, maar erg breed zodat je niet ingesloten raakt door spel dat snel breed gaat. (Zie ook Mechanic 13.2.d.2.)
2. Jij hebt de primaire verantwoordelijkheid voor Team B's doellijn als de bal wordt gesnapt op of binnen Team B's 7-yardlijn.
3. Jij hebt de primaire verantwoordelijkheid voor Team A's doellijn als de bal wordt gesnapt op of binnen Team A's 5-yardlijn.

### 13.5.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Als je verantwoordelijk bent voor de doellijn van een van beide teams, ga er dan *onmiddellijk* na de snap heen om te oordelen over een wijziging aan de score of een nauwkeurige maximale terreinwinst.

[OP TEAM B'S DOELLIJN]

2. Op een lange loofphase moet je op de doellijn zijn vóór de baldrager, zodat je kan beoordelen of de bal het vlak van de doellijn al dan niet doorbreekt. Ga *niet* Team A's achterveld in om spelers je te laten passeren.
3. Als je ziet dat de baldrager vóór de doellijn gestopt wordt, fluit dan, kom naar binnen en geef de dodebalplek overtuigend aan. Roep, als dat gepast is, "komt tekort" om je collega's hiervan op de hoogte te stellen.
4. Loop bij een voorwaartsepassfase onmiddellijk helemaal naar de doellijn en reageer op het spel. Als de pass gevangen is vóór de doellijn, blijf dan op die lijn, zodat je kan beoordelen of de bal het vlak van de doellijn al dan niet doorbreekt. Als de pass de doelzone in wordt geworpen, ga dan naar de positie van waaruit je het best kan oordelen over het einde van de pass.
5. Geef een wijziging aan de score enkel aan door te fluiten en het signaal voor een touchdown [S5] te geven als je duidelijk ziet dat de bal het vlak van de doellijn doorbreekt in het bezit van een speler of als je ziet dat een pass in de doelzone gevangen wordt.

[OP TEAM A'S DOELLIJN]

6. **[SNAP VAN OP OF BINNEN TEAM A'S 5-YARDLIJN]** Bereid je erop voor om naar de doellijn te gaan om te oordelen over een mogelijke safety.
7. Geef een safety enkel aan door te fluiten en het signaal voor een safety [S6] te geven als je duidelijk ziet dat de baldrager neer of buiten de grenzen is achter de doellijn.

[OP EENDER WELKE DOELLIJN]

8. Als er zich een stapel vormt bij de doellijn, kom het speelveld binnen totdat je de bal kan zien. Als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent, kan het zijn dat je moet graven naar de bal. Controleer bij andere scheidsrechters dat zij niet hebben geoordeeld dat de baldrager neer is (of de bal gefumbeld heeft) voordat hij de doellijn bereikte.
9. Als je verantwoordelijk bent voor de doellijn en het nodig is om uit de weg te gaan als de spelers naar je toe komen, ga dan breder staan zonder de doellijn te verlaten.
10. Geef geen signaal voor een wijziging aan de score als je een vlag hebt geworpen voor een fout door het scorende team. Fluit niet en geef geen signaal als je niet zeker bent van het resultaat van de poging.
11. Als je verantwoordelijk bent voor de doellijn, blijf dan op de doellijn staan, met één been aan elke kant ervan – loop niet achter de speler aan de doelzone in, tenzij er een dreiging van problemen door of tegen hem is. Draai om je heen om je ogen op hem gericht te houden om laattijdig contact of onsportief gedrag te kunnen zien.
12. **Als een andere scheidsrechter verantwoordelijk is voor de zijlijn, geef dan geen signaal voor een touchdown totdat je met hem hebt bevestigd dat de baldrager niet buiten de grenzen is geweest.**
13. Houd het signaal voor een touchdown of safety aan totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft, maar houd je ogen op de spelers gericht – kijk niet naar de referee tot alle actie is gestopt. Geef geen signaal terwijl je aan het lopen bent. Je zou de signalen van andere scheidsrechters niet mogen herhalen, tenzij de referee hun signaal niet kan zien.
14. Het is vooral belangrijk bij pogingen rond de doellijn dat alle toeziende scheidsrechters hetzelfde punt van maximale terreinwinst aangeven. Communiceer bij twijfel. Geef enkel een signaal als je zeker bent.

### 13.5.d – Geavanceerde technieken

1. [LINE JUDGE] Informeer de diepe scheidsrechters over het nummer van de yardlijn die de strijdlijn is. Communiceer (bij voorkeur mondeling) over wie verantwoordelijk is voor de doellijn. **Wijs in lawaaierige situaties naar de lijn waarvoor jij verantwoordelijk bent.**
2. Geef bij een loopfase richting de doellijnpylon prioriteit aan oordelen over de doellijn boven oordelen over de zijlijn. De diepe vleugelscheidsrechter aan jouw zijde kan helpen met de zijlijn – alleen jij kan oordelen over de doellijn.
3. Behandel in korteaftandssituaties bij derde en vierde poging de te bereiken lijn zoals je de doellijn zou behandelen.
4. Als de te bereiken lijn dicht bij de doellijn is, is de doellijn je eerste prioriteit. Keer indien nodig terug van de doellijn naar de te bereiken lijn zodra het duidelijk is dat de baldrager waarschijnlijk niet zal scoren. **Als het lijkt alsof de baldrager alleen maar zo ver als de te bereiken lijn zal geraken, dan is dat meestal waar je moet zijn. Als de baldrager ongehinderd loopt en in de buurt van de doellijn lijkt te geraken, moet je daar zijn.**
5. [SNAP VAN BUITEN TEAM A'S 5-YARDLIJN] Beslis of je teruggaat naar Team A's doellijn of niet op basis van het feit of het spel al dan niet naar jouw kant van het veld komt en de waarschijnlijkheid dat de bal sterft nabij de doellijn. (Het heeft weinig zin om terug te gaan als er een laag risico is dat een speler van Team A wordt getackeld en dat resulteert in een safety.)
6. Blijf niet op de strijdlijn zoals je zou doen bij een voorwaartsepassfase elders op het veld. De umpire assisteert bij pogingen rond de doellijn normaal gezien bij het oordelen of een pass over de neutrale zone is geaard.

## 13.6 – Terugloopacties

### 13.6.a – Prioriteiten

1. Uitzien naar de baldrager en actie om hem heen terwijl je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent.
2. De maximale terreinwinst of buiten-de-grenzenplek markeren als:
  - (a) de bal sterft aan jouw kant van het veld tussen Team A's 2-yardlijn en doellijn; of
  - (b) de baldrager zich tussen jou en Team A's doellijn bevindt; of
  - (c) jij dichter bij de plek van maximale terreinwinst bent dan de diepe vleugelscheidsrechter.

Normaal gezien heeft de diepe vleugelscheidsrechter een gemakkelijker pad naar die plek dan jij, omdat hij het spel volgt, terwijl jij nog spelers moet ontwijken die jou tegemoet lopen.
3. Uitzien naar eender welke fumble waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag indien mogelijk. ✕
4. Uitzien naar blocks door spelers in jouw toezichtzone vóór en rond de baldrager, in het bijzonder:
  - (a) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden aan het aanvalspunt;
  - (b) niet-toegelaten blocks onder de gordel, waar dan ook;
  - (c) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (d) **helpen van de loper;**
  - (e) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (f) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.
5. **Uitzien naar eender welk doorgeven of eender welke pass waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag.**



6. Uitzien naar een *niet-toegelaten* voorwaartse pass of *niet-toegelaten* voorwaarts doorgeven, vooral als je een zicht hebt dat evenwijdig of bijna evenwijdig is met de baldrager.

### 13.6.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Blijf uit de buurt van de spelers.
2. Loop vóór het spel achteruit richting Team A's doellijn. Als het niet meer mogelijk is om achteruit te lopen, draai je dan om en bekijk het spel over je schouder.
3. Als het spel ver genoeg vordert om Team A's doellijn te bedreigen, wees er dan vóór de baldrager.
4. Observeer de baldrager zolang hij in de zone blijft waarvoor jij verantwoordelijk bent. Als de wissel van teambezit dieper in het veld plaatsvindt dan waar jij bent, loop dan achteruit langs de zijlijn. Houd daarbij de baldrager altijd voor je. Houd hem tussen jou en de diepe vleugelscheidsrechter. Neem de verantwoordelijkheid over voor de baldrager als hij jou inhaalt (tenzij de diepe vleugelscheidsrechter je ook inhaalt). Blijf breed genoeg om vóór de spelers buiten de zijlijn te kunnen terugzakken. Draai je rug nooit naar de bal.
5. Assisteer de referee op Team A's doellijn **en (indien nodig) de achterlijn**. Jij bent vanaf jouw positie tot aan de doellijn verantwoordelijk voor de zijlijn **en de achterlijn**.
6. Als je een block ziet ontwikkelen, blijf er dan bij voordat je overschakelt naar de baldrager of een ander block. Blijf, zelfs als je verwacht dat een andere scheidsrechter er de verantwoordelijkheid voor neemt, bij het block totdat je zeker weet dat het toegelaten is.
7. Als de bal sterft in jouw toezichtszone, fluit dan, geef het time-outsignaal [S3] en geef dan pas het signaal voor een eerste poging [S8] om te laten zien welk team in balbezit is. Het kan zijn dat jij toezicht moet houden op een dodebalplek tussen jou en de diepe vleugelscheidsrechter, als je er aanzienlijk dichterbij bent dan hij of als hij onderweg naar de dodebalplek vertraagd wordt. Houd het signaal aan totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft.

## 13.7 – Uittrappen

### 13.7.a – Prioriteiten

Voor en tijdens de trap, dezelfde prioriteiten toepassen als bij gewone strijdpogingen (hierboven), plus:

1. Beoordelen of een getrapte bal over de neutrale zone gaat door te zien of een korte trap de grond, een speler of scheidsrechter raakt voorbij de neutrale zone.
2. Als de trap kort is:
  - (a) De plek waar de trapfase eindigt met een beanbag markeren (indien binnen de grenzen).
  - (b) De dodebalplek markeren bij eender welke trap die in jouw zone buiten de grenzen gaat.
  - (c) Beoordelen of spelers de bal hebben aangeraakt of niet.
  - (d) Uitzien naar spelers in jouw zone die een signaal voor een vrije vangst geven.
  - (e) Uitzien naar hinder bij het vangen van een getrapte bal tegen een speler die in positie is om de getrapte bal te vangen, als die in jouw zone neerkomt.
  - (f) Als de getrapte bal niet in jouw zone neerkomt, uitzien naar spelers die *geen* hinder bij het vangen van een getrapte bal hebben begaan omdat ze door een tegenstander in de terugloper werden geblockt.
  - (g) Elke plek van een niet-toegelaten aanraking met een beanbag markeren.
3. Uitzien naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) blocks onder de gordel, in het bijzonder door spelers aan jouw kant van het veld en [HEAD LINESMAN] de back die de uittrapper beschermt;

- (b) voor de trap, niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden, vooral begaan door lijnmannen en backs die de trapper beschermen, in het bijzonder de tackle of wing back aan jouw kant;
  - (c) tijdens de trap, niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden tegen spelers van Team A die proberen richting Team B's doelzone te lopen;
  - (d) een speler van Team A die het speelveld weer opkomt nadat hij tijdens de poging vrijwillig buiten de grenzen was gegaan (laat je beanbag of pet vallen om het verlaten te markeren, en je vlag als hij het speelveld weer opkomt);
  - (e) **hinder bij het vangen van een getrapte bal wanneer de getrapte bal in jouw zone zal landen;**
  - (f) niet-toegelaten blocks door spelers die een signaal voor een vrije vangst hebben gegeven;
  - (g) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (h) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (i) fouten voor overdreven ruwheid weg van de bal;
  - (j) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.
4. De rugnummers opmerken van spelers in posities van gerechtigde ontvangers aan jouw kant van de formatie, en observeren of iemand anders de eerste is die de bal aanraakt of op een niet-toegelaten wijze voorbij de neutrale zone is als het spel zich ontwikkelt tot een voorwaartsepassfase.
5. Reageren op slechte snaps of gebloekte trappen door over te schakelen op de prioriteiten voor loopfases, voorwaartsepassfases of terugloopacties, indien van toepassing. ✕
- Tijdens de terugloopacties na een uittrap dezelfde prioriteiten toepassen als bij terugloopacties (hierboven).

### 13.7.b – Initiële positie

1. Neem je normale positie bij strijdpogingen aan.
2. [IN xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)] De back judge is verantwoordelijk voor het einde van de trap, tenzij die zeer dicht bij een zijlijn eindigt, in welk geval het de verantwoordelijkheid is van de dichtstbijzijnde zijlijnscheidsrechter.
3. [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)] De field judge is verantwoordelijk voor de diepste terugloper en trappen die dicht bij hem eindigen, en de side judge is verantwoordelijk voor alle teruglopers die minder diep staan, behalve degene bij de line judge. Als er twee diepe teruglopers zijn, nemen de field judge en de side judge elk de verantwoordelijkheid voor de terugloper die het dichtst bij het staat, of voor een trap die dicht bij hen eindigt. Als er meer dan twee zijn, neemt de field judge normaal gezien de verantwoordelijkheid voor de twee het dichtst bij hem. De field judge en side judge observeren altijd van buiten naar binnen.
4. De diepe vleugelscheidsrechters zijn normaal gezien verantwoordelijk voor de teruglopers, maar de line judge en de head linesman moeten aan hun kant van het veld assisteren met toezicht op teruglopers die minder diep staan en korte trappen buiten de grenzen.

### 13.7.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Kijk, wanneer de bal getrap is, niet naar de vlucht van de bal nadat je de oorspronkelijke baan hebt vastgesteld. Observeer spelers in jouw toezichtszone (gedefinieerd door de diagrammen in sectie 26.4) – hun ogen zullen je vertellen waar de bal heen gaat. Als de terugloper echter als een lokaas beweegt, volg hem dan niet – let op de zone waar de bal zal neerkomen.

2. Blijf op de strijdlijn totdat de bal over de lijn gaat. Ga dan achter de spelers richting Team B's doelzone tot je ongeveer 15-20 yards voor de terugloopactie bent. Loop achteruit om de terugloper voor te blijven terwijl hij je positie nadert.
3. Wanneer het duidelijk lijkt dat de getrapte bal *niet* in jouw zone zal neerkomen:
  - (a) Houd een positie aan van waar je toezicht kan houden op de actie voor en rond de terugloper. Als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent, *buiten* de scheidsrechter die toezicht houdt op de terugloper, ga dan naar een plek waar je spelers kan zien blokken in de buurt van eender welke speler die in positie is om de getrapte bal te vangen. Let vooral op die spelers die hinderen omdat ze *door een tegenstander geblokt zijn* en daarom geen fout hebben begaan (Regel 6-4-1-d).
  - (b) Als een speler in jouw zone het signaal voor een vrije vangst geeft, let er dan op dat hij niet blokt voordat hij de bal aanraakt (Regel 6-5-4).
  - (c) Aarzel niet om een fout te vlaggen als je er duidelijk een ziet in het gebied waar jij de scheidsrechter bent die moet opruimen, ook al ben je mogelijk een aanzienlijke afstand van de actie verwijderd. Communiceer met je collega's om hun mening over de actie te horen.
4. Wanneer het duidelijk lijkt dat de getrapte bal *wel* in jouw zone zal neerkomen:
  - (a) Als de getrapte bal voorbij de neutrale zone eerst wordt gemufft door (maar niet in het bezit is van) een lid van **Team B** voorbij de neutrale zone, mag je het signaal voor een aangeraakte bal [S11] geven om aan te geven dat **Team A nu gerechtigd is om de bal aan te raken**.
  - (b) Gebruik beanbags om elke plek van een niet-toegelaten aanraking en/of de plek waar de trapfase eindigt te markeren. Slechts één scheidsrechter, de Toezichter in elk geval, mag elke plek markeren en elk signaal geven. Als je meer plekken dan beanbags hebt, geef prioriteit aan de plek die het voordeligst is voor Team B.
  - (c) Als de bal sterft omdat hij is gevangen of gerecupereerd door Team B na een signaal voor een vrije vangst, of gevangen of gerecupereerd is door **Team A nadat hij is aangeraakt door Team B**, fluit dan, en geef het time-outsignaal [S3]. **Geef het signaal voor een eerste poging [S8] in de juiste richting.**
  - (d) Als de getrapte bal wordt gerecupereerd door Team A **zonder dat hij eerst is aangeraakt door Team B**, fluit dan, geef het time-outsignaal [S3], het signaal voor niet-toegelaten aanraking [S16] en het signaal voor een eerste poging [S8]. Het kortstondig aanraken van de bal door een speler van het trappende team zou niet mogen worden geïnterpreteerd als balbezit.
  - (e) Als de getrapte bal in jouw zone buiten de grenzen gaat, geef dan het time-outsignaal [S3].
    - (i) Als de bal binnen de grenzen iets raakt (bv. de grond of een speler) en vervolgens buiten de grenzen gaat, ga dan direct naar de plek waar je oordeelt dat de bal over de zijlijn is gegaan.
    - (ii) Als de getrapte bal in vlucht buiten de grenzen gaat, kunnen de referee of center judge je *misschien* met behulp van signalen [Sup17, Sup18 en Sup19] naar die plek leiden. Kijk terug naar de referee of center judge om te zien of een van beide kan helpen. Als een van beide je kan helpen, geef dat dan aan met een signaal [Sup16] en reageer op de instructies die ze geven met behulp van signalen [Sup17, Sup18 & Sup19] om je naar dat punt te leiden. Als ze je niet kunnen helpen, ga dan direct naar de plek waar de bal naar beste oordeel over de zijlijn is gegaan.
    - (iii) Bewaak de plek, maar plaats er geen bal op tenzij je er een op overschot bij de hand hebt. Andere scheidsrechters zullen een bal bemachtigen of doorgeven aan de Plaatsers.
  - (f) Als de bal in jouw zone tot stilstand rolt, vergewis je er dan van dat geen enkele speler hem probeert te recupereren voordat je hebt gefloten en het time-outsignaal hebt gegeven [S3].

Reageer tijdens **de terugloopactie na de punt** op dezelfde manier als bij andere terugloopacties.

### 13.7.d – Geavanceerde technieken

1. Wees alert voor gevallen waarin de trap wordt geblokt of er een slechte snap is. Dat geldt ook als Team A overschakelt naar een normale formatie van waaruit je een loopactie of voorwaartse pass zou verwachten.
  - (a) Als het spel een loopfase of voorwaartse passfase wordt, reageer dan zoals je normaal zou doen voor zo'n spelfase.
  - (b) Houd toezicht op de doellijn en achterlijn, indien van toepassing.
  - (c) Let op de rugnummers van de gerechtigde ontvangers.
  - (d) [IN 2xx-FORMATIE (ZONDER C)] Als een getrapte bal vrij is in het achterveld, assisteer dan de referee door uit te kijken naar acties tegen de trapper, vooral wanneer de bal zich aan de andere kant van het veld bevindt.
  - (e) Als de trap is geblokt of de snap vrij is in het achterveld, houd dan je positie op de strijdlijn aan totdat je het spel kan lezen. Als het spel naar jouw kant van het veld komt, ga dan Team A's achterveld in om de referee te helpen en een plaats te bereiken waar je veilig staat. Als het spel niet naar jouw kant van het veld komt, blijf dan op de strijdlijn staan, al zeker totdat het uiterst onwaarschijnlijk wordt dat er een trap over de strijdlijn zal gaan.

## 13.8 – Fieldgoal- en trypogingen

### 13.8.a – Prioriteiten

Voor en tijdens de trap, dezelfde prioriteiten toepassen als bij gewone strijdpogingen (hierboven), plus:

1. Beoordelen of een getrapte bal over de neutrale zone gaat door te zien of een korte trap de grond, een speler of scheidsrechter raakt voorbij de neutrale zone.
2. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden, vooral begaan door lijnmannen en backs die de trapper en houder beschermen, in het bijzonder de end en/of wing back aan jouw kant;
  - (b) blocks onder de gordel;
  - (c) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (d) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (e) fouten voor overdreven ruwheid weg van de bal;
  - (f) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven;
  - (g) niet-toegelaten formatie.
3. De rugnummers opmerken van spelers in posities van gerechtigde ontvangers aan jouw kant van de formatie, en observeren of iemand anders de eerste is die de bal aanraakt of op een niet-toegelaten wijze voorbij de neutrale zone is als het spel zich ontwikkelt tot een voorwaartse passfase.
4. Reageren op slechte snaps of geblokte trappen door over te schakelen op de prioriteiten voor loopfases, voorwaartse passfases of terugloopacties, indien van toepassing.

Als met de getrapte bal teruggelopen wordt, dezelfde prioriteiten toepassen als bij terugloopacties (hierboven).

### 13.8.b – Initiële positie

1. Wees in je normale positie bij strijdpogingen.
2. [HEAD LINESMAN] Zet bij een trypoging de pogingindicator op de 3-yardlijn, en zorg ervoor dat die poging 1 aangeeft. Instrueer de kettinploeg om de ketting buiten de

limietlijnen op of rond de 20-yardlijn op de grond te leggen en ver naar achteren te gaan staan.

### 13.8.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Loop na de trap naar de stapel spelers in het midden van het veld. Dat zal je ertoe dwingen om je ogen op de spelers gericht te houden en je ervan te weerhouden te kijken of de fieldgoal- of trypoging succesvol was of niet. Als er problemen optreden, sta je in een betere positie om de umpire te helpen ermee om te gaan.

### 13.8.d – Geavanceerde technieken

1. Wees alert voor geblokte trappen en hun recuperatie en of ermee verdergelopen wordt. Schakel bij een gesimuleerde trap over naar normaal toezicht op loopfases of voorwaartsepassfases.
  - (a) Als het spel een loopfase of voorwaartsepassfase wordt, reageer dan zoals je normaal zou doen voor zo'n spelfase, **rekening houdend met het feit dat andere scheidsrechters mogelijk niet zo snel reageren als jij. Als de field judge en side judge niet in staat zijn om er te geraken, moet je zien dat jij zo snel mogelijk bij je doellijnpylon bent.**
  - (b) Let op de rugnummers van de gerechtigde ontvangers.
  - (c) **[IN 2xx-FORMATIE (ZONDER C)]** Als een getrapte bal vrij is in het achterveld, assisteer dan de referee door uit te kijken naar acties tegen de trapper en houder. De referee is ondertussen verantwoordelijk geworden voor de bal.
  - (d) Als de trap is geblokt of de snap vrij is in het achterveld, houd dan je positie op de strijdlijn aan totdat je het spel kan lezen. Als het spel naar jouw kant van het veld komt, ga dan Team A's achterveld in om de referee te helpen en een plaats te bereiken waar je veilig staat. Als het spel niet naar jouw kant van het veld komt, blijf dan op de strijdlijn staan, al zeker totdat het uiterst onwaarschijnlijk wordt dat er een trap over de strijdlijn zal gaan.
2. **[LINE JUDGE]** Instrueer bij een trypoging de beheerder van de bijkomende markering van de te bereiken lijn (als die er is) om zijn materiaal op de grond te leggen en ver naar achteren te gaan staan.

## 13.9 – Na iedere poging

### 13.9.a – Prioriteiten

1. Uitkijken naar acties door spelers van beide teams nadat de bal gestorven is.
2. De spelers aanmoedigen om veilig af te stapelen en de bal ofwel terug te geven aan een scheidsrechter of hem in de buurt van de dodebalplek te laten liggen, al naargelang het geval.
3. Controleren of de te bereiken lijn is gehaald of bijna gehaald, en je oordeel met een signaal kenbaar maken.
4. Controleren of er vlaggen zijn geworpen, en zo ja:
  - (a) het time-outsignaal geven [S3];
  - (b) eventuele fouten die je hebt gevlagd rapporteren aan de referee en umpire;
  - (c) vlaggen (en eventueel beanbags) bewaken die door je collega's zijn geworpen;
  - (d) erop toezien dat alle bestraffingen correct worden uitgevoerd;
  - (e) de hoofdcoaches aan jouw zijlijn op de hoogte houden van bestraffingen, vooral tegen zijn team.
5. Controleren op geblesseerde spelers of andere gebeurtenissen die het spel kunnen vertragen.
6. **[TIJDWAARNEMER OP HET VELD]** De klok stoppen en starten als dat nodig is.
7. Rechtmatige aanvragen voor time-outs toestaan. Controleren of een aanvraag vanuit de coachzone of teamzone is gedaan door de hoofdcoach.

8. Alle time-outsignalen [S3] van je collega's herhalen.
9. Weten of de bal binnen de grenzen of buiten de grenzen gestorven is, en de referee melden dat de klok (indien gestopt) op het signaal van de referee moet starten door hem signaal voor een lopende klok [Sup12] te geven.
10. Helpen bij het doorgeven van de dode bal of een nieuwe bal naar de volgende plek.

### 13.9.b – Initiële positie

1. Kort na het einde van de vorige poging zou je in een positie evenwijdig met de volgende plek moeten staan.

### 13.9.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Als je de Toezichter bent, controleer dan of de te bereiken lijn gehaald is. [LINE JUDGE] Normaal gezien zou je in een bijzonder goede positie moeten staan om hierover te oordelen. Als je dit consistent doet, hoeft de head linesman zich niet om te draaien om naar de ketting te kijken om te weten of de te bereiken lijn gehaald is.
  - (a) Als dat het geval is, geef dan het time-outsignaal [S3]. Nadat alle actie is gestopt, geef dan het signaal voor een eerste poging [S8 of Sup35]. Houd het signaal aan totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft.
  - (b) Als je niet zeker weet of de te bereiken lijn al dan niet is gehaald, geef dan het time-outsignaal [S3] en roep “nipt”. Moedig de referee aan om zelf te komen kijken.
  - (c) Gebruik alleen een bal om de *eigenlijke* dodebalplek te markeren – nooit een plek evenwijdig ermee.
  - (d) Als de poging binnen de grenzen beëindigd is, meld de referee dan dat de klok op het signaal van de referee moet starten door hem signaal voor een lopende klok [Sup12] te geven.
2. × Als je de Toezichter bent, geef dan aan dat de bal dood is. Dat doe je door het dodebalsignaal [S7] te geven, tenzij het time-outsignaal [S3], het start-de-kloksignaal [S2] of het signaal voor een time-out [S3], touchdown of fieldgoal [S5], safety [S6], of niet-gevangen pass of mislukte fieldgoalpoging [S10] in plaats daarvan geschikt is. Geef maar *één* signaal.
3. Als er een vlag is geworpen, volg dan de procedure in hoofdstuk 19. Als er een aangerekende teamtime-out is genomen of een blessuretime-out is afgekondigd, volg dan de procedure in hoofdstuk 17. Als een periode afgelopen is, volg dan de procedure in hoofdstuk 20.

### De pogingindicator en ketting verplaatsen:

4. [HEAD LINESMAN]
  - (a) Als je er zeker van bent dat er geen fout is begaan bij de vorige poging (en dat er geen andere reden is om te wachten), laat de pogingindicator dan naar de nieuwe positie verplaatsen en controleer of het nummer van de poging correct wordt weergegeven.
  - (b) Wanneer een eerste poging is verdiend, en een nieuwe te bereiken lijn moet worden vastgelegd, laat de pogingindicator dan eerst naar de nieuwe positie op de zijlijn verplaatsen. Daarna laat je de kettingploeg snel naar hun nieuwe posities gaan.
  - (c) Anticipeer altijd op een opdracht tot een nameting en wees klaar om de kettingen naar binnen te brengen wanneer de referee een signaal geeft dat dat moet gebeuren.
5. [LINE JUDGE]
  - (a) Anticipeer altijd op een opdracht tot een nameting en wees klaar om de plek voor de kettingclip te markeren wanneer de referee een signaal geeft dat dat moet gebeuren.

### Aflossen van de bal:

6. Als jij de bal hebt, maar een andere scheidsrechter de dodebalplek heeft en die dicht bij de te bereiken lijn is, overhandig de bal dan aan die scheidsrechter en laat hem de bal plaatsen op de precieze plek (yardlijn *én* laterale positie) waar de bal stierf.
7. Help, tenzij je de Toezichter bent, bij het doorgeven van een bal aan de scheidsrechter die hem op de volgende plek zal plaatsen (Mechanic 5.8).

8. Als een bal op de dodebalplek in een zijzone is geplaatst en een andere bal wordt doorgegeven naar de volgende plek, verplaatst de bal op de dodebalplek dan niet totdat de vervangende bal correct is geplaatst op de binnenveldplek.

### Je klaarmaken voor de volgende poging:

9. Controleer of er niets ongewoons aan de hand is buiten je zijlijn of in je teamzone, maar laat deze taak je niet afleiden van je primaire verantwoordelijkheden op het speelveld.
10. Informeer de referee verbaal of visueel (met behulp van signalen [Sup11] of [Sup12]) over het juiste nummer van de poging en de juiste status van de klok (als je de Toezichter bent), en controleer of de referee deze correct aangeeft. Breng hem er onmiddellijk van op de hoogte als hij een verkeerd signaal geeft. Wees je bewust van de nieuwe afstand tot de te bereiken lijn.
11. [TIJDWAARNEMER OP HET VELD] Herinner de referee aan de status van de klok en herinner hem er, als ze gestopt is, aan of ze op de snap of het signaal van de referee moet starten.
  - (a) Als de klok is gestopt omwille van een fout, een blessure of een speler die zijn helm verloor, en er minder dan 1 minuut overblijft in de helft, zorg er dan voor dat de referee weet dat er een mogelijke 10-seconden[afrek](#) is.
  - (b) Wees voorbereid op een beslissing van de referee over wanneer de klok moet starten in situaties met oneerlijke kloktacties.
  - (c) Start de klok wanneer de referee het start-de-kloksignaal [S2] geeft (of zou moeten geven), tenzij je er zeker van bent dat de klok op de snap moet starten, [of als de bal duidelijk niet speelklaar is \(bv. omdat de bal, ketting, pogingindicator of scheidsrechters niet in positie zijn\)](#). Herhaal het signaal van de referee *niet*, maar gebruik indien nodig het signaal voor een lopende klok [Sup12] om te bevestigen dat de klok is gestart.
  - (d) Als de wedstrijd klok op de snap zou moeten starten, start ze dan wanneer je een toegelaten snap ziet. Het is niet nodig om een signaal te geven om dat te bevestigen.
12. Als er zichtbare wedstrijd klokken zijn, controleer dan of ze correct zijn gestopt en gestart.
13. Als er vanaf jouw kant van het veld vervangingen worden doorgevoerd, controleer dan of de spelers van Team A voldoen aan de vereiste om binnen de 9-yardmarkeringen te zijn geweest (Regel 7-1-3-b).
14. Ga in positie staan voor de volgende poging. Als [de bal speelklaar is \(of dra zal zijn\)](#), loop dan achteruit, zodat je je ogen op de bal kan houden. Kijk niet al te lang weg van de bal, voor het geval dat hij gesnapt wordt terwijl je niet kijkt.

### 13.9.d – Geavanceerde technieken

1. De prioriteit aan het einde van een poging is om in positie te komen, klaar voor de volgende poging. Enkel als er zich een ernstig incident voordoet (zoals een fout of wangedrag, een blessure of een breuk van de ketting) mag je routine worden onderbroken.
2. Als Team A vervangingen doorvoert **terwijl de snapper op, bij of op weg naar** zijn positie op de strijdlijn is:
  - (a) Geef het signaal voor vervangingen als reactie [Sup36] aan de referee en roep “invallers erop”.
  - (b) Houd het signaal aan totdat de referee de controle over het proces heeft overgenomen.
  - (c) Elke scheidsrechter moet bereid zijn om in te grijpen en het spel stil te leggen bij een overtreding van de regels over vervangingen.
3. Als je met een speler op het veld wil spreken (bv. om hem te waarschuwen dat hij bijna een fout begaan heeft), scheelt het vaak tijd om het bericht door te geven via de referee [of center judge](#) (voor een speler van Team A) of via de umpire of de back judge (voor een speler van Team B). Vertraag het spel niet onnodig door de huddle van een van de teams te

onderbreken, tenzij er een time-out bezig is. **Probeer nooit met een speler te praten tijdens een bespoedigde aanval of een aanval zonder huddles.**

4. Blijf geconcentreerd en denk aan de volgende poging.
5. [LINE JUDGE ALS ER BIJKOMENDE BEHEERDERS ZIJN]
  - (a) Instrueer de beheerder van de bijkomende pogingindicator om zich naar de nieuwe positie te verplaatsen wanneer de bal speelklaar wordt verklaard voor de volgende poging.
  - (b) Instrueer de beheerder van de bijkomende markering van de te bereiken lijn om zich naar de nieuwe positie te verplaatsen wanneer een nieuwe te bereiken lijn is vastgelegd en de ketting op haar plaats staat.
6. [HEAD LINESMAN] Besteed niet zoveel tijd aan de interactie met de kettingploeg dat dat je afleidt van je andere taken, zoals naar spelers kijken en communiceren met je collega's.



# 14. Field judge en side judge (ploeg van 6D/7/8)

## 14.1 – Vrije trappen

### 14.1.a – Prioriteiten

#### Voorafgaand aan de trap:

1. Je er bewust van zijn of de referee de scheidsrechtersploeg heeft opgedragen om over te schakelen naar posities voor een onside vrije trap, en van positie veranderen (indien van toepassing) als hij dat heeft gedaan.
2. De spelers van Team A tellen en het resultaat van de telling met een signaal [Sup3, Sup4 of Sup24] aan je collega's doorgeven. De signalen van je collega's over de telling opmerken. Opnieuw tellen als jouw telling verschilt van die van je collega's.
3. De spelers eraan herinneren na te tellen met hoeveel ze op het veld staan, als het team waarvoor je verantwoordelijk bent niet precies elf spelers op het veld heeft.
4. Gereedheid om te spelen controleren:
  - (a) Het gebied aan de zijkant controleren om ervoor te zorgen dat alle niet-spelers zich buiten de niet-toegankelijke zone bevinden, dat niet-deelnemers buiten de grenzen zijn en dat al de teambegeleiders zich binnen de teamzone bevinden.
  - (b) Ervoor zorgen dat de kettingploeg (en de beheerders van de bijkomende pogingindicator en van de bijkomende markering van de te bereiken lijn, indien aanwezig) zichzelf en hun materiaal ver uit de weg hebben verplaatst en dat het materiaal op de grond is gelegd buiten de teamzones en achter de limietlijnen **aan de kant van het veld van het ontvangende team**. Controleren of de ballenjongens in positie zijn.
  - (c) Ervoor zorgen dat alle spelers van Team A binnen de 9-yardmarkeringen zijn geweest voorafgaand aan de aftrap (Regel 6-1-2-c-5) en dat niemand anders dan de trapper zich meer dan 5 yards achter de bal bevindt.
  - (d) Je gezicht naar het speelveld richten en het signaal geven dat je klaar bent. Wegdraaien van het speelveld als je zijlijn niet meer vrij is of je ziet dat een collega duidelijk niet klaar is. Fluiten als jouw zone na het signaal dat de bal speelklaar is niet meer vrij is en dat kan leiden tot gevaarlijke situaties.
5. Altijd alert zijn voor korte trappen.

#### Tijdens de trapfase:

6. Opletten of een vrije trap buiten de grenzen gaat het dichtst bij jou in de buurt zonder te zijn aangeraakt door het ontvangende team. Bepalen of een speler van Team B in de buurt van de zijlijn de bal raakt terwijl hij buiten de grenzen is.
7. Uitkijken naar spelers die een signaal voor een vrije vangst geven, en bereid zijn om te oordelen over elke hinder bij het vangen van een getrapte bal.
8. Als de trap kort is:
  - (a) Weten waar en door wie de bal voor het eerst werd aangeraakt.
  - (b) Weten je of de getrapte bal het vlak van Team B's beperkende lijn doorbreekt, als je op die lijn staat.
  - (c) Uitkijken naar niet-toegelaten blocks door Team A (Regel 6-1-12).
  - (d) Elke plek van een niet-toegelaten aanraking met een beanbag markeren.
  - (e) De dodebalplek markeren als jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent en er (bijna) geen terugloopactie is.
9. Het start-de-kloksignaal [S2] alleen geven als de bal voor het eerst op een toegelaten wijze in het speelveld wordt aangeraakt in jouw toezichtzone.
10. De dodebalplek markeren als **jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent wanneer de baldrager wordt getackeld of buiten de grenzen gaat**.
11. Oordelen over touchdown op Team A's doellijn.

12. Uitkijken naar **fouten/schendingen** door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
- niet-toegelaten aanraking van een korte trap;
  - overtredingen met betrekking tot je beperkende lijn;
  - [INDIEN OP TEAM A'S BEGRENZENDE LIJN] spelers van het trappende team (buiten de trapper) die meer dan 5 yards achter hun beperkende lijn zijn na het signaal dat de bal speelklaar is.
  - niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden aan het aanvalspunt;
  - niet toegelaten block onder de gordel; ✕
  - een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks, niet-toegelaten wiggen of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven;
  - eender welke speler van het trappende team die het speelveld betreedt na de trap of die vrijwillig buiten de grenzen gaat tijdens de trap **en terug binnen de grenzen komt**.

### 14.1.b – Initiële positie

#### Normale trappen:

- Als de vrije trap genomen wordt na een wijziging aan de score, ga dan langs de zijlijn naar je positie voor een vrije trap en zorg er daarbij voor dat het team aan jouw kant van het veld op de hoogte is van de voortgang van de pauze van 1 minuut (Regel 3-3-7-f).
- [FIELD JUDGE]
  - [IN F6-FORMATIE (PLOEG VAN 6)] Sta in positie F (zie 26.1) op Team A's beperkende lijn buiten de zijlijn aan de kant van de perstribune.
  - [IN F7/F8-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)] Sta in positie D (zie 26.1) op Team B's beperkende lijn buiten de zijlijn aan de kant van de perstribune.
- [SIDE JUDGE] Sta in positie E (zie 26.1) op Team B's beperkende lijn buiten de zijlijn tegenover de kant van de perstribune.

#### Onside vrije trappen:

- [FIELD JUDGE] Blijf in de normale positie.
- [SIDE JUDGE]
  - [IN F6/F7-FORMATIE (PLOEG VAN 6/7)] Ga naar positie G (zie 26.1) op Team A's beperkende lijn buiten de zijlijn tegenover de kant van de perstribune.
  - [IN F8-FORMATIE (PLOEG VAN 8)] Blijf in de normale positie.

#### Vrije trappen na een bestraffing of safety:

- Wanneer een vrije trap wordt genomen na een bestraffing of een safety, moeten dezelfde relatieve posities worden ingenomen, dichterbij of verder weg van Team B's doellijn, naargelang de situatie.

### 14.1.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

#### Voorafgaand aan de trap:

- Als er iets gebeurt dat de trap zou moeten verhinderen (bv. een **niet-speler** betreedt of nadert het speelveld), fluit dan herhaaldelijk kort, geef het time-outsignaal [S3] en los het probleem op.

#### Tijdens eender welke trapfase:

- Als je een speler van het trappende team tijdens de trap vrijwillig buiten de grenzen ziet gaan, laat dan je beanbag of pet vallen om dat te markeren, en je vlag als hij het speelveld weer opkomt.

- Als de klok moet starten wanneer de bal voor het eerst op een toegelaten wijze in het speelveld wordt aangeraakt, geef dan het start-de-kloksignaal [S2] als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of degene met het beste zicht.

#### **Tijdens een trapfase die diep gaat:**

- Observeer, nadat de bal is getrap, de spelers in jouw toezichtszone (zie 26.1). Kijk niet naar de vlucht van de bal nadat je de oorspronkelijke baan hebt vastgesteld.
- Verplaats je langs de zijlijn richting Team B's doelzone terwijl de trap in de lucht is. Blijf tijdens de terugloopactie vóór de baldrager, en houd hem tussen jou en de scheidsrechter dicht bij Team B's doelzone. Sta bij een lange loopactie op Team A's doellijn voordat de baldrager er is. **Markeer de dodebalplek als jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent wanneer de baldrager wordt getackeld of buiten de grenzen is.**
- Als de bal in jouw zone buiten de grenzen gaat, ga dan naar die plek en bewaak ze, waarbij je indien nodig je vlag laat vallen. ✕

#### **Tijdens een trapfase waarbij de trap kort is:**

- Houd een positie aan van waar je de bal en de blocks door spelers van Team A kan zien.
- [INDIEN OP TEAM A'S BEGRENZENDE LIJN] Let vooral op de blocks door spelers van Team A voordat ze gerechtigd zijn om de bal aan te raken (Regel 6-1-12).
- [INDIEN OP TEAM B'S BEGRENZENDE LIJN] Zorg dat je weet waar en door wie de bal voor het eerst werd aangeraakt. Markeer elke plek van een niet-toegelaten aanraking met je beanbag (Regel 6-1-3).
- Als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent wanneer de bal sterft, geef dan het time-outsignaal [S3] en markeer de dodebalplek.

#### **14.1.d – Geavanceerde technieken**

- Let vooral op de blocks door de twee spelers van Team B's voorste lijn die het dichtst bij jou waren bij de trap.
- [IN F6/F7-FORMATIE (PLOEG VAN 6/7)] [SIDE JUDGE] [IN F6-FORMATIE (PLOEG VAN 6)] [FIELD JUDGE] Als een verwachte onside vrije trap toch diep wordt getrap, ga dan het **speelveld** in en laat de verantwoordelijkheid voor de zijlijn in jouw zone over aan de head linesman/line judge.

## **14.2 – Gewone strijdopingen**

### **14.2.a – Prioriteiten**

- Het nummer van de poging en de afstand weten, en met een signaal het nummer van de poging doorgeven aan je collega's. De signalen over het nummer van de poging van je collega's opmerken. Controleren of de pogingindicator het juiste nummer weergeeft. Niet toestaan dat het spel begint als er een geschil is over het nummer van de poging.
- De spelers van Team B tellen en het resultaat van de telling met een signaal [Sup3, Sup4 of Sup24] aan je collega's doorgeven. De signalen van je collega's over de telling opmerken. Opnieuw tellen als jouw telling verschilt van die van je collega's.
- [BEHEERDER VAN DE SPELKLOK OP HET VELD] Als er zichtbare spelklokken worden gebruikt, kijk dan na of ze starten op het signaal van de referee en aftellen voordat de bal wordt gesnapt.
- Je sleutelspeler(s) identificeren (zie secties 16.5 en 16.6). Als de formatie nieuw of ongebruikelijk is, dat mondeling of visueel bevestigen met de andere scheidsrechters.
- Gerechtigde ontvangers opmerken, alsook die spelers die normaal gezien gerechtigd zijn omwille van hun positie, maar die niet gerechtigd zijn omwille van hun rugnummer. Daarnaast spelers (meestal tight ends) opmerken die normaal gezien gerechtigd zijn omwille van hun rugnummer, maar die niet gerechtigd zijn omdat er een speler aan hun buitenkant opgesteld staat op de strijdlijn. ✕

6. Uitkijken naar overtredingen door beide teams (vooral het team aan jouw kant van het veld), bijvoorbeeld:
  - (a) vervangen spelers die de huddle niet verlaten binnen 3 seconden nadat een invaller erin is gekomen;
  - (b) vervangen spelers die het veld niet verlaten hebben vóór de snap;
  - (c) invallers die het veld inkomen, communiceren en dan het veld verlaten.
7. Ervoor zorgen dat coaches en invallers achter de coachlijn staan en dat je zijlijn vrij is van obstakels.

### 14.2.b – Initiële positie

1. [SIDE JUDGE] Sta aan dezelfde kant van het veld als de head linesman.
2. [FIELD JUDGE] Sta aan dezelfde kant van het veld als de line judge.
3. Sta in positie op of net buiten de zijlijn. Beide scheidsrechters zouden op dezelfde yardlijn moeten staan. [FIELD JUDGE] Pas je diepte aan aan die van de side judge.
  - (a) Sta in normale situaties 20-22 yards van de strijdlijn. Als die positie je tussen Team B's 5-yardlijn en doellijn zou plaatsen, ga in plaats daarvan dan op de doellijn staan – dan hoef je je niet te verplaatsen om er te geraken.
  - (b) [IN xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)] Sta niet zo diep als de back judge.

### 14.2.c – Geavanceerde technieken

#### Redenen om je initiële positie te wijzigen (of net niet):

1. Je mag je initiële positie variëren afhankelijk van de omstandigheden in de wedstrijd. Het is gepast om dieper te staan als je een lange pass verwacht, en minder diep in kortafstandssituaties.
2. Bij pogingen waarin Team A onmiddellijk na de snap neer zal gaan (“*take a knee*”) mag je **de zijlijn verlaten, en naar binnen komen**, dichterbij de spelers. Gebruik je aanwezigheid om onsportieve handelingen te beletten.

#### Het aantal spelers met een signaal doorgeven:

3. Geef het aantal spelers dat je geteld hebt ten laatste met een signaal door wanneer het aanvallende team zijn huddle beëindigt (maar het kan en moet eerder indien mogelijk).
4. Normaal gezien wordt het aantal spelers met een signaal aangeven door de field judge, side judge en [IN xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)] back judge.

## 14.3 – Loopfases

### 14.3.a – Prioriteiten

1. De actie vóór de baldrager observeren.
2. Beoordelen of een touchdown is gescoord of niet.
3. De maximale terreinwinst of buiten-de-grenzenplek markeren als de bal sterft aan jouw kant van het veld tussen Team B's 2-yardlijn en doellijn.
4. Uitkijken naar eender welke fumble waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag indien mogelijk.
5. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden aan het aanvalspunt, vooral begaan door jouw sleutelspeler of eender welke wide receiver, tight end, back of “pullende” lijnman die blokt voor de baldrager;
  - (b) niet-toegelaten blocks onder de gordel door jouw sleutelspeler en andere spelers in jouw zone;
  - (c) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;

- (d) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.
6. De doellijn bereiken voordat de baldrager er is, om te kunnen beoordelen of een touchdown is gescoord of niet.

### 14.3.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Als je ziet dat er zich waarschijnlijk een lange loopactie zal ontwikkelen, loop dan achteruit langs de zijlijn. Houd daarbij de baldrager altijd voor je. Houd hem tussen jou en de vleugelscheidsrechter. Neem de verantwoordelijkheid over voor de baldrager als hij jou inhaalt (tenzij de vleugelscheidsrechter je ook inhaalt).
2. Blijf breed genoeg om vóór de spelers buiten de zijlijn te kunnen terugzakken. Draai je rug nooit naar de bal.
3. Als het spel ver genoeg vordert om Team B's doellijn te bedreigen, wees er dan vóór de baldrager.
4. Als de loopactie naar andere kant van het veld gaat, observeer dan de actie achter de baldrager en de umpire. [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)] Het is toegestaan om het veld in te komen tot aan de kruismarkeringen, om spelers beter te kunnen observeren. Wees echter alert voor een doorgegeven bal waarmee toch nog in jouw richting wordt gelopen of een baldrager die terug naar jouw kant komt gelopen. Als dat gebeurt, zorg er dan voor dat je weer op of buiten je zijlijn bent voordat de bal of baldrager ze bereikt.

### Als de bal sterft aan jouw kant van het veld:

5. Fluiten als je duidelijk ziet dat de baldrager neer of buiten de grenzen is. Als hij buiten de grenzen is, of de te bereiken lijn gehaald is, geef dan ook het time-outsignaal [S3].
6. Als jij veel dichter bent dan de vleugelscheidsrechter, of de bal binnen de laatste 2 yards vóór Team B's doellijn sterft, ga dan naar de dodebalplek zodra de spelers de directe omgeving ervan hebben verlaten.
  - (a) Als de poging binnen grenzen eindigt, maak dan een rechte hoek, d.w.z. loop eerst parallel aan de zijlijn en dan loodrecht erop naar binnen, eerder dan diagonaal.
  - (b) Als het spel buiten het spel eindigt, markeer dan de maximale terreinwinst en bekijk de actie die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven buiten de grenzen. (De vleugelscheidsrechter moet buiten de grenzen gaan om toezicht te houden op actie daar. Uitzonderlijk kan de diepe vleugelscheidsrechter daar ook heen gaan, nadat hij zijn beanbag heeft laten vallen om de maximale terreinwinst te markeren.)
  - (c) Wees alert om toezicht te houden op de plek van de maximale terreinwinst wanneer de baldrager is teruggedreven.
  - (d) Spring niet over spelers heen om de plek van de maximale terreinwinst te bereiken: houd de spelers voor je.
  - (e) Help, eens alle actie gestopt is, om een bal terug te bezorgen of door te geven aan de Plaatsers (Mechanic 5.8).
7. Als de baldrager buiten de grenzen gaat in de zone van de vleugelscheidsrechter, ga dan de teamzone in tot aan de baldrager en kijk uit naar eventuele acties tegen hem.

### 14.3.c – Geavanceerde technieken

1. Fluit niet als de rug van de baldrager naar je toe is gericht, of als je zicht belemmerd is door andere spelers (of scheidsrechters) – hij kan de bal hebben gefumbeld zonder dat je het hebt gezien. Zie leder! Zorg dat je er zeker van bent dat de bal dood is.
2. Als er zich een stapel van spelers vormt, geef dan het time-outsignaal [S3], ga dan naar de stapel, bepaal wie balbezit heeft (Mechanic 5.11) en moedig spelers aan om veilig af te stapelen.
3. Als je niet de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent bij de dodebalplek, kijk dan uit naar laattijdig contact en andere niet-toegelaten handelingen. Het is in het bijzonder jouw verantwoordelijkheid om actie te observeren dicht bij de vleugelscheidsrechters, aangezien zij zich concentreren op de maximale terreinwinst.

## 14.4 – Voorwaartsepassfases

### 14.4.a – Prioriteiten

1. Beoordelen of de pass is gevangen of niet. Hoewel dat in de eerste plaats geldt voor passes naar jouw kant van het veld, zal je in de praktijk moeten oordelen over eender welke pass waarbij de ontvanger naar jou toe gericht is of als jij er goed zicht op hebt, ongeacht zijn positie. Evenzo zal jij, als de ontvanger zijn rug naar je toe heeft, misschien moeten steunen op een andere scheidsrechter met een beter zicht dan jij.
  2. Oordelen over touchdowns bij passes de doelzone in.
  3. Het eerste contact door en tegen je sleutelspeler(s) observeren.
  4. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
    - (a) verdedigende en aanvallende hinder bij het vangen van een pass;
    - (b) verdedigend tegenhouden en niet-toegelaten gebruik van handen tegen gerechtigde ontvangers;
    - (c) niet-toegelaten blocks onder de gordel door spelers aan jouw kant van de formatie;
    - (d) niet-toegelaten aanraking van een voorwaartse pass door een speler die vrijwillig buiten de grenzen is gegaan;
    - (e) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
    - (f) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
    - (g) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.
  5. De referee waarschuwen als de pass geworpen is in een zone waarin geen gerechtigde ontvanger was.
  6. Uitkijken naar spelers die over de zijlijn of achterlijn buiten de grenzen gaan.
- Pas, zodra de pass is gevangen, dezelfde prioriteiten toe als bij een loopfase (hierboven).

### 14.4.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Je stapsgewijze aanpak van een voorwaartsepassfase is (fase A) je sleutelspeler; (fase B) je zone; (fase C) de bestemming van de pass. Zie ook hoofdstuk 16.
2. Als je ziet dat er waarschijnlijk een korte pass zal worden geworpen, blijf dan in positie totdat het spel je nadert. Als dat gebeurt, of als je ziet dat er waarschijnlijk een diepe pass zal worden geworpen, loop dan zijwaarts of achteruit langs de zijlijn. Blijf daarbij altijd dieper dan eender welke mogelijke ontvanger. Als je je moet draaien, blijf dan naar het spel kijken door over je schouder achterom te kijken, al zal dat je gezichtsveld verkleinen. Zorg ervoor dat je blocks en contact door en tegen/met gerechtigde ontvangers in jouw toezichtszone kan zien.
3. Let tijdens de initiële actie na de snap enkel op je sleutelspeler als er een dreiging is van niet-toegelaten contact tussen receiver en verdediger. Schakel over naar zonetoezicht zodra die dreiging niet meer bestaat.
4. Jij bent vanaf jouw positie tot aan Team B's achterlijn als enige verantwoordelijk voor de zijlijn. Je bent samen met de vleugelscheidsrechter verantwoordelijk voor de zijlijn tussen jullie beiden. Elkeen van jullie mag de baldrager of de bal buiten de grenzen verklaren, maar tenzij je er veel dichterbij staat, zou het de vleugelscheidsrechter moeten zijn die de maximale terreinwinst markeert.
5. Neem verantwoordelijkheid op voor de doellijn en de achterlijn aan jouw kant van het veld, maar verwaarloos het midden van het veld niet. [IN xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)] De back judge zal je hierbij assisteren.

6. Als een potentiële ontvanger van Team A vrijwillig buiten de grenzen gaat in jouw gebied, laat dan je beanbag of pet vallen om dat aan te geven. Houd hem in het oog om te zien of hij een voorwaartse pass aanraakt terwijl hij nog steeds niet-gerechtigd is.
7. Ga, zodra je je ervan bewust bent dat de pass is geworpen, naar een positie van waaruit je zo goed mogelijk kan beoordelen of de pass gevangen of niet-gevangen is, en of er sprake is van hinder. Kijk, terwijl de bal in vlucht is, naar tegenstanders die strijden om de bal, niet naar de bal zelf. **Wees alert op zowel aanvallende als verdedigende hinder bij het vangen van een pass.**
8. **Als de speler die de bal probeert te vangen met zijn rug naar je toe staat, zoek dan, voordat je een beslissing neemt, hulp bij een scheidsrechter in een betere positie dan jij.**
9. Als je niet de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent, kijk dan niet alleen naar de ontvanger, maar kijk vooral uit naar verdedigers die iets van de bal verwijderd zijn en die de ontvanger zouden kunnen viseren met de kruin van hun helm of boven de schouders. Dit wordt **vaak** gemist door de dichtstbijzijnde scheidsrechter.
10. Blijf, als de pass te ver wordt geworpen, tegen een speler stuit of anderszins onvangbaar is, de speler(s) in de gaten houden om persoonlijke fouten (contact maken met een weerloze ontvanger) te zien. Kijk niet naar de bal.
11. Fluit als je ziet dat de bal sterft in jouw zone.
12. Als de pass naar de andere kant van het veld wordt geworpen, is het je eerste verantwoordelijkheid om de actie aan jouw kant van het veld en in het midden van het veld op te ruimen. Als je echter 100% zeker bent van wat je daar ziet, mag je helpen bij oordelen over gevangen of niet-gevangen, hinder bij het vangen van een pass, niet-toegelaten contact met de helm en maximale terreinwinst.
13. Geef slechts één signaal wanneer je oordeelt over de vangst van een pass waarbij de zijlijn betrokken is. Geef het signaal voor een niet-gevangen pass [S10] als de pass als niet-gevangen wordt beoordeeld. Geef het time-outsignaal [S3] als de pass als gevangen wordt beoordeeld en de baldrager daarna buiten de grenzen gaat (Mechanic 5.9) **of als de bal dood is op of voorbij de te bereiken lijn**. Geef het start-de-kloksignaal [S2] als de pass gevangen is en de baldrager binnen de grenzen **en achter de te bereiken lijn** neer wordt verklaard. Welk signaal je ook geeft, je zou het twee of drie keer moeten herhalen om de kans zo groot mogelijk te maken dat andere scheidsrechters het zien. Denk eraan om naar de andere scheidsrechter op je zijlijn te kijken voordat je een signaal geeft dat aangeeft dat de pass gevangen is. Knik “ja” naar hem om een gevangen pass aan te geven. Geef het signaal voor een niet-gevangen pass [S10] als je de pass als niet-gevangen hebt beoordeeld.
14. Geef het signaal voor een onvangbare pass [S17] als er bij een pass die duidelijk onvangbaar is, contact is dat hinder bij het vangen van een pass zou geweest zijn.
15. Bemachtig, nadat een pass niet-gevangen is, een bal van de ballenjongen (als de vleugelscheidsrechter dat nog niet gedaan heeft), en geef hem aan een Doorgever, of geef de bal terug te Plaatsjer (Mechanic 5.8). Zorg ervoor dat de geworpen bal van het veld wordt verwijderd.
16. Als er een loopactie volgt na de vangst, reageer dan zoals je normaal zou doen op een loopfase.
17. Houd een positie aan van waar je acties van spelers in randgebieden kan zien, vooral op breed uitgestrekte spelsituaties.

#### 14.4.c – Geavanceerde technieken

1. Als een speler in de lucht een pass probeert te vangen nabij de zijlijn of achterlijn, let dan eerst op zijn voeten om te zien of hij binnen de grenzen de grond raakt. Als hij dat doet, kijk dan naar zijn handen om te zien of hij de bal onder controle heeft. Als je eerst naar zijn handen kijkt, mis je misschien het moment waarop zijn voet de grond raakt (Mechanic 5.17.8). Maak oogcontact met minstens één collega aan het einde van het spel, voordat je eender welk signaal geeft.

2. Als de pass niet-gevangen is in jouw zone:
  - (a) Als er geen gerechtigde ontvanger is in de zone, en/of als de niet-gevangen pass duidelijk de neutrale zone niet heeft bereikt, ga dan snel naar de referee om hem hiervan op de hoogte te brengen. Als de bal over de neutrale zone is gegaan, geef dan signaal [Sup42] door naar de grond achter de neutrale zone te wijzen. Als de bal niet over de neutrale zone is gegaan, ga dan naar de referee toe terwijl je naar de grond achter de neutrale zone wijst.
  - (b) Als er *wel* een ontvanger in de zone is, en je denkt dat de referee zich daar misschien niet van bewust is, ga dan naar de referee toe, en wijs ondertussen naar de gerechtigde ontvanger. Bijvoorbeeld “Nummer 34 was in de buurt van de pass” roepen is ook toegestaan.
  - (c) [INTERNE RADIO GEBRUIKEN] Het overbrengen van deze informatie is ook een optie.

## 14.5 – Pogingen rond de doellijn

### 14.5.a – Prioriteiten

Dezelfde prioriteiten als bij andere strijdpogingen, plus:

1. Beoordelen of een touchdown is gescoord of niet. Dat omvat alle passes de doelzone in en loopfasen als de bal buiten Team B's 7-yardlijn wordt gesnapt.
2. Vieringen van spelers na een wijziging aan de score observeren.

### 14.5.b – Initiële positie

[SNAP VAN TUSSEN TEAM B'S 7- EN 20-YARDLIJNEN]

1. Sta **buiten** de zijlijn op de doellijn.
2. Controleer je zone op obstakels zoals mensen en de doellijnmarkeringen. Zorg ervoor dat je veilig naar buiten kan bewegen op de verlengde doellijn als je pylon wordt bedreigd.
3. Zorg dat je in staat bent om ten minste de helft van de doellijn te zien, en je zijlijn in de doelzone. Als de poging eindigt op of nabij de doellijn moet je op de doellijn staan, zodat je kan beoordelen of de bal het vlak van de doellijn al dan niet doorbreekt.
4. Wees erop voorbereid om te oordelen over maximale terreinwinst binnen de laatste 2 yards voor de doellijn.
5. [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)] Zorg dat je ook in staat bent om ten minste de helft van de achterlijn te zien.

[SNAP VAN OP OF BINNEN TEAM B'S 7-YARDLIJN]

6. [IN xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)] Sta op het verlengde van de zijlijn, ongeveer 2 yards voorbij de achterlijn. Als er geen wide receiver staat aan jouw kant, is het toegestaan om op 45 graden te gaan staan ten opzichte van het verlengde van de zijlijn en het verlengde van de achterlijn.
7. [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)] Sta op 45 graden ten opzichte van het verlengde van de zijlijn en het verlengde van de achterlijn, ongeveer 2 yards buiten de grenzen.
8. Wees in staat om alle actie in jouw zone van de doelzone te observeren, en kijk vooral uit naar actie dicht bij de zijlijn of achterlijn. De vleugelscheidsrechters zijn verantwoordelijk voor de doellijn.

### 14.5.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Als je verantwoordelijk bent voor de doellijn, blijf dan op die lijn, tenzij je naar een positie moet gaan om te oordelen of een pass in de doelzone gevangen of niet-gevangen is.
2. Als je verantwoordelijk bent voor de zijlijn en achterlijn, observeer bij een loopfase dan de blockers voor de baldrager en observeer bij een voorwaartsepassfase alle ontvangers in jouw zone. Als een ontvanger in jouw zone buiten de grenzen dreigt te stappen, observeer hem dan – reken er niet op dat de back judge helemaal alleen op de hele achterlijn toezicht kan houden.



3. Geef een wijziging aan de score enkel aan door te fluiten en het signaal voor een touchdown [S5] te geven als je duidelijk ziet dat de bal het vlak van de doellijn doorbreekt in het bezit van een speler of als je ziet dat een pass in de doelzone gevangen wordt.
4. Als er zich een stapel vormt bij de doellijn, kom het speelveld binnen totdat je de bal kan zien. Als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent, kan het zijn dat je moet graven naar de bal. Controleer bij andere scheidsrechters dat zij niet hebben geoordeeld dat de baldrager neer is (of de bal gefumbeld heeft) voordat hij de doellijn bereikte.
5. Als je verantwoordelijk bent voor de doellijn en het nodig is om uit de weg te gaan als de spelers naar je toe komen, ga dan breder staan zonder de doellijn te verlaten.
6. Geef geen signaal voor een wijziging aan de score als je een vlag hebt geworpen voor een fout door het scorende team. Fluit niet en geef geen signaal als je niet zeker bent van het resultaat van de poging.
7. Als je verantwoordelijk bent voor de doellijn, blijf dan op de doellijn staan, met één been aan elke kant ervan – loop niet achter de speler aan de doelzone in, tenzij er een dreiging van problemen door of tegen hem is. Draai om je as om je ogen op hem gericht te houden om laattijdig contact of onsportief gedrag te kunnen zien.
8. **Als een andere scheidsrechter verantwoordelijk is voor de zijlijn, geef dan geen signaal voor een touchdown totdat je met hem hebt bevestigd dat de baldrager niet buiten de grenzen is geweest.**
9. Houd het signaal voor een touchdown aan totdat je er zeker van bent dat de refree het gezien heeft, maar houd je ogen op de spelers gericht – kijk niet naar de refree tot alle actie is gestopt. Geef geen signaal terwijl je aan het lopen bent. Je zou de signalen van andere scheidsrechters niet mogen herhalen, tenzij de refree hun signaal niet kan zien.
10. Het is vooral belangrijk bij pogingen rond de doellijn dat alle toeziende scheidsrechters hetzelfde punt van maximale terreinwinst aangeven. Communiceer bij twijfel. Geef enkel een signaal als je zeker bent.

#### 14.5.d – Geavanceerde technieken

1. Communiceer (**bij voorkeur mondeling**) vóór elke poging mondeling over wie verantwoordelijk is voor de doellijn en achterlijn. Wijs in lawaaiige situaties naar de lijn waarvoor jij verantwoordelijk bent.
2. Als je verantwoordelijk bent voor de zijlijn en achterlijn, assisteer bij een loopfase naar de doellijnpylon dan de vleugelscheidsrechter door te kijken of de baldrager buiten de grenzen stapt. Hierdoor kan de vleugelscheidsrechter prioriteit geven aan de doellijn.

## 14.6 – Teruglooppacties

### 14.6.a – Prioriteiten

1. Uitkijken naar de baldrager en actie om hem heen terwijl je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent.
2. De maximale terreinwinst of buiten-de-grenzenplek markeren als de bal sterft aan jouw kant van het veld. Deze verantwoordelijkheid strekt zich uit tot de 2-yardlijn van Team A. Als de bal naar de andere kant van het veld gaat, je collega aan de andere kant van het veld ondersteunen ofwel door de dodebalplek te schatten ofwel door de plek die hij aangeeft over te nemen.
3. Uitkijken naar eender welke fumble waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag indien mogelijk. ✕
4. Uitkijken naar blocks door spelers in jouw toezichtzone vóór en rond de baldrager, in het bijzonder:
  - (a) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden aan het aanvalspunt;
  - (b) niet-toegelaten blocks onder de gordel, waar dan ook;
  - (c) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;

- (d) helpen van de loper;
  - (e) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (f) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.
5. **Uitkijken naar eender welk doorgeven of eender welke pass waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag.**
  6. **Uitkijken naar een *niet-toegelaten* voorwaartse pass of *niet-toegelaten* voorwaarts doorgeven, vooral als je een zicht hebt dat evenwijdig of bijna evenwijdig is met de baldrager.**

#### 14.6.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Blijf uit de buurt van de spelers.
2. Beweeg richting Team A's doellijn en volg het spel.
3. Observeer de baldrager zolang hij aan jouw kant van het veld of rond het midden blijft. Houd hem tussen jou en de vleugelscheidsrechter. Wees erop voorbereid om te naderen wanneer de bal sterft en de plek van de maximale terreinwinst te markeren. Het kan zijn dat de vleugelscheidsrechter zich in een betere positie bevindt dan jij om toezicht te houden op de baldrager, in welk geval hij normaal gezien degene is die de bal dood verklaart en de maximale terreinwinst markeert.
4. Als de baldrager zich aan de andere kant van het veld bevindt, observeer dan zowel de spelers in het midden van het veld als aan jouw kant.
5. Als je een block ziet ontwikkelen, blijf er dan bij voordat je overschakelt naar de baldrager of een ander block. Blijf, zelfs als je verwacht dat een andere scheidsrechter er de verantwoordelijkheid voor neemt, bij het block totdat je zeker weet dat het toegelaten is.
6. Als de bal sterft in jouw toezichtszone, fluit dan, geef het time-outsignaal [S3] en geef dan pas het signaal voor een eerste poging [S8] om te laten zien welk team in balbezit is. Houd het signaal aan totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft.

### 14.7 – Uittrappen

#### 14.7.a – Prioriteiten

Voor en tijdens de trap, dezelfde prioriteiten toepassen als bij gewone strijdpogingen (hierboven), plus:

1. [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)] De plek waar de trapfase eindigt met een beanbag markeren (indien binnen de grenzen).
2. De dodebalplek markeren bij eender welke trap die in jouw zone buiten de grenzen gaat.
3. Beoordelen of spelers de bal hebben aangeraakt of niet.
4. Uitkijken naar spelers in jouw zone die een signaal voor een vrije vangst geven.
5. Uitkijken naar hinder bij het vangen van een getrapte bal tegen een speler die in positie is om de getrapte bal te vangen, als die in jouw zone neerkomt.
6. Als de getrapte bal niet in jouw zone neerkomt, uitkijken naar spelers die *geen* hinder bij het vangen van een getrapte bal hebben begaan omdat ze door een tegenstander in de terugloper werden geblockt.
7. Elke plek van een niet-toegelaten aanraking met een beanbag markeren.
8. Bepalen of de momentumuitzondering van toepassing is of niet nabij de doellijn.
9. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) blocks onder de gordel, in het bijzonder door spelers aan jouw kant van het veld;
  - (b) tijdens de trap, niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden tegen spelers van Team A die proberen richting Team B's doelzone te lopen;

- (c) een speler van Team A die het speelveld weer opkomt nadat hij tijdens de poging vrijwillig buiten de grenzen was gegaan (laat je beanbag of pet vallen om het verlaten te markeren, en je vlag als hij het speelveld weer opkomt);
  - (d) **hinder bij het vangen van een getrapte bal wanneer de getrapte bal in jouw zone zal landen;**
  - (e) niet-toegelaten blocks door spelers die een signaal voor een vrije vangst hebben gegeven;
  - (f) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (g) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (h) fouten voor overdreven ruwheid weg van de bal;
  - (i) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.
10. De rugnummers opmerken van spelers in posities van gerechtigde ontvangers aan jouw kant van de formatie, en observeren of iemand anders de eerste is die de bal aanraakt of op een niet-toegelaten wijze voorbij de neutrale zone is als het spel zich ontwikkelt tot een voorwaartsepassfase.
11. Reageren op slechte snaps of gebloekte trappen door over te schakelen op de prioriteiten voor loopfases, voorwaartsepassfases of terugloopacties, indien van toepassing. ✕
- Tijdens de terugloopacties na een uittrap dezelfde prioriteiten toepassen als bij terugloopacties (hierboven).

### 14.7.b – Initiële positie

1. [IN xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)]
  - (a) Sta op of buiten de zijlijn, een beetje dieper dan de diepste terugloper. Sta evenwijdig met de andere diepe scheidsrechter(s).
  - (b) Zorg ervoor dat je teruglopers die minder diep staan in jouw helft van het veld kan zien, of, als er geen zijn, de diepste potentiële blockers.
2. [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)]
  - (a) Sta achter en opzij van de diepste terugloper. Erachter zodat je langs hem heen kan kijken en kan zien hoe de bal getrap wordt. Opzij zodat je uit zijn weg staat, maar toch dichtbij genoeg om te zien of hij de bal wel of niet aanraakt, of of een tegenstander hem hindert bij het vangen van een getrapte bal. Er ongeveer 5 yards achter is een gepaste diepte. [FIELD JUDGE] Blijf tussen de terugloper en je zijlijn. Ongeveer 10 yards van de terugloper is een geschikte laterale positie, tenzij je op of nabij de doellijn staat. Ga in dat geval bij je doellijnpylon staan. [SIDE JUDGE] Blijf op de zijlijn.
  - (b) Als er meer dan één terugloper diep staat, neem dan een positie in tussen je zijlijn en de dichtstbijzijnde van hen. Blijf daarbij ruim aan de buitenkant van de dichtstbijzijnde terugloper totdat het duidelijk is dat hij niet met de bal zal bezig zijn.
3. [SNAP VAN BINNEN TEAM B'S 40-YARDLIJN OF DE TERUGLOPER STAAT BINNEN TEAM B'S 10-YARDLIJN] Neem een initiële positie **buiten de grenzen, nabij de doellijnpylon. Ga zo staan dat je in een rechte lijn over de pylon heen kan kijken in de richting van waar de trap vandaan zal komen.** Wees erop voorbereid om te beoordelen of de getrapte bal in het speelveld of in de doelzone buiten de grenzen gaat. **Ga, zodra het duidelijk is dat jouw pylon niet wordt bedreigd door de vrije bal, op de verlengde doellijn staan.**
4. Wees erop voorbereid je positie aan te passen aan de kracht en richting van de wind en de bekwaamheid van de trapper.
5. Houd een beanbag in de aanslag en een tweede bij de hand.
6. [IN xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)] De back judge is verantwoordelijk voor het einde van de trap, tenzij die zeer dicht bij een zijlijn eindigt, in welk geval het de verantwoordelijkheid is van de dichtstbijzijnde zijlinscheidsrechter.

7. [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)] De field judge is verantwoordelijk voor de diepste terugloper en trappen die dicht bij hem eindigen, en de side judge is verantwoordelijk voor alle teruglopers die minder diep staan, behalve degene bij de line judge. Als er twee diepe teruglopers zijn, nemen de field judge en de side judge elk de verantwoordelijkheid voor de terugloper die het dichtst bij het staat, of voor een trap die dicht bij hen eindigt. Als er meer dan twee zijn, neemt de field judge normaal gezien de verantwoordelijkheid voor de twee het dichtst bij hem. De field judge en side judge observeren altijd van buiten naar binnen.

### 14.7.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Kijk, wanneer de bal getrapt is, niet naar de vlucht van de bal nadat je de oorspronkelijke baan hebt vastgesteld. Observeer spelers in jouw toezichtszone (gedefinieerd door de diagrammen in sectie 26.4) – hun ogen zullen je vertellen waar de bal heen gaat. Als de terugloper echter als een lokaas beweegt, volg hem dan niet – let op de zone waar de bal zal neerkomen.
2. Wanneer het duidelijk lijkt dat de getrapte bal *niet* in jouw zone zal neerkomen:
  - (a) Houd je oorspronkelijke laterale positie aan. Dat zal helpen bij het signaleren aan andere scheidsrechters dat jij toezicht houdt op actie vóór de terugloper.
  - (b) Houd een positie aan van waar je toezicht kan houden op de actie voor en rond de terugloper. Als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent, *buiten* de scheidsrechter die toezicht houdt op de terugloper, ga dan naar een plek waar je spelers kan zien blokken in de buurt van eender welke speler die in positie is om de getrapte bal te vangen. Let vooral op die spelers die hinderen omdat ze *door een tegenstander geblokt zijn* en daarom geen fout hebben begaan (Regel 6-4-1-d).
  - (c) Beweeg zodat je de actie rond de baldrager kan observeren als het spel van je weg is. Bereid je erop voor om de verantwoordelijkheid voor de baldrager over te nemen als hij terug naar jouw kant komt gelopen. [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)] Neem de rol van een back judge aan in het midden van het veld als het spel aan de andere kant blijft. Bereid je er wel op voor om vóór het spel terug op je zijlijn te zijn, als het weer in jouw richting komt.
  - (d) Als een speler in jouw zone het signaal voor een vrije vangst geeft, let er dan op dat hij niet blokt voordat hij de bal aanraakt (Regel 6-5-4).
  - (e) Aarzel niet om een fout te vlaggen als je er duidelijk een ziet in het gebied waar jij de scheidsrechter bent die moet opruimen, ook al ben je mogelijk een aanzienlijke afstand van de actie verwijderd. Communiceer met je collega's om hun mening over de actie te horen.
3. Wanneer het duidelijk lijkt dat de getrapte bal *wel* in jouw zone zal neerkomen:
  - (a) Geef, tenzij je verantwoordelijk bent voor de diepste terugloper, een stootsignaal [Sup28] aan je collega's om aan te geven dat je de verantwoordelijkheid overneemt voor de trap en de dichtstbijzijnde terugloper.
  - (b) Ga naar een positie achter en breed opzij van de terugloper, waarbij je probeert op een hoek van 45 graden te staan, zodat je kan oordelen over de vangst.
  - (c) Als de getrapte bal voorbij de neutrale zone eerst wordt gemufft door (maar niet in het bezit is van) een lid van **Team B** voorbij de neutrale zone, mag je het signaal voor een aangeraakte bal [S11] geven om aan te geven dat **Team A nu gerechtigd is om de bal aan te raken**.
  - (d) Gebruik beanbags om elke plek van een niet-toegelaten aanraking en/of de plek waar de trapfase eindigt te markeren. Slechts één scheidsrechter, de Toezichter in elk geval, mag elke plek markeren en elk signaal geven. Als je meer plekken dan beanbags hebt, geef prioriteit aan de plek die het voordeligst is voor Team B.
  - (e) Als de bal sterft omdat hij is gevangen of gerecupereerd door Team B na een signaal voor een vrije vangst, of gevangen of gerecupereerd is door **Team A nadat hij is aangeraakt door Team B**, fluit dan, en geef het time-outs signaal [S3]. **Geef het signaal voor een eerste poging [S8] in de juiste richting.**

- (f) Als de bal niet wordt gevangen en dieper gaat dan de terugloper, volg de bal dan en wees erop voorbereid om te oordelen over zijn status. Blijf er ver genoeg vandaan zodat er geen gevaar bestaat dat hij je raakt.
- (g) Als de bal de doellijn nadert, wees dan op de doellijn om te beoordelen of hij de doelzone in gaat. Andere scheidsrechters zullen toezicht houden op de spelers.
- (h) Als de bal (onaangeraakt door Team B **voorbij de neutrale zone**) de **doelzone in gaat en de grond raakt** of Team B ermee neer is gegaan in de doelzone, fluit dan en geef het signaal voor een touchback [S7]. Herhaal het signaal totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft.
- (i) Als de getrapte bal wordt gerecupereerd door Team A **zonder dat hij eerst is aangeraakt door Team B**, fluit dan, geef het time-outsignaal [S3], het signaal voor niet-toegelaten aanraking [S16] en het signaal voor een eerste poging [S8]. Het kortstondig aanraken van de bal door een speler van het trappende team zou niet mogen worden geïnterpreteerd als balbezit.
- (j) Als de getrapte bal in jouw zone buiten de grenzen gaat, geef dan het time-outsignaal [S3].
  - (i) Als de bal binnen de grenzen iets raakt (bv. de grond of een speler) en vervolgens buiten de grenzen gaat, ga dan direct naar de plek waar je oordeelt dat de bal over de zijlijn is gegaan.
  - (ii) Als de getrapte bal in vlucht buiten de grenzen gaat, kunnen de referee of center judge je *misschien* met behulp van signalen [Sup17, Sup18 en Sup19] naar die plek leiden. Kijk terug naar de referee of center judge om te zien of een van beide kan helpen. Als een van beide je kan helpen, geef dat dan aan met een signaal [Sup16] en reageer op de instructies die ze geven met behulp van signalen [Sup17, Sup18 & Sup19] om je naar dat punt te leiden. Als ze je niet kunnen helpen, ga dan direct naar de plek waar de bal naar beste oordeel over de zijlijn is gegaan.
  - (iii) Bewaak de plek, maar plaats er geen bal op tenzij je er een op overschot bij de hand hebt. Andere scheidsrechters zullen een bal bemachtigen of doorgeven aan de Plaatsvervanger.
- (k) Als de bal in jouw zone tot stilstand rolt, vergewis je er dan van dat geen enkele speler hem probeert te recupereren voordat je hebt gefloten en het time-outsignaal hebt gegeven [S3].

Reageer tijdens **de terugloopactie na de punt** op dezelfde manier als bij andere terugloopacties.

#### 14.7.d – Geavanceerde technieken

1. Als de bal op of binnen Team B's 40-yardlijn wordt gesnapt, zullen er [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)] twee of [IN xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)] drie scheidsrechters op de doellijn staan. De scheidsrechter die de bal insluiten zouden samen moeten beoordelen of hij over de doellijn gaat, en daarbij goed communiceren om tegenstrijdige signalen te vermijden. Ondertussen beoordeelt [IN xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)] de andere scheidsrechter de acties van de spelers errond. Blijf op de doellijn totdat je er zeker van bent dat de bal er niet over zal gaan.
2. Als Team B zich niet opstelt in een typische formatie van waaruit met een uittrap teruggelopen wordt (d.w.z. geen diepe terugloper), neem dan je normale positie bij strijdpogingen aan. Dat is gerechtvaardigd, want als Team A de bal diep trapt, staan daar geen spelers op wie je toezicht moet houden. Als de bal diep wordt getrap, pas dan je positie op een gepaste manier aan, maar alleen de dichtstbijzijnde scheidsrechter zou moeten kijken naar de bal. De andere scheidsrechters moeten de spelers observeren.
3. **Wees alert voor gevallen waarin de trap wordt geblokt of er een slechte snap is. Dat geldt ook als Team A overschakelt naar een normale formatie van waaruit je een loopactie of voorwaartse pass zou verwachten.**
  - (a) Als het spel een loopfase of voorwaartse passfase wordt, reageer dan zoals je normaal zou doen voor zo'n spelfase.

- (b) Houd toezicht op de doellijn en achterlijn, indien van toepassing.
- (c) Let op de rugnummers van de gerechtigde ontvangers.

## 14.8 – Fieldgoal- en trypogingen

### 14.8.a – Prioriteiten

Voor en tijdens de trap, dezelfde prioriteiten toepassen als bij gewone strijdpogingen (hierboven), plus:

1. [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D) OF DE FIELD JUDGE IN EEN PLOEG VAN 7/8] Oordelen over het slagen of mislukken van de fieldgoalpoging. [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)] De field judge en side judge delen deze verantwoordelijkheid. [IN xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)] De field judge deelt deze verantwoordelijkheid met de back judge.
2. [IN xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)] [SIDE JUDGE]
  - (a) Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
    - (i) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden, vooral begaan door lijnmannen en backs die de trapper beschermen, in het bijzonder de end en/of wing back aan jouw kant;
    - (ii) verdedigende spelers die op een niet-toegelaten wijze proberen de trap te blokken (verdedigende beperkingen);
    - (iii) blocks onder de gordel;
    - (iv) eender welke actie tegen de snapper die ruw behandelen zou kunnen zijn;
    - (v) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
    - (vi) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
    - (vii) spelers die tegenstanders met de knie raken;
    - (viii) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven;
    - (ix) niet-toegelaten formatie.
  - (b) De spelers, nadat de bal is getrapt, blijven observeren totdat ze volledig uit elkaar zijn. Je nooit omdraaien om te zien of de fieldgoal- of trypoging succesvol is of niet. De signalen van succesvolle of mislukte fieldgoalpoging nooit herhalen die zijn gegeven door de scheidsrechter(s) die daarover moet(en) oordelen. De score nooit opschrijven, nooit een nieuwe bal bemachtigen, nooit iets anders doen dan de spelers observeren totdat er geen mogelijke dreiging van problemen meer is.
3. Uitkijken naar een niet-toegelaten aanraking of het niet-toegelaten wegslaan van de bal.
4. Vieringen van spelers na een wijziging aan de score observeren.
5. De rugnummers opmerken van spelers in posities van gerechtigde ontvangers aan jouw kant van de formatie, en observeren of iemand anders de eerste is die de bal aanraakt of op een niet-toegelaten wijze voorbij de neutrale zone is als het spel zich ontwikkelt tot een voorwaartsepassfase.
6. Reageren op slechte snaps of geblokte trappen door over te schakelen op de prioriteiten voor loopfasen, voorwaartsepassfasen of terugloopacties, indien van toepassing.

**Tijdens de terugloopacties na een fieldgoalpoging** dezelfde prioriteiten toepassen als bij terugloopacties (hierboven).

### 14.8.b – Initiële positie

1. [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D) OF DE FIELD JUDGE IN EEN PLOEG VAN 7/8] Neem een positie in ongeveer 1 yard achter de doelpaal aan jouw kant van het veld. Jij bent ervoor verantwoordelijk om te beoordelen of de bal al dan niet langs de binnenkant van

jouw doelpaal gaat. [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)] [FIELD JUDGE] Daarnaast ben jij ervoor verantwoordelijk om te beoordelen of de bal al dan niet boven de doellat gaat.

2. [IN xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)] [SIDE JUDGE] Sta in een positie als dubbele umpire. Bekijk verdedigende spelers die mogelijk regels overtreden met betrekking tot (zich of elkaar) omhoogduwen of vooruitspringen om een getrapte bal te blokken.

### 14.8.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D) OF DE FIELD JUDGE IN EEN PLOEG VAN 7/8]
  - (a) Bekijk de bal van de trap tot wanneer duidelijk wordt of de poging zal slagen of niet.
  - (b) Als je de fieldgoal- of trypoging als geslaagd beschouwt, communiceer dan (“goed”, knik) met je collega achter de doelpalen. Kom samen tussen de doelpalen het veld op (ongeveer 1 yard de doelzone in) en geef het signaal voor een geslaagde fieldgoalpoging [S5] als je tot stilstand komt.
  - (c) Als je de fieldgoal- of trypoging als mislukt beschouwt, geef dan het signaal voor een mislukte fieldgoalpoging [S10]. Als de bal naast het doel is getrap, mag je ook het signaal geven voor een fieldgoalpoging die naast is getrap [Sup15]. Geef *niet* het signaal voor een touchback.
  - (d) Houd het signaal ten minste 5 seconden aan totdat je er zeker van bent dat de refree het gezien heeft.
  - (e) [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)] [FIELD JUDGE] Fluit als het resultaat van de trap duidelijk is. Het is niet nodig om te wachten tot de bal de grond (of iets anders) raakt, zodra duidelijk is wat het resultaat van de trap is of zal zijn.
  - (f) Als de trap te kort of geblokt is en de bal in bezit is van Team B, ga dan in een positie staan om de strijdrtrapfase als een uittrap te behandelen.
2. [IN xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)] [SIDE JUDGE] Houd een positie aan van waar je initiële beweging naar voren kan zien door beide teams, kijk uit naar blocks door de aanval en acties van verdedigende spelers, in het bijzonder de end en wing back aan jouw kant van de aanvallende formatie.

### 14.8.d – Geavanceerde technieken

1. Wees alert voor gevallen waarin de trap wordt geblokt of er een slechte snap is. Dat geldt ook als Team A overschakelt naar een normale formatie van waaruit je een loopactie of voorwaartse pass zou verwachten.
  - (a) [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D) OF DE FIELD JUDGE IN EEN PLOEG VAN 7/8] Blijf in positie zolang er een kans is op een stuittrap. Als er een loop- of voorwaartsepassfase vordert, lees het spel dan, en reageer gepast.
    - (i) Als het spel naar één kant van het veld vordert en jij van de twee scheidsrechters achter het doel het dichtst bij de zijlijn van die kant staat, ga daar dan heen.
    - (ii) Bij een duidelijke loop- of voorwaartsepassfase die kort voor de doellijn gestopt wordt, moet je mogelijk het veld inkomen en toezicht houden op de doellijn.
    - (iii) Blijf op de achterlijn als een pass de doelzone in nog steeds mogelijk is.
  - (b) [IN xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)] [SIDE JUDGE] Blijf in je positie en observeer de acties tegen spelers van Team A aan jouw kant van de formatie.
  - (c) Als Team B de bal recupereert en ermee verderloopt, volg de bal dan richting Team A's doelzone.
2. Als Team A overschakelt naar een normale formatie van waaruit je een loopactie of voorwaartse pass zou verwachten, neem dan je normale positie bij strijdpogingen in.
  - (a) [SIDE JUDGE] [IN xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)] Blijf in de positie van de dubbele umpire, tenzij je tijd hebt om bij de doellijnpylon te komen voordat de bal wordt gesnapt en zonder je rug naar de spelers toe te keren. [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)] Doe wat ook de field judge doet (hieronder).

- (b) [FIELD JUDGE] Je moet zien dat je zo snel mogelijk bij je doellijnpylon bent (diagonaal door de doelzone als dat op een veilige manier kan). Let tijdens het spel op de positie van de vleugelscheidsrechter. Als hij als eerste de doellijn bereikt, zou jij moeten uitwijken naar de achterlijnpylon. Houd te allen tijde toezicht op het spel in de doelzone.
3. Let op de rugnummers van de gerechtigde ontvangers.

## 14.9 – Na iedere poging

### 14.9.a – Prioriteiten

1. Uitkijken naar acties door spelers van beide teams nadat de bal gestorven is.
2. De spelers aanmoedigen om veilig af te stapelen en de bal ofwel terug te geven aan een scheidsrechter of hem in de buurt van de dodebalplek te laten liggen, al naargelang het geval.
3. Controleren of de te bereiken lijn is gehaald of bijna gehaald, en je oordeel met een signaal kenbaar maken.
4. Controleren of er vlaggen zijn geworpen, en zo ja:
  - (a) het time-outsignaal geven [S3];
  - (b) eventuele fouten die je hebt gevlagd rapporteren aan de referee en umpire;
  - (c) vlaggen (en eventueel beanbags) bewaken die door je collega's zijn geworpen;
  - (d) erop toezien dat alle bestraffingen correct worden uitgevoerd.
5. Controleren op geblesseerde spelers of andere gebeurtenissen die het spel kunnen vertragen.
6. [TIJDWAARNEMER OP HET VELD] De klok stoppen en starten als dat nodig is.
7. [BEHEERDER VAN DE SPELKLOK OP HET VELD] De spelklok starten indien nodig, een waarschuwing geven 10 seconden vooraleer de spelklok verstrijkt, en een vlag werpen voor vertraging van het spel als de klok op 0 staat voordat de bal in het spel is gebracht.
8. Rechtmatige aanvragen voor time-outs toestaan. Controleren of een aanvraag vanuit de coachzone of teamzone is gedaan door de hoofdcoach.
9. Alle time-outsignalen [S3] van je collega's herhalen.
10. Weten of de bal binnen de grenzen of buiten de grenzen gestorven is, en de referee melden dat de klok (indien gestopt) op het signaal van de referee moet starten door hem signaal voor een lopende klok [Sup12] te geven.
11. Helpen bij het doorgeven van de dode bal of een nieuwe bal naar de volgende plek.
12. Als je geen toezicht aan het houden bent op het spel, assisteren bij het handhaven van de orde op het veld door richting dodebalplek te gaan.

### 14.9.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Als je de Toezichter bent, controleer dan of de te bereiken lijn gehaald is.
  - (a) Als dat het geval is, geef dan het time-outsignaal [S3]. Nadat alle actie is gestopt, geef dan het signaal voor een eerste poging [S8 of Sup35]. Houd het signaal aan totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft.
  - (b) Als je niet zeker weet of de te bereiken lijn al dan niet is gehaald, geef dan het time-outsignaal [S3] en roep “nipt”. Moedig de referee aan om zelf te komen kijken.
  - (c) Gebruik alleen een bal om de *eigenlijke* dodebalplek te markeren – nooit een plek evenwijdig ermee.
  - (d) Als de poging binnen de grenzen beëindigd is, meld de referee dan dat de klok op het signaal van de referee moet starten door hem signaal voor een lopende klok [Sup12] te geven.
2. × Als je de Toezichter bent, geef dan aan dat de bal dood is. Dat doe je door het dodebalsignaal [S7] te geven, tenzij het time-outsignaal [S3], het start-de-kloksignaal [S2] of het signaal voor een time-out [S3], touchdown of fieldgoal [S5], safety [S6], of



niet-gevangen pass of mislukte fieldgoalpoging [S10] in plaats daarvan geschikt is. Geef maar *één* signaal.

3. Als er een vlag is geworpen, volg dan de procedure in hoofdstuk 19. Als er een aangerekende teamtime-out is genomen of een blessuretime-out is afgekondigd, volg dan de procedure in hoofdstuk 17. Als een periode afgelopen is, volg dan de procedure in hoofdstuk 20.
4. [BEHEERDER VAN DE SPELKLOK OP HET VELD] Als 40-secondenspelklok volgens de regels zou moeten starten:
  - (a) Als er een zichtbare spelklok is, controleer dan kort na het einde van de poging of ze is beginnen aftellen.
  - (b) Als er geen zichtbare spelklok is, start dan kort na het einde van de poging een 40-secondenspelklok.

#### **Aflossen van de bal:**

5. Als jij de bal hebt, maar een andere scheidsrechter de dodebalplek heeft en die dicht bij de te bereiken lijn is, overhandig de bal dan aan die scheidsrechter en laat hem de bal plaatsen op de precieze plek (yardlijn *én* laterale positie) waar de bal stierf.
6. Help, tenzij je de Toezichter bent, bij het doorgeven van een bal aan de scheidsrechter die hem op de volgende plek zal plaatsen (Mechanic 5.8).
7. Als een bal op de dodebalplek in een zijzone is geplaatst en een andere bal wordt doorgegeven naar de volgende plek, verplaats de bal op de dodebalplek dan niet totdat de vervangende bal correct is geplaatst op de binnenveldplek.

#### **Je klaarmaken voor de volgende poging:**

8. Handhaaf de orde aan de zijlijn en in de teamzones.
9. [TIJDWAARNEMER OP HET VELD] Herinner de referee aan de status van de klok en herinner hem er, als ze gestopt is, aan of ze op de snap of het signaal van de referee moet starten.
  - (a) Als de klok is gestopt omwille van een fout, een blessure of een speler die zijn helm verloor, en er minder dan 1 minuut overblijft in de helft, zorg er dan voor dat de referee weet dat er een mogelijke 10-seconden[aftrek](#) is.
  - (b) Wees voorbereid op een beslissing van de referee over wanneer de klok moet starten in situaties met oneerlijke kloktacties.
  - (c) Start de klok wanneer de referee het start-de-kloksignaal [S2] geeft (of zou moeten geven), tenzij je er zeker van bent dat de klok op de snap moet starten, [of als de bal duidelijk niet speelklaar is \(bv. omdat de bal, ketting, pogingindicator of scheidsrechters niet in positie zijn\)](#). Herhaal het signaal van de referee *niet*, maar gebruik indien nodig het signaal voor een lopende klok [Sup12] om te bevestigen dat de klok is gestart.
  - (d) Als de wedstrijd klok op de snap zou moeten starten, start ze dan wanneer je een toegelaten snap ziet. Het is niet nodig om een signaal te geven om dat te bevestigen.
10. Als er zichtbare wedstrijd klokken zijn, controleer dan of ze correct zijn gestopt en gestart.
11. Als er vanaf jouw kant van het veld vervangingen worden doorgevoerd, controleer dan of de spelers van Team A voldoen aan de vereiste om binnen de 9-yardmarkeringen te zijn geweest (Regel 7-1-3-b).
12. Ga in positie staan voor de volgende poging. Als [de bal speelklaar is \(of dra zal zijn\)](#), loop dan achteruit, zodat je je ogen op de bal kan houden. Kijk niet al te lang weg van de bal, voor het geval dat hij gesnapt wordt terwijl je niet kijkt.
13. [BEHEERDER VAN DE SPELKLOK OP HET VELD]
  - (a) Als de bal na 20 seconden nog niet speelklaar is (Regel 3-2-4-b-3), geef de referee dan het signaal dat de spelklok opnieuw moet ingesteld worden op 25 seconden [Sup29].
  - (b) Als er geen zichtbare spelklok is, en er nog ongeveer 10 seconden op de spelklok staan, steek dan een hand hoog in de lucht [S7] totdat de bal wordt gesnapt of een

vlag wordt geworpen voor vertraging van het spel. Geef geen extra signaal (bv. aftellen).

- (c) **Kijk naar de snapper als de spelklok op 0 staat. Als de bal al in beweging is, is er geen fout begaan. Fluit anders, en gooi je vlag voor vertraging van het spel.**

### 14.9.c – Geavanceerde technieken

1. De prioriteit aan het einde van een poging is om in positie te komen, klaar voor de volgende poging. Enkel als er zich een ernstig incident voordoet (zoals een fout of wangedrag, een blessure of een breuk van de ketting) mag je routine worden onderbroken.
2. Als Team A vervangingen doorvoert **terwijl de snapper op, bij of op weg naar** zijn positie op de strijdlijn is:
  - (a) Geef het signaal voor vervangingen als reactie [Sup36] aan de referee en roep “invallers erop”.
  - (b) Houd het signaal aan totdat de referee de controle over het proces heeft overgenomen.
  - (c) Elke scheidsrechter moet bereid zijn om in te grijpen en het spel stil te leggen bij een overtreding van de regels over vervangingen.
3. Als je met een speler op het veld wil spreken (bv. om hem te waarschuwen dat hij bijna een fout begaan heeft), scheelt het vaak tijd om het bericht door te geven via de referee **of center judge** (voor een speler van Team A) of via de umpire of de back judge (voor een speler van Team B). Vertraag het spel niet onnodig door de huddle van een van de teams te onderbreken, tenzij er een time-out bezig is. **Probeer nooit met een speler te praten tijdens een bespoedigde aanval of een aanval zonder huddles.**
4. Blijf geconcentreerd en denk aan de volgende poging.

# 15. Back judge (ploeg van 7/8)

## 15.1 – Vrije trappen

### 15.1.a – Prioriteiten

#### Voorafgaand aan de trap:

1. Je er bewust van zijn of de referee de scheidsrechtersploeg heeft opgedragen om over te schakelen naar posities voor een onside vrije trap, en van positie veranderen (indien van toepassing) als hij dat heeft gedaan.
2. De spelers van Team A tellen en het resultaat van de telling met een signaal [Sup3, Sup4 of Sup24] aan je collega's doorgeven. De signalen van je collega's over de telling opmerken. Opnieuw tellen als jouw telling verschilt van die van je collega's.
3. De spelers eraan herinneren na te tellen met hoeveel ze op het veld staan, als het team waarvoor je verantwoordelijk bent niet precies elf spelers op het veld heeft.
4. Gereedheid om te spelen controleren:
  - (a) Het gebied aan de zijkant controleren om ervoor te zorgen dat alle niet-spelers zich buiten de niet-toegankelijke zone bevinden, dat niet-deelnemers buiten de grenzen zijn en dat al de teambegeleiders zich binnen de teamzone bevinden.
  - (b) Ervoor zorgen dat de kettingploeg (en de beheerders van de bijkomende pogingindicator en van de bijkomende markering van de te bereiken lijn, indien aanwezig) zichzelf en hun materiaal ver uit de weg hebben verplaatst en dat het materiaal op de grond is gelegd buiten de teamzones en achter de limietlijnen **aan de kant van het veld van het ontvangende team**. Controleren of de ballenjongens in positie zijn.
  - (c) Ervoor zorgen dat alle spelers van Team A binnen de 9-yardmarkeringen zijn geweest voorafgaand aan de aftrap (Regel 6-1-2-c-5) en dat niemand anders dan de trapper zich meer dan 5 yards achter de bal bevindt.
  - (d) Je gezicht naar het speelveld richten en het signaal geven dat je klaar bent. Wegdraaien van het speelveld als je zijlijn niet meer vrij is of je ziet dat een collega duidelijk niet klaar is. Fluiten als jouw zone na het signaal dat de bal speelklaar is niet meer vrij is en dat kan leiden tot gevaarlijke situaties.
5. Altijd alert zijn voor korte trappen.

#### Tijdens de trapfase:

6. Opletten of een vrije trap buiten de grenzen gaat het dichtst bij jou in de buurt zonder te zijn aangeraakt door het ontvangende team. Bepalen of een speler van Team B in de buurt van de zijlijn de bal raakt terwijl hij buiten de grenzen is.
7. Uitkijken naar spelers die een signaal voor een vrije vangst geven, en bereid zijn om te oordelen over elke hinder bij het vangen van een getrapte bal.
8. Als de trap kort is:
  - (a) Weten waar en door wie de bal voor het eerst werd aangeraakt.
  - (b) Uitkijken naar niet-toegelaten blocks door Team A (Regel 6-1-12).
  - (c) Elke plek van een niet-toegelaten aanraking met een beanbag markeren.
  - (d) De dodebalplek markeren als jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent en er (bijna) geen teruglooptactie is.
9. Het start-de-kloksignaal [S2] alleen geven als de bal voor het eerst op een toegelaten wijze in het speelveld wordt aangeraakt in jouw toezichtzone.
10. Uitkijken naar **fouten/schendingen** door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) niet-toegelaten aanraking van een korte trap;
  - (b) overtredingen met betrekking tot je beperkende lijn;

- (c) spelers van het trappende team (buiten de trapper) die meer dan 5 yards achter hun beperkende lijn zijn na het signaal dat de bal speelklaar is.
- (d) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden aan het aanvalspunt;
- (e) niet toegelaten block onder de gordel; ✕
- (f) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
- (g) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks, niet-toegelaten wiggen of niet-toegelaten dodehoekblocks;
- (h) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven;
- (i) eender welke speler van het trappende team die het speelveld betreedt na de trap of die vrijwillig buiten de grenzen gaat tijdens de trap [en terug binnen de grenzen komt](#).

### 15.1.b – Initiële positie

#### Normale trappen:

1. Sta in positie F (zie 26.1) op Team A's beperkende lijn buiten de zijlijn aan de kant van de perstribune.

#### Onside vrije trappen:

2. Blijf in de normale positie.

#### Vrije trappen na een bestraffing of safety:

3. Wanneer een vrije trap wordt genomen na een bestraffing of een safety, moeten dezelfde relatieve posities worden ingenomen, dichterbij of verder weg van Team B's doellijn, naargelang de situatie.

### 15.1.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

#### Voorafgaand aan de trap:

1. Als er iets gebeurt dat de trap zou moeten verhinderen (bv. een [niet-speler](#) betreedt of nadert het speelveld), fluit dan herhaaldelijk kort, geef het time-outsignaal [S3] en los het probleem op.

#### Tijdens eender welke trapfase:

2. Als de klok moet starten wanneer de bal voor het eerst op een toegelaten wijze in het speelveld wordt aangeraakt, geef dan het start-de-kloksignaal [S2] als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of degene met het beste zicht.

#### Tijdens een trapfase die diep gaat:

3. Observeer, nadat de bal is getrap, de spelers in jouw toezichtszone (zie 26.1). Kijk niet naar de vlucht van de bal nadat je de oorspronkelijke baan hebt vastgesteld.
4. Maak langzaam een hoek het veld in terwijl je richting Team B's doelzone loopt. Observeer de actie vóór de baldrager. Houd alle spelers voor je en zorg voor een veilige buffer tussen jou en de terugloopactie, zonder daardoor te ver weg te zijn om je vlag op de plek te krijgen van een fout die je waarneemt. Blijf bij een lange loopactie de spelers voor en bereik de doellijn voordat de baldrager er is. Jij bent verantwoordelijk voor de achterlijn als die zou bedreigd worden (bv. na een fumble nabij Team A's doellijn). [Wanneer je de verantwoordelijkheid voor een lijn \(of een paar lijnen\) deelt met andere scheidsrechters, pas je dan zo aan dat je een complementaire kijk op het spel krijgt](#).

#### Tijdens een trapfase waarbij de trap kort is:

5. Houd een positie aan van waar je de bal en de blocks door spelers van Team A kan zien.
6. Let vooral op de blocks door spelers van Team A voordat ze gerechtigd zijn om de bal aan te raken (Regel 6-1-12).

### 15.1.d – Geavanceerde technieken

1. Let vooral op de blocks door de middelste speler(s) van Team B's voorste lijn.

- Als een verwachte onside vrije trap toch diep wordt getrapt, ga dan het **speelveld in. Jij, de umpire en de andere scheidsrechter op de beperkende lijn van Team A nemen elk de verantwoordelijkheid voor een derde van het midden van het veld (Afbeeldingen 26.1.I en 26.1.J). Laat de verantwoordelijkheid voor de zijlijn in jouw zone over aan de field judge.**

## 15.2 – Gewone strijdposingen

### 15.2.a – Prioriteiten

- Het nummer van de poging en de afstand weten, en met een signaal het nummer van de poging doorgeven aan je collega's. De signalen over het nummer van de poging van de collega's opmerken. Controleren of de pogingindicator het juiste nummer weergeeft. Niet toestaan dat het spel begint als er een geschil is over het nummer van de poging.
- De spelers van Team B tellen en het resultaat van de telling met een signaal [Sup3, Sup4 of Sup24] aan je collega's doorgeven. De signalen van je collega's over de telling opmerken. Opnieuw tellen als jouw telling verschilt van die van je collega's.
- Je sleutelspeler(s) identificeren (zie sectie 16.6). Als de formatie nieuw of ongebruikelijk is, dat mondeling of visueel bevestigen met de andere scheidsrechters.
- Gerechtigde ontvangers opmerken, alsook die spelers die normaal gezien gerechtigd zijn omwille van hun positie, maar die niet gerechtigd zijn omwille van hun rugnummer. Daarnaast spelers (meestal tight ends) opmerken die normaal gezien gerechtigd zijn omwille van hun rugnummer, maar die niet gerechtigd zijn omdat er een speler aan hun buitenkant opgesteld staat op de strijdlijn.
- Je er bewust van zijn waar de te bereiken lijn zich bevindt in relatie tot de strijdlijn, zodat je niet naar de ketting hoeft te kijken om te weten of de dodebalplek dicht bij de te bereiken lijn ligt. x
- Uitkijken naar overtredingen tegen de regels over vervangingen door beide teams, bijvoorbeeld:
  - vervangen spelers die de huddle niet verlaten binnen 3 seconden nadat een invaller erin is gekomen;
  - invallers die het veld inkomen, communiceren en dan het veld verlaten.

### 15.2.b – Initiële positie

- Sta in normale situaties zo'n 25 yards van de strijdlijn, binnen de kruismarkeringen.
- Sta diep en uit de buurt van spelers, maar wees in staat om alle receivers te zien, vooral je sleutelspeler.
- Normaal gezien sta je dieper dan de diepste back, maar zorg ervoor dat je uit zijn buurt blijft.
- Geef de voorkeur aan de sterke kant van de formatie, of, als deze gebalanceerd is, aan de kant van de je sleutelspeler.

### 15.2.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

- Wees altijd in een positie van waaruit je van binnen naar buiten toezicht kan houden op het spel.
- Kijk uit naar een speler die zich bij de snap in het achterveld aan het verplaatsen is (zolang hij je sleutelspeler is). Pas indien nodig je positie aan om ervoor te zorgen dat je hem altijd in het zicht hebt. Hij wordt jouw verantwoordelijkheid na de snap (tenzij hij de speler aan de buitenkant van de formatie was bij de snap) als hij over de neutrale zone gaat tijdens een voorwaartsepassfase of als hij buiten de positie van de tackle blokt tijdens een loopfase.
- Houd, als er een fout is vóór de snap, een positie aan van waaruit je alle spelers kan zien (vooral in randgebieden) die laattijdig contact zouden kunnen maken.

### 15.2.d – Geavanceerde technieken

#### Redenen om je initiële positie te wijzigen (of net niet):

1. Zet je in een positie als dubbele umpire bij pogingen waarin Team A onmiddellijk na de snap neer zal gaan (“*take a knee*”). Meld andere scheidsrechters dat je dat doet. Gebruik je aanwezigheid om onsportieve handelingen te beletten.
2. Ga bij duidelijke “schietgebedpogingen” (“*hail mary plays*”) dieper dan normaal staan en zorg ervoor dat je vóór elke speler van Team A bij Team B’s doellijn of achterlijn geraakt.

#### Het aantal spelers met een signaal doorgeven:

3. Geef het aantal spelers dat je geteld hebt ten laatste met een signaal door wanneer het aanvallende team zijn huddle beëindigt (maar het kan en moet eerder indien mogelijk).
4. Normaal gezien wordt het aantal spelers met een signaal aangeven door de field judge, side judge en back judge.

## 15.3 – Loopfases

### 15.3.a – Prioriteiten

1. De actie vóór de baldrager observeren.
2. Uitkijken naar eender welke fumble waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag.
3. Beoordelen of een touchdown is gescoord of niet bij een loopactie die door de verdediging is gebroken.
4. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden aan het aanvalspunt, vooral begaan door jouw sleutelspeler of eender welke wide receiver, tight end, back of “pullende” lijnman die blockt voor de baldrager;
  - (b) niet-toegelaten blocks onder de gordel door jouw sleutelspeler en andere spelers in jouw zone;
  - (c) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (d) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (e) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.
5. De doellijn bereiken voordat de baldrager er is, om te kunnen beoordelen of een touchdown is gescoord of niet.

### 15.3.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Verplaats je om acties van spelers achter de umpire en vóór de baldrager te observeren. Je eerste stap zou normaal gezien achterwaarts moeten zijn, zelfs bij een loopfase. Ga niet naar voren totdat je weet waar de bal waarschijnlijk zal sterven.
2. Beweeg niet te snel bij loopacties door het drukke midden van strijdlijn. Laat het spel naar je toe komen.
3. Wanneer een loopfase zich ontwikkelt in de richting van een zijlijn, ga dan enigszins naar die zijlijn. Houd daarbij de baldrager tussen jou, de zijlijnscheidsrechter en de zijlijn. Blijf het spel voor en blijf uit de buurt van de safety’s.
4. **Observeer de actie vóór de baldrager en het aanvalspunt. Het is niet nodig om ontvangers vóór het aanvalspunt te observeren die niet blocken.**
5. Blijf bij lange loopacties vóór de baldrager, en houd hem tussen jou en de diepe vleugelscheidsrechter. Blijf uit de buurt van de spelers.

6. Als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent wanneer de bal sterft, fluit dan en ga naar de stapel om die aan te pakken. Alleen als de vleugelscheidsrechters zijn vertraagd (of duidelijk een knie die de grond raakte of iets dergelijks hebben gemist), moet je de dodebalplek markeren.
7. Sta op Team B's doellijn voordat er een touchdown wordt gescoord.
8. Als je niet de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent bij de dodebalplek, ga er dan toch heen en observeer de actie die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven. Als de baldrager dicht bij de zijlijn komt, of buiten de grenzen gaat, houd dan toezicht op het gebied om hem heen, zodat je eventuele randactiviteiten opmerkt. Dat kan je in een positie brengen in de buurt van of buiten de 9-yardmarkeringen.
9. Houd een positie aan van waar je acties van spelers in randgebieden kan zien, vooral op breed uitgestrekte spelsituaties.

### 15.3.c – Geavanceerde technieken

1. Fluit niet als de rug van de baldrager naar je toe is gericht, of als je zicht belemmerd is door andere spelers (of scheidsrechters) – hij kan de bal hebben gefumbeld zonder dat je het hebt gezien. Zie leder! Zorg dat je er zeker van bent dat de bal dood is.
2. Als er zich een stapel van spelers vormt, geef dan het time-outsignaal [S3], ga dan naar de stapel, bepaal wie balbezit heeft (Mechanic 5.11) en moedig spelers aan om veilig af te stapelen.
3. Als je niet de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent bij de dodebalplek, kijk dan uit naar laattijdig contact en andere niet-toegelaten handelingen. Het is in het bijzonder jouw verantwoordelijkheid om actie te observeren dicht bij de vleugelscheidsrechters, aangezien zij zich concentreren op de maximale terreinwinst.
4. Omdat je als back judge niet vaak direct betrokken bent bij loopfases, is het belangrijk om gedurende de wedstrijd geconcentreerd te blijven. Het kan zijn dat je de enige scheidsrechter bent die een actie weg van de bal of achter de rug van een andere scheidsrechter kan zien.

## 15.4 – Voorwaartsepassfases

### 15.4.a – Prioriteiten

1. Beoordelen of de pass is gevangen of niet. Hoewel dat in de eerste plaats geldt voor passes naar het midden van het veld, zal je in de praktijk moeten oordelen over eender welke pass waarbij de ontvanger naar jou toe gericht is of als jij er goed zicht op hebt, ongeacht zijn positie. Evenzo zal jij, als de ontvanger zijn rug naar je toe heeft, misschien moeten steunen op een andere scheidsrechter met een beter zicht dan jij.
2. Oordelen over touchdowns bij passes de doelzone in.
3. Het eerste contact door en tegen je sleutelspeler(s) observeren.
4. Uitzien naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) verdedigende en aanvallende hinder bij het vangen van een pass;
  - (b) verdedigend tegenhouden en niet-toegelaten gebruik van handen tegen gerechtigde ontvangers;
  - (c) niet-toegelaten blocks onder de gordel door een speler die zich aan het verplaatsen is en alle receivers in het midden van het veld;
  - (d) niet-toegelaten aanraking van een voorwaartse pass door een speler die vrijwillig buiten de grenzen is gegaan (dit kan overleg met een zijlijnscheidsrechter vereisen);
  - (e) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (f) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;

(g) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.

5. De referee waarschuwen als de pass geworpen is in een zone waarin geen gerechtigde ontvanger was.
6. Uitkijken naar spelers die over de achterlijn buiten de grenzen gaan.

Pas, zodra de pass is gevangen, dezelfde prioriteiten toe als bij een loopfase (hierboven).

### 15.4.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Je stapsgewijze aanpak van een voorwaartsepassfase is (fase A) je sleutelspeler; (fase B) je zone; (fase C) de bestemming van de pass. Zie ook hoofdstuk 16.
2. Loop achteruit om alle receivers voor je te houden. Na de snap zou je eerste stap normaal gezien achterwaarts moeten zijn (tenzij je op de doellijn of achterlijn staat). Ga niet naar voren totdat je weet waar de bal waarschijnlijk zal sterven. Zorg ervoor dat je blocks en contact door en tegen/met gerechtigde ontvangers in het midden van het veld kan zien. Zorg dat je nooit voorbijgestoken wordt.
3. Wees er bij een diepe pass op voorbereid om over de doellijn en de achterlijn te kunnen oordelen.
4. Let tijdens de initiële actie na de snap enkel op je sleutelspeler als er een dreiging is van niet-toegelaten contact tussen receiver en verdediger. Schakel over naar zonetoezicht zodra die dreiging niet meer bestaat.
5. Als receivers passpatronen de doelzone in lopen, ga dan in positie staan op de achterlijn.
6. Als een potentiële ontvanger van Team A vrijwillig buiten de grenzen gaat in jouw gebied, laat dan je beanbag of pet vallen om dat aan te geven. Houd hem in het oog om te zien of hij een voorwaartse pass aanraakt terwijl hij nog steeds niet-gerechtigd is.
7. Ga, zodra je je ervan bewust bent dat de pass is geworpen, naar een positie van waaruit je zo goed mogelijk kan beoordelen of de pass gevangen of niet-gevangen is, en of er sprake is van hinder. Kijk, terwijl de bal in vlucht is, naar tegenstanders die strijden om de bal, niet naar de bal zelf. **Wees alert op zowel aanvallende als verdedigende hinder bij het vangen van een pass.**
8. **Als de speler die de bal probeert te vangen met zijn rug naar je toe staat, zoek dan, voordat je een beslissing neemt, hulp bij een scheidsrechter in een betere positie dan jij.**
9. Als je niet de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent, kijk dan niet alleen naar de ontvanger, maar kijk vooral uit naar verdedigers die iets van de bal verwijderd zijn en die de ontvanger zouden kunnen viseren met de kruin van hun helm of boven de schouders. Dit wordt vaak gemist door de dichtstbijzijnde scheidsrechter.
10. Blijf, als de pass te ver wordt geworpen, tegen een speler stuit of anderszins onvangbaar is, de speler(s) in de gaten houden om persoonlijke fouten (contact maken met een weerloze ontvanger) te zien. Kijk niet naar de bal.
11. Fluit als je ziet dat de bal sterft in jouw zone.
12. Als je oordeelt dat de pass niet-gevangen is, geef dan het signaal voor een niet-gevangen pass [S10].
13. Geef het signaal voor een onvangbare pass [S17] als er bij een pass die duidelijk onvangbaar is, contact is dat hinder bij het vangen van een pass zou geweest zijn.
14. Zorg ervoor dat de bal van het veld wordt verwijderd nadat een pass niet gevangen is. Herhaal het signaal voor een niet-gevangen pass [S10] naar de referee (en umpire, indien nodig) voor het geval ze het originele signaal niet hebben gezien.
15. Als er een loopactie volgt na de vangst, reageer dan zoals je normaal zou doen op een loopfase.
16. Als de ontvanger dicht bij de zijlijn komt, of buiten de grenzen gaat, houd dan toezicht op het gebied om hem heen, zodat je eventuele randactiviteiten opmerkt. Dat kan je in een positie brengen in de buurt van of buiten de 9-yardmarkeringen.
17. Houd een positie aan van waar je acties van spelers in randgebieden kan zien, vooral op breed uitgestrekte spelsituaties.



### 15.4.c – Geavanceerde technieken

1. Als een speler in de lucht een pass probeert te vangen nabij de zijlijn of achterlijn, let dan eerst op zijn voeten om te zien of hij binnen de grenzen de grond raakt. Als hij dat doet, kijk dan naar zijn handen om te zien of hij de bal onder controle heeft. Als je eerst naar zijn handen kijkt, mis je misschien het moment waarop zijn voet de grond raakt (Mechanic 5.17.8). Maak oogcontact met minstens één collega aan het einde van het spel, voordat je eender welk signaal geeft.
2. Als de pass niet-gevangen is **in jouw zone**:
  - (a) **Als er geen gerechtigde ontvanger is in de zone, en/of als de niet-gevangen pass duidelijk de neutrale zone niet heeft bereikt, ga dan snel naar de referee om hem hiervan op de hoogte te brengen. Als de bal over de neutrale zone is gegaan, geef dan signaal [Sup42] door naar de grond achter de neutrale zone te wijzen. Als de bal niet over de neutrale zone is gegaan, ga dan naar de referee toe terwijl je naar de grond achter de neutrale zone wijst.**
  - (b) **Als er wel een ontvanger in de zone is, en je denkt dat de referee zich daar misschien niet van bewust is, ga dan naar de referee toe, en wijs ondertussen naar de gerechtigde ontvanger. Bijvoorbeeld “Nummer 34 was in de buurt van de pass” roepen is ook toegestaan.**
  - (c) **[INTERNE RADIO GEBRUIKEN] Het overbrengen van deze informatie is ook een optie.**

## 15.5 – Pogingen rond de doellijn

### 15.5.a – Prioriteiten

Dezelfde prioriteiten als bij andere strijdpogingen, plus:

1. Beoordelen of een touchdown is gescoord of niet. Dat omvat alle passes de doelzone in en loopfasen als de bal buiten Team B's 20-yardlijn wordt gesnapt.
2. Vieringen van spelers na een wijziging aan de score observeren.

### 15.5.b – Initiële positie

1. **[SNAP VAN TUSSEN TEAM B'S 30- EN 25-YARDLIJNEN]** Wees in je initiële positie op de doellijn.
2. **[SNAP VAN TUSSEN TEAM B'S 25- EN 15-YARDLIJNEN]** Wees in je initiële positie enkele yards diep in de doelzone. Verplaats je om toezicht te houden op de lijn die het belangrijkste is naarmate het spel vordert: de doellijn of de achterlijn.
3. **[SNAP VAN OP BINNEN TEAM B'S 15-YARDLIJN]** Wees in je initiële positie op de achterlijn.
4. Als de bal binnen Team B's 7-yardlijn wordt gesnapt, zullen de andere diepe scheidsrechters ook in positie zijn op of dicht bij de achterlijn. Je deelt de verantwoordelijkheid voor de achterlijn met de scheidsrechter aan de kant waarheen het spel gaat.

### 15.5.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Verplaats je om alle spelers te observeren in jouw toezichtszone. Als er een pass de doelzone in wordt geworpen, ga dan naar de positie van waaruit je het best kan oordelen over het einde van de pass. Als de pass naar een diepe hoek van de doelzone wordt geworpen, zal die positie normaal gezien ergens op de achterlijn zijn, tussen de kruismarkeringen en de 9-yardmarkeringen.
2. Geef een wijziging aan de score enkel aan door te fluiten en het signaal voor een touchdown [S5] te geven als je ziet dat een pass is gevangen in de doelzone.
3. Als er zich een stapel vormt bij de doellijn, kom het speelveld binnen totdat je de bal kan zien. Als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent, kan het zijn dat je moet graven naar de bal. Controleer bij andere scheidsrechters dat zij niet hebben geoordeeld dat de baldrager neer is (of de bal gefumbeld heeft) voordat hij de doellijn bereikte.

4. Geef geen signaal voor een wijziging aan de score als je een vlag hebt geworpen voor een fout door het scorende team. Fluit niet en geef geen signaal als je niet zeker bent van het resultaat van de poging.
5. Houd het signaal voor een touchdown aan totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft, maar houd je ogen op de spelers gericht – kijk niet naar de referee tot alle actie is gestopt. Geef geen signaal terwijl je aan het lopen bent. Je zou de signalen van andere scheidsrechters niet mogen herhalen, tenzij de referee hun signaal niet kan zien.
6. Als de poging niet beëindigd wordt binnen jouw toezichtszone, ga dan naar een positie van waaruit je kan helpen bij het opruimen van actie rond of weg van de bal, die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven.

## 15.6 – Terugloopacties

### 15.6.a – Prioriteiten

1. Uitkijken naar de baldrager en actie om hem heen terwijl je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent.
2. Uitkijken naar eender welke fumble waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag indien mogelijk. ✕
3. Uitkijken naar blocks door spelers in jouw toezichtszone vóór en rond de baldrager, in het bijzonder:
  - (a) niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden aan het aanvalspunt;
  - (b) niet-toegelaten blocks onder de gordel, waar dan ook;
  - (c) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (d) [helpen van de loper](#);
  - (e) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (f) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.
4. [Uitkijken naar eender welk doorgeven of eender welke pass waar jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent of het beste zicht hebt, en de plek markeren met een beanbag.](#)
5. [Uitkijken naar een niet-toegelaten voorwaartse pass of niet-toegelaten voorwaarts doorgeven, vooral als je een zicht hebt dat evenwijdig of bijna evenwijdig is met de baldrager.](#)

### 15.6.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Blijf uit de buurt van de spelers.
2. Beweeg richting Team A's doellijn en volg het spel.
3. Als de wissel van teambezit gebeurt in jouw toezichtszone, observeer dan de baldrager zoals je zou doen bij een looppase. Observeer anders de actie rondom en weg van het spel.
4. Als je een block ziet ontwikkelen, blijf er dan bij voordat je overschakelt naar de baldrager of een ander block. Blijf, zelfs als je verwacht dat een andere scheidsrechter er de verantwoordelijkheid voor neemt, bij het block totdat je zeker weet dat het toegelaten is.
5. Als de bal sterft in jouw toezichtszone, fluit dan, geef het time-outsignaal [S3] en geef dan pas het signaal voor een eerste poging [S8] om te laten zien welk team in balbezit is. Houd het signaal aan totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft.
6. Als je niet de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent bij de dodebalplek, ga er dan toch heen en observeer de actie die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven. Als de baldrager dicht bij de zijlijn komt, of buiten de grenzen gaat, verplaats je dan lateraal om toezicht te houden op het gebied om hem heen, zodat je eventuele randactiviteiten opmerkt. Dat kan je in een positie brengen in de buurt van of buiten de 9-yardmarkeringen.

## 15.7 – Uittrappen

### 15.7.a – Prioriteiten

Voor en tijdens de trap, dezelfde prioriteiten toepassen als bij gewone strijdpogingen (hierboven), plus:

1. De plek waar de trapfase eindigt met een beanbag markeren (indien binnen de grenzen).
2. Beoordelen of spelers de bal hebben aangeraakt of niet.
3. Uitkijken naar spelers in jouw zone die een signaal voor een vrije vangst geven.
4. Uitkijken naar hinder bij het vangen van een getrapte bal tegen een speler die in positie is om de getrapte bal te vangen, als die in jouw zone neerkomt.
5. Als de getrapte bal niet in jouw zone neerkomt, uitkijken naar spelers die *geen* hinder bij het vangen van een getrapte bal hebben begaan omdat ze door een tegenstander in de terugloper werden geblockt.
6. Elke plek van een niet-toegelaten aanraking met een beanbag markeren.
7. Bepalen of de momentumuitzondering van toepassing is of niet nabij de doellijn.
8. Uitkijken naar fouten door alle spelers in het algemeen in jouw zone, maar in het bijzonder:
  - (a) blocks onder de gordel, in het bijzonder door spelers in het midden van het veld;
  - (b) tijdens de trap, niet-toegelaten blocks in de rug en fouten voor tegenhouden tegen spelers van Team A die proberen richting Team B's doelzone te lopen;
  - (c) **hinder bij het vangen van een getrapte bal wanneer de getrapte bal in jouw zone zal landen;**
  - (d) niet-toegelaten blocks door spelers die een signaal voor een vrije vangst hebben gegeven;
  - (e) een tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken met de kruin van de helm, of een weerloze tegenstander viseren en er krachtig contact mee maken boven de schouders;
  - (f) veiligheidsgerelateerde fouten zoals helmroosterfouten, doen struikelen, hoog-laagblocks of niet-toegelaten dodehoekblocks;
  - (g) fouten voor overdreven ruwheid weg van de bal;
  - (h) laattijdig contact door eender welke speler nadat de bal is gestorven.
9. Reageren op slechte snaps of geblockte trappen door over te schakelen op de prioriteiten voor loopfases, voorwaartsepassfases of terugloopacties, indien van toepassing. ✕

Tijdens de terugloopacties na een uittrap dezelfde prioriteiten toepassen als bij terugloopacties (hierboven).

### 15.7.b – Initiële positie

1. Sta achter en opzij van de diepste terugloper. Erachter zodat je langs hem heen kan kijken en kan zien hoe de bal getrap wordt. Opzij zodat je uit zijn weg staat, maar toch dichtbij genoeg om te zien of hij de bal wel of niet aanraakt, of of een tegenstander hem hindert bij het vangen van een getrapte bal. Ongeveer 5-8 yards erachter en 5-8 yards naar de zijkant is een geschikte afstand, rekening houdend met de snelheid van de terugloper en de weersomstandigheden. **Als er meer dan één terugloper diep staat, neem dan een positie in van waaruit je ze allemaal kan zien.**
2. [SNAP VAN BINNEN TEAM B'S 40-YARDLIJN OF DE TERUGLOPER STAAT BINNEN TEAM B'S 10-YARDLIJN] Wees in je initiële positie op de doellijn, in het midden van het veld.
3. Wees erop voorbereid je positie aan te passen aan de kracht en richting van de wind en de bekwaamheid van de trapper. Ga dicht bij de zijlijn staan waar de wind de getrapte bal waarschijnlijk heen zal blazen.
4. Houd een beanbag in de aanslag en een tweede bij de hand.

5. De back judge is verantwoordelijk voor het einde van de trap, tenzij die zeer dicht bij een zijlijn eindigt, in welk geval het de verantwoordelijkheid is van de dichtstbijzijnde zijlijnscheidsrechter.

### 15.7.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Kijk, wanneer de bal getrapt is, niet naar de vlucht van de bal nadat je de oorspronkelijke baan hebt vastgesteld. Observeer spelers in jouw toezichtszone (gedefinieerd door de diagrammen in sectie 26.4) – hun ogen zullen je vertellen waar de bal heen gaat. Als de terugloper echter als een lokaas beweegt, volg hem dan niet – let op de zone waar de bal zal neerkomen.
2. Wanneer het duidelijk lijkt dat de getrapte bal *niet* in jouw zone zal neerkomen:
  - (a) Als de trap kort is, en naar een van de zijlijnen gaat, neemt de zijlijnscheidsrechter de verantwoordelijkheid voor de bal op zich. Hij zal het stootsignaal geven [Sup28] om dat aan te geven.
  - (b) Houd een positie aan van waar je toezicht kan houden op de actie voor en rond de terugloper. Als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent, *buiten* de scheidsrechter die toezicht houdt op de terugloper, ga dan naar een plek waar je spelers kan zien blokken in de buurt van eender welke speler die in positie is om de getrapte bal te vangen. Let vooral op die spelers die hinderen omdat ze *door een tegenstander geblokt zijn* en daarom geen fout hebben begaan (Regel 6-4-1-d).
  - (c) Als een speler in jouw zone het signaal voor een vrije vangst geeft, let er dan op dat hij niet blokt voordat hij de bal aanraakt (Regel 6-5-4).
  - (d) Aarzel niet om een fout te vlaggen als je er duidelijk een ziet in het gebied waar jij de scheidsrechter bent die moet opruimen, ook al ben je mogelijk een aanzienlijke afstand van de actie verwijderd. Communiceer met je collega's om hun mening over de actie te horen.
3. Wanneer het duidelijk lijkt dat de getrapte bal *wel in jouw zone* zal neerkomen:
  - (a) Ga naar een positie achter en breed opzij (ten minste 10 yards, tenzij hij in de buurt van de zijlijn staat), waarbij je probeert op een hoek van 45 graden te staan, zodat je kan oordelen over de vangst.
  - (b) Als de getrapte bal voorbij de neutrale zone eerst wordt gemufft door (maar niet in het bezit is van) een lid van **Team B** voorbij de neutrale zone, mag je het signaal voor een aangeraakte bal [S11] geven om aan te geven dat **Team A nu gerechtigd is om de bal aan te raken**.
  - (c) Gebruik beanbags om elke plek van een niet-toegelaten aanraking en/of de plek waar de trapfase eindigt te markeren. Slechts één scheidsrechter, de Toezichter in elk geval, mag elke plek markeren en elk signaal geven. Als je meer plekken dan beanbags hebt, geef prioriteit aan de plek die het voordeligst is voor Team B.
  - (d) Als de bal sterft omdat hij is gevangen of gerecupereerd door Team B na een signaal voor een vrije vangst, of gevangen of gerecupereerd is door **Team A nadat hij is aangeraakt door Team B**, fluit dan, en geef het time-outsignaal [S3]. **Geef het signaal voor een eerste poging [S8] in de juiste richting**.
  - (e) Als de bal niet wordt gevangen en dieper gaat dan de terugloper, volg de bal dan en wees erop voorbereid om te oordelen over zijn status. Blijf er ver genoeg vandaan zodat er geen gevaar bestaat dat hij je raakt.
  - (f) Als de bal de doellijn nadert, wees dan op de doellijn om te beoordelen of hij de doelzone in gaat. Andere scheidsrechters zullen toezicht houden op de spelers.
  - (g) Als de bal (onaangeraakt door Team B **voorbij de neutrale zone**) **de doelzone in gaat en de grond raakt** of Team B ermee neer is gegaan in de doelzone, fluit dan en geef het signaal voor een touchback [S7]. Herhaal het signaal totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft.
  - (h) Als de getrapte bal wordt gerecupereerd door Team A **zonder dat hij eerst is aangeraakt door Team B**, fluit dan, geef het time-outsignaal [S3], het signaal voor niet-toegelaten aanraking [S16] en het signaal voor een eerste poging [S8]. Het

kortstondig aanraken van de bal door een speler van het trappende team zou niet mogen worden geïnterpreteerd als balbezit.

- (i) Als de bal in jouw zone tot stilstand rolt, vergewis je er dan van dat geen enkele speler hem probeert te recupereren voordat je hebt gefloten en het time-outsignaal hebt gegeven [S3].

Reageer tijdens **de terugloopactie na de punt** op dezelfde manier als bij andere terugloopacties.

### 15.7.d – Geavanceerde technieken

1. Als de bal op of binnen Team B's 40-yardlijn wordt gesnapt, zullen er drie scheidsrechters op de doellijn staan. Jij en de dichtstbijzijnde diepe vleugelscheidsrechter zouden de bal moeten insluiten. Samen moeten jullie beoordelen of hij over de doellijn gaat, en daarbij goed communiceren om tegenstrijdige signalen te vermijden. Ondertussen beoordeelt de andere scheidsrechter de acties van de spelers errond. Blijf op de doellijn totdat je er zeker van bent dat de bal er niet over zal gaan.
2. Als Team B zich niet opstelt in een typische formatie van waaruit met een uittrap teruggelopen wordt (d.w.z. geen diepe terugloper), neem dan je normale positie bij strijdposingen aan. Dat is gerechtvaardigd, want als Team A de bal diep trapt, staan daar geen spelers op wie je toezicht moet houden. Als de bal diep wordt getrapt, pas dan je positie op een gepaste manier aan, maar alleen de dichtstbijzijnde scheidsrechter zou moeten kijken naar de bal. De andere scheidsrechters moeten de spelers observeren.
3. **Wees alert voor gevallen waarin de trap wordt geblockt of er een slechte snap is. Dat geldt ook als Team A overschakelt naar een normale formatie van waaruit je een loopactie of voorwaartse pass zou verwachten.**
  - (a) Als het spel een loopfase of voorwaartsepassfase wordt, reageer dan zoals je normaal zou doen voor zo'n spelfase.
  - (b) Houd toezicht op de doellijn en achterlijn, indien van toepassing.
  - (c) Let op de rugnummers van de gerechtigde ontvangers.

## 15.8 – Fieldgoal- en tryposingen

### 15.8.a – Prioriteiten

Voor en tijdens de trap, dezelfde prioriteiten toepassen als bij gewone strijdposingen (hierboven), plus:

1. Oordelen over het slagen of mislukken van de fieldgoalpoging. Je deelt deze verantwoordelijkheid met de field judge.
2. Uitkijken naar een niet-toegelaten aanraking of het niet-toegelaten wegslaan van de bal.
3. Vieringen van spelers na een wijziging aan de score observeren.
4. De rugnummers opmerken van spelers in posities van gerechtigde ontvangers, en observeren of iemand anders de eerste is die de bal aanraakt of op een niet-toegelaten wijze voorbij de neutrale zone is als het spel zich ontwikkelt tot een voorwaartsepassfase.
5. Reageren op slechte snaps of geblockte trappen door over te schakelen op de prioriteiten voor loopfases, voorwaartsepassfases of terugloopacties, indien van toepassing.

**Tijdens de terugloopacties na een fieldgoalpoging** dezelfde prioriteiten toepassen als bij terugloopacties (hierboven).

### 15.8.b – Initiële positie

1. Neem een positie in ongeveer 1 yard achter de doelpaal die zich het verst van de kant van de perstribune bevindt. Jij bent ervoor verantwoordelijk om te beoordelen of de bal al dan niet langs de binnenkant van jouw doelpaal gaat. Daarnaast ben jij ervoor verantwoordelijk om te beoordelen of de bal al dan niet boven de doellat gaat.

### 15.8.c – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Bekijk de bal van de trap tot wanneer duidelijk wordt of de poging zal slagen of niet.

2. Als je de fieldgoal- of trypoging als geslaagd beschouwt, communiceer dan (“goed”, knik) met je collega achter de doelpalen. Kom samen tussen de doelpalen het veld op (ongeveer 1 yard de doelzone in) en geef het signaal voor een geslaagde fieldgoalpoging [S5] als je tot stilstand komt.
3. Als je de fieldgoal- of trypoging als mislukt beschouwt, geef dan het signaal voor een mislukte fieldgoalpoging [S10]. Als de bal naast het doel is getrapt, mag je ook het signaal geven voor een fieldgoalpoging die naast is getrapt [Sup15]. Geef *niet* het signaal voor een touchback.
4. Houd het signaal ten minste 5 seconden aan totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft.
5. Fluit als het resultaat van de trap duidelijk is. Het is niet nodig om te wachten tot de bal de grond (of iets anders) raakt, zodra duidelijk is wat het resultaat van de trap is of zal zijn.
6. Als de trap te kort of gebloekt is en de bal in bezit is van Team B, ga dan in een positie staan om de strijdfase als een uittrap te behandelen.

### 15.8.d – Geavanceerde technieken

1. Wees alert voor gevallen waarin de trap wordt gebloekt of er een slechte snap is. Dat geldt ook als Team A overschakelt naar een normale formatie van waaruit je een loopactie of voorwaartse pass zou verwachten.
  - (a) Blijf in positie zolang er een kans is op een stuittrap. Als er een loop- of voorwaartsepassfase vordert, lees het spel dan, en reageer gepast.
    - (i) Als het spel naar één kant van het veld vordert en jij van de twee scheidsrechters achter het doel het dichtst bij de zijlijn van die kant staat, ga daar dan heen.
    - (ii) Bij een duidelijke loop- of voorwaartsepassfase die kort voor de doellijn gestopt wordt, moet je mogelijk het veld inkomen en toezicht houden op de doellijn.
    - (iii) Blijf op de achterlijn als een pass de doelzone in nog steeds mogelijk is.
  - (b) Als Team B de bal recupereert en ermee verderloopt, volg de bal dan richting Team A's doelzone.
2. Als Team A overschakelt naar een normale formatie van waaruit je een loopactie of voorwaartse pass zou verwachten, neem dan je normale positie bij strijdpogingen in. Houd te allen tijde toezicht op het spel in de doelzone.
3. Let op de rugnummers van de gerechtigde ontvangers.

## 15.9 – Na iedere poging

### 15.9.a – Prioriteiten

1. Uitkijken naar acties door spelers van beide teams nadat de bal gestorven is.
2. De spelers aanmoedigen om veilig af te stapelen en de bal ofwel terug te geven aan een scheidsrechter of hem in de buurt van de dodebalplek te laten liggen, al naargelang het geval.
3. Controleren of de te bereiken lijn is gehaald of bijna gehaald, en je oordeel met een signaal kenbaar maken.
4. Controleren of er vlaggen zijn geworpen, en zo ja:
  - (a) het time-outsignaal geven [S3];
  - (b) eventuele fouten die je hebt gevlagd rapporteren aan de referee en umpire;
  - (c) vlaggen (en eventueel beanbags) bewaken die door je collega's zijn geworpen;
  - (d) erop toezien dat alle bestraffingen correct worden uitgevoerd.
5. Controleren op geblesseerde spelers of andere gebeurtenissen die het spel kunnen vertragen.

6. [BEHEERDER VAN DE SPELKLOK OP HET VELD] De spelklok starten indien nodig, een waarschuwing geven 10 seconden vooraleer de spelklok verstrijkt, en een vlag werpen voor vertraging van het spel als de klok op 0 staat voordat de bal in het spel is gebracht.
7. Rechtmatige aanvragen voor time-outs toestaan. Controleren of een aanvraag vanuit de coachzone of teamzone is gedaan door de hoofdcoach.
8. Alle time-outsignalen [S3] van je collega's herhalen.
9. Helpen bij het doorgeven van de dode bal of een nieuwe bal naar de volgende plek.
10. Als je geen toezicht aan het houden bent op het spel, assisteren bij het handhaven van de orde op het veld door richting dodebalplek te gaan.

### 15.9.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Controleer, in het zeldzame geval dat jij de Toezichter bent, of de te bereiken lijn gehaald is.
  - (a) Als dat het geval is, geef dan het time-outsignaal [S3]. Nadat alle actie is gestopt, geef dan het signaal voor een eerste poging [S8 of Sup35]. Houd het signaal aan totdat je er zeker van bent dat de referee het gezien heeft.
  - (b) Als je niet zeker weet of de te bereiken lijn al dan niet is gehaald, geef dan het time-outsignaal [S3] en roep “nipt”. Moedig de referee aan om zelf te komen kijken.
  - (c) Gebruik alleen een bal om de *eigenlijke* dodebalplek te markeren – nooit een plek evenwijdig ermee.
  - (d) Als de poging binnen de grenzen beëindigd is, meld de referee dan dat de klok op het signaal van de referee moet starten door hem signaal voor een lopende klok [Sup12] te geven.
2. × Als je de Toezichter bent, geef dan aan dat de bal dood is. Dat doe je door het dodebalsignaal [S7] te geven, tenzij het time-outsignaal [S3], het start-de-kloksignaal [S2] of het signaal voor een time-out [S3], touchdown of fieldgoal [S5], safety [S6], of niet-gevangen pass of mislukte fieldgoalpoging [S10] in plaats daarvan geschikt is. Geef maar *één* signaal.
3. Als er een vlag is geworpen, volg dan de procedure in hoofdstuk 19. Als er een aangerekende teamtime-out is genomen of een blessuretime-out is afgekondigd, volg dan de procedure in hoofdstuk 17. Als een periode afgelopen is, volg dan de procedure in hoofdstuk 20.
4. [BEHEERDER VAN DE SPELKLOK OP HET VELD] Als 40-secondenspelklok volgens de regels zou moeten starten:
  - (a) Als er een zichtbare spelklok is, controleer dan kort na het einde van de poging of ze is beginnen aftellen.
  - (b) Als er geen zichtbare spelklok is, start dan kort na het einde van de poging een 40-secondenspelklok.

#### Aflossen van de bal:

5. Als jij de bal hebt, maar een andere scheidsrechter de dodebalplek heeft en die dicht bij de te bereiken lijn is, overhandig de bal dan aan die scheidsrechter en laat hem de bal plaatsen op de precieze plek (yardlijn *én* laterale positie) waar de bal stierf.
6. Help, tenzij je de Toezichter bent, bij het doorgeven van een bal aan de scheidsrechter die hem op de volgende plek zal plaatsen (Mechanic 5.8).
7. Als een bal op de dodebalplek in een zijzone is geplaatst en een andere bal wordt doorgegeven naar de volgende plek, verplaats de bal op de dodebalplek dan niet totdat de vervangende bal correct is geplaatst op de binnenveldplek.

#### Je klaarmaken voor de volgende poging:

8. Ga in positie staan voor de volgende poging. Als **de bal speelklaar is (of dra zal zijn)**, loop dan achteruit, zodat je je ogen op de bal kan houden. Kijk niet al te lang weg van de bal, voor het geval dat hij gesnapt wordt terwijl je niet kijkt.

9. Als de bal na 20 seconden nog niet speelklaar is (Regel 3-2-4-b-3), geef de referee dan het signaal dat de spelklok opnieuw moet ingesteld worden op 25 seconden [Sup29].
10. Als er geen zichtbare spelklok is, en er nog ongeveer 10 seconden op de spelklok staan, steek dan een hand hoog in de lucht [S7] totdat de bal wordt gesnapt of een vlag wordt geworpen voor vertraging van het spel. Geef geen extra signaal (bv. aftellen).
11. **Kijk naar de snapper als de spelklok op 0 staat. Als de bal al in beweging is, is er geen fout begaan. Fluit anders, en gooi je vlag voor vertraging van het spel.**

### 15.9.c – Geavanceerde technieken

1. De prioriteit aan het einde van een poging is om in positie te komen, klaar voor de volgende poging. Enkel als er zich een ernstig incident voordoet (zoals een fout of wangedrag, een blessure of een breuk van de ketting) mag je routine worden onderbroken.
2. Als Team A vervangingen doorvoert **terwijl de snapper op, bij of op weg naar** zijn positie op de strijdlijn is:
  - (a) Geef het signaal voor vervangingen als reactie [Sup36] aan de referee en roep “invallers erop”.
  - (b) Houd het signaal aan totdat de referee de controle over het proces heeft overgenomen.
  - (c) Elke scheidsrechter moet bereid zijn om in te grijpen en het spel stil te leggen bij een overtreding van de regels over vervangingen.
3. Als je met een speler op het veld wil spreken (bv. om hem te waarschuwen dat hij bijna een fout begaan heeft), scheelt het vaak tijd om het bericht door te geven via de referee **of center judge** (voor een speler van Team A). Vertraag het spel niet onnodig door de huddle van een van de teams te onderbreken, tenzij er een time-out bezig is. **Probeer nooit met een speler te praten tijdens een bespoedigde aanval of een aanval zonder huddles.**
4. Blijf geconcentreerd en denk aan de volgende poging.



# 16. Passtoezicht

## 16.1 – Terminologie

1. Spelers op posities voor gerechtigde ontvangers buiten de tackles identificeren we op basis van hun positie, aan elke kant van de aanvallende formatie. De receiver aan de buitenkant van de formatie (degene die het dichtst bij de head linesman of line judge staat) is #1, de volgende (van buiten naar binnen) is #2 enz., afhankelijk van hoeveel receivers er zijn aan die kant van de formatie. Als receivers “stacked” (achter elkaar opgesteld) of “bunched” (dicht bij elkaar opgesteld) staan aan één kant van de formatie, is degene die het dichtst bij de strijdlijn staat #1; degene achter hem is #2 enz.
2. Een voorwaartsepassfase bestaat op zich ook uit drie *fases*.
  - (a) Fase A is onmiddellijk na de snap, wanneer de receivers hun initiële beweging maken.
  - (b) Fase B is terwijl spelers hun passpatroon lopen of anderszins proberen een positie op het veld in te nemen om een pass te ontvangen.
  - (c) Fase C is terwijl de bal in de lucht is.
3. Bij het bepalen van sleutelspelers zijn de volgende definities belangrijk:
  - (a) Sterke kant van de formatie – bepaald door het aantal receivers aan een bepaalde kant van de aanvallende formatie. De sterke kant is de kant met de meeste receivers. De sterke kant heeft niets te maken met het aantal lijnmannen aan elke kant van de snapper, maar eerder met het aantal receivers dat buiten de tackles is opgesteld. [IN xx1-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6C/7/8)] Als er geen sterke kant is (gebalanceerde formatie), wordt de kant van de line judge beschouwd als de sterke kant.
  - (b) Tight end of split end – de speler op het einde van de strijdlijn. Een *tight end* staat gewoonlijk niet meer dan 4 yards van de dichtstbijzijnde aanvallende lijnman opgesteld. Als hij meer naar de buitenkant staat opgesteld, is hij een *split end*.
  - (c) Slot back of flanker back – een back opgesteld aan de buitenkant van de dichtstbijzijnde binnenlijnman of tight end. Een *slot back* staat gewoonlijk niet meer dan 4 yards van de dichtstbijzijnde aanvallende lijnman opgesteld. Als hij meer naar de buitenkant staat opgesteld, is hij een *flanker back*.
  - (d) Back in het achterveld – een speler in het achterveld tussen de tackles bij de snap.
  - (e) Dichte dekking – wanneer een verdediger zich opstelt in een positie die ervoor zorgt dat hij zo dicht bij een receiver staat, dat hij hem kan aanraken op het moment dat hij de strijdlijn verlaat.
  - (f) “Trips” – drie receivers aan één kant van de aanvallende formatie buiten de tackles.
  - (g) “Quads” – vier receivers aan één kant van de aanvallende formatie buiten de tackles.
4. Bij het bepalen van sleutelspelers maakt het niet uit of een speler:
  - (a) op of van de strijdlijn af staat;
  - (b) een rugnummer tussen 50 en 79 draagt of niet.
5. Als de formatie niet toegelaten is (bv. te veel spelers in het achterveld, meer dan één speler die zich bij de snap aan het verplaatsen is), moeten de scheidsrechter hun sleutelspelers toch bepalen op basis van de positie van de spelers bij de snap.
6. Als de formatie nieuw of ongebruikelijk is, bevestig dan mondeling of visueel je sleutelspeler aan de andere scheidsrechters.

## 16.2 – Algemene principes voor passtoezicht

1. Oefen tijdens fase A mantoezicht uit, en observeer receivers die worden gedekt door verdedigers in dichte dekking.
  - (a) Tijdens deze fase is er waarschijnlijk fysiek contact tussen de verdediger en de receiver, en de scheidsrechter die daar verantwoordelijk voor is, moet kunnen beoordelen of dat contact toegelaten is of niet.

- (b) De meest voorkomende fouten in deze situatie zijn verdedigend tegenhouden en aanvallende hinder bij het vangen van een pass.
  - (c) Een receiver die *niet* gedekt wordt, hoeft je normaal gezien niet in het oog te houden, aangezien de kans klein is dat een fout door of tegen hem wordt begaan. Dat kan echter veranderen door de beweging van de spelers.
  - (d) Als er geen verdediger is die je sleutelspeler(s) bedreigt, schakel dan onmiddellijk over naar fase B.
2. Oefen tijdens fase B zonetoezicht uit, en observeer receivers en verdedigers in jouw zone.
- (a) Observeer alleen receivers die dicht bij verdedigers staan, aangezien het die spelers zijn tegen wie misschien een fout begaan zal worden. Receivers en verdedigers die niet dicht bij tegenstanders staan, zouden niet geobserveerd moeten worden, omdat er weinig risico op een fout is. De uitzondering hierop is elke receiver die een grenslijn nadert. We moeten weten of die vrijwillig buiten de grenzen gaat en daardoor niet meer gerechtigd is om een pass aan te raken.
  - (b) Als er geen spelers in jouw zone zijn die dicht bij een tegenstander staan, breid je zone dan uit totdat ze nabije tegenstanders bevat die misschien niet worden geobserveerd door een andere scheidsrechter.
  - (c) Wanneer receivers in de vroege stadia van een spelsituatie over de strijdlijn gaan, zullen de zones waarvoor de diepe scheidsrechters verantwoordelijk zijn zeer dicht bij de strijdlijn liggen. Naarmate receivers richting Team B's doelzone gaan, zullen die diepe zones zich uitbreiden en zullen er zich achter hen ondiepe zones vormen.
  - (d) Als er meer dan één receiver in jouw zone is die dicht bij een tegenstander staat, observeer dan normaal gezien degene die het dichtst bij jou in de buurt is, aangezien het waarschijnlijker is dat een andere scheidsrechter de andere kan observeren. Dat vraagt om een goede samenwerking tussen de back judge, de vleugelscheidsrechters en de diepe vleugelscheidsrechters.
  - (e) De meest voorkomende fouten tijdens fase B zijn verdedigend tegenhouden, aanvallende hinder bij het vangen van een pass en niet-toegelaten gebruik van handen (Regel 9-3-4-e).
  - (f) Kijk daarnaast ook uit naar spelers die (vrijwillig of gedwongen) over de zijlijn of achterlijn buiten de grenzen gaan.
3. Oefen tijdens fase C toezicht uit op de bestemming van de pass, en observeer receivers en verdedigers in de buurt van waar de pass zal aankomen. Als de bestemming van de pass duidelijk buiten de grenzen ligt, observeer dan de spelers die zich het dichtst bij dat punt bevinden.
- (a) Observeer alleen receivers die dicht bij verdedigers staan, aangezien het die spelers zijn tegen wie misschien een fout begaan zal worden. Receivers en verdedigers die niet dicht bij tegenstanders staan, zouden niet geobserveerd moeten worden, omdat er weinig risico op een fout is.
  - (b) De meest voorkomende fouten in deze situatie zijn verdedigende en aanvallende hinder bij het vangen van een pass.
  - (c) Tijdens deze fase heb je ook de verantwoordelijkheid om overtredingen weg van de zone rond de bestemming te observeren, zoals overdreven ruwheid en onsportief gedrag.

## 16.3 – Scheidsrechtersploeg van 4

1. Tijdens fase A zijn de sleutelspelers van de vleugelscheidsrechters alle gerechtigde ontvangers (#1-#4) aan hun kant van het veld. Als er meer dan één gerechtigde ontvanger is, is de primaire sleutelspeler eender welke ontvanger in dichte dekking.
2. Tijdens fase B zijn de vleugelscheidsrechters verantwoordelijk voor de zone die hun helft van het veld beslaat.
3. Tijdens fase C is elke scheidsrechter verantwoordelijk voor het observeren van acties in de buurt van waar de pass zal aankomen.

## 16.4 – Scheidsrechtersploeg van 5/6C

1. Tijdens fase A:
  - (a) De back judge heeft als sleutelspeler(s) altijd de gerechtigde ontvanger(s) het dichtst bij het centrum van de formatie, maar buiten de tackles (normaal #2, maar #3 in trips of #4 in quads) aan de sterke kant van de formatie. Dat is normaal gezien de tight end of slot back.
  - (b) De vleugelscheidsrechters hebben als sleutelspeler altijd de speler aan de buitenkant van de formatie aan hun kant van het veld (#1). Dat zal normaal gezien een split end of flanker back zijn, tenzij de back judge hem als sleutelspeler heeft.
  - (c) Als de formatie gebalanceerd is en er slechts één gerechtigde ontvanger aan elke kant staat, dan heeft de back judge geen sleutelspeler. Als er twee ontvangers aan elke kant staan, is de sleutelspeler van de back judge de speler het dichtst bij het centrum van de formatie (#2) aan de kant van de line judge. De twee ontvangers aan de kant van de head linesman (#1 en #2) zijn dan de sleutelspelers van de head linesman, waarbij laatstgenoemde prioriteit geeft aan de ontvanger in dichte dekking.
  - (d) Als er drie gerechtigde ontvangers aan de sterke kant staan, is het belangrijk of #2 dicht bij #1 staat, of dicht bij #3. Als #2 dicht bij #1 staat, zijn zowel #1 als #2 de sleutelspelers van de vleugelscheidsrechter. Als #2 dicht bij #3 staat, zijn zowel #2 als #3 de sleutelspelers van de back judge.
  - (e) Bij quads is het belangrijk waar #2 en #3 staan, ten opzichte van #1 en #4. Als een van beide of beiden dicht bij #1 staan, zijn zowel #1 als #2 de sleutelspelers van de vleugelscheidsrechter (alsook #3 als ze allemaal dicht bij elkaar staan). Als een van beide of beiden dicht bij #4 staan, zijn zowel #4 als #3 de sleutelspelers van de back judge (alsook #2 als ze allemaal dicht bij elkaar staan).
  - (f) De speler die zich begint te verplaatsen, is de verantwoordelijkheid van de back judge, tenzij hij bij de snap de speler aan de buitenkant van de formatie is.
2. Tijdens fase B:
  - (a) De back judge heeft de zone met de diepste ontvanger, vooral als die zich in of naar het midden van het veld beweegt.
  - (b) De vleugelscheidsrechters hebben de zone met ontvangers die minder diep staan in hun helft van het veld, plus elke diepe ontvanger waarop de back judge geen toezicht houdt, alsook eender welke receiver die aan hun kant naar de zijlijn beweegt, of dreigt buiten de grenzen te gaan.
3. Tijdens fase C is elke scheidsrechter verantwoordelijk voor het observeren van acties in de buurt van waar de pass zal aankomen.

## 16.5 – Scheidsrechtersploeg van 6D

1. Tijdens fase A:
  - (a) De diepe vleugelscheidsrechters hebben als sleutelspeler altijd de speler aan de buitenkant van de formatie aan hun kant van het veld (#1).
  - (b) De vleugelscheidsrechters hebben als sleutelspeler altijd de ontvanger aan hun kant van het veld die het dichtst bij het centrum van de formatie staat, maar buiten de tackles (#2-#4) (vaak de tight end of slot back). Als er maar één ontvanger is, heeft de vleugelscheidsrechter geen sleutelspeler.
  - (c) Bij trips is het belangrijk of #2 dicht bij #1 staat, of dicht bij #3. Als #2 dicht bij #1 staat, zijn zowel #1 als #2 de sleutelspelers van de diepe vleugelscheidsrechter. Als #2 dicht bij #3 staat, zijn zowel #2 als #3 de sleutelspelers van de vleugelscheidsrechter.
  - (d) Bij quads is het belangrijk waar #2 en #3 staan, ten opzichte van #1 en #4. Als een van beide of beiden dicht bij #1 staan, zijn ze de sleutelspeler(s) van de diepe vleugelscheidsrechter. Als een van beide of beiden dicht bij #4 staan, zijn ze de sleutelspeler(s) van de vleugelscheidsrechter.

- (e) Als er een speler zich aan het verplaatsen is, worden de sleutelspelers bepaald door de positie (niet de richting) bij de snap van de speler die zich aan het verplaatsen is. Als hij bij de snap de speler aan de buitenkant is (#1), dan is hij de verantwoordelijkheid van de diepe vleugelscheidsrechter aan die kant. Anders is hij de verantwoordelijkheid van de vleugelscheidsrechter.
2. Tijdens fase B:
    - (a) De diepe vleugelscheidsrechters zijn verantwoordelijk voor de zone met de diepste ontvanger in hun helft van het veld.
    - (b) De vleugelscheidsrechter zijn verantwoordelijk voor de zone met alle ontvangers die minder diep staan in hun helft van het veld.
  3. Tijdens fase C is elke scheidsrechter verantwoordelijk voor het observeren van acties in de buurt van waar de pass zal aankomen.

## 16.6 – Scheidsrechtersploeg van 7/8

1. Tijdens fase A:
  - (a) De diepe vleugelscheidsrechters hebben als sleutelspeler altijd de speler aan de buitenkant van de formatie aan hun kant van het veld (#1). Dat omvat een speler die zich aan het verplaatsen is als hij bij de snap de speler aan de buitenkant van de formatie is.
  - (b) Een back die zich aan het verplaatsen is, is de sleutelspeler van de back judge, tenzij hij bij de snap de speler aan de buitenkant van de formatie is.
  - (c) Als er twee ontvangers aan de sterke kant staan, is #2 altijd de sleutelspeler van de back judge. Als de formatie gebalanceerd is, is #2 aan de kant van de line judge de sleutelspeler van de back judge. De sleutelspeler van de head linesman is #2 aan zijn kant van het veld.
  - (d) Een vleugelscheidsrechter heeft geen sleutelspeler als alle spelers aan zijn kant van de formatie al sleutelspelers zijn van de diepe vleugelscheidsrechters en de back judge.
  - (e) Bij trips is #3 de sleutelspeler van de back judge en #2 de sleutelspeler van de vleugelscheidsrechter.
  - (f) Bij quads zijn #3 en #4 normaal gezien de sleutelspelers van de back judge en #2 de sleutelspeler van de vleugelscheidsrechter. Als #3 echter weg van #4 staat, en dichter bij #2, zijn zowel #2 als #3 de sleutelspelers van de vleugelscheidsrechter.
2. Tijdens fase B:
  - (a) De diepe vleugelscheidsrechters zijn verantwoordelijk voor de zone met de diepste ontvanger in hun derde van het veld.
  - (b) De back judge heeft de zone met de diepste ontvanger in het midden van het veld.
  - (c) De vleugelscheidsrechters zijn verantwoordelijk voor de zone met alle ontvangers die minder diep staan in hun helft van het veld.
3. Tijdens fase C is elke scheidsrechter verantwoordelijk voor het observeren van acties in de buurt van waar de pass zal aankomen.

## 16.7 – Samenvatting

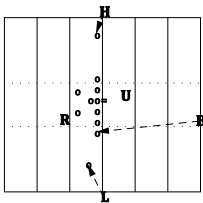
Deze tabel toont de sleutelspeler(s) van elke scheidsrechter volgens de positie van de ontvanger aan zijn kant van de formatie.

Formatie		Scheidsrechtersploeg van 5/6C		Scheidsrechtersploeg van 6D		Scheidsrechtersploeg van 7/8		
		Vleugel	BJ	Vleugel	Diep	Vleugel	Diep	BJ
Gebalanceerd	1	1	-	-	1	-	1	-
	1_2	12H	2L	2	1	-	1	2
Normaal	1	1	-	-	1	-	1	-
	1_2	1	2	2	1	-	1	2
Trips	12_3	12	3	3	12	2	1	3
	1_23	1	23	23	1	2	1	3
Quads	1_234	1	234	234	1	2	1	34
	12_34	12	34	34	12	2	1	34
	123_4	123	4	4	123	23	1	4
	1_23_4	12	34	34	12	23	1	4
Verplaatsing	V_2	V			V		V	
	1_V		V	V				V

## 16.8 – Voorbeelden voor een scheidsrechtersploeg van 5

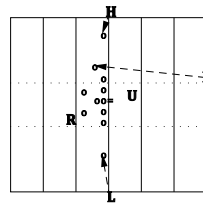
Deze sectie heeft ook betrekking op een scheidsrechtersploeg van 6C met de toevoeging van de center judge tegenover de referee in het aanvallende achterveld.

Afbeelding A: “Pro set”



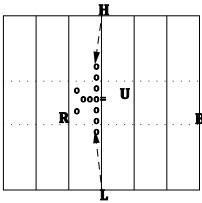
L's kant is de sterke kant.

Afbeelding B: “Slot”-formatie



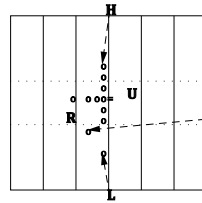
H's kant is de sterke kant. De slot back aan de sterke kant is B's sleutelspeler. De split end is H's sleutelspeler. De split end aan de andere kant is L's sleutelspeler.

### Afbeelding C: “Wishbone”-formatie



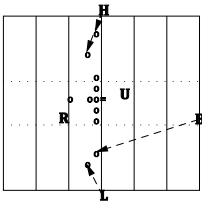
Gebalanceerde formatie met aan elke kant één receiver. De eerste back uit het achterveld is B's sleutelspeler.

### Afbeelding D: “Single-wing”-formatie



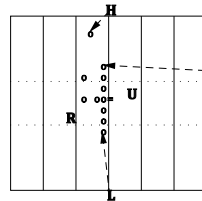
L's kant is de sterke kant. De slot back is B's sleutelspeler. De flanker is L's sleutelspeler. De tight end aan H's kant is H's sleutelspeler.

### Afbeelding E: “Spread”-formatie



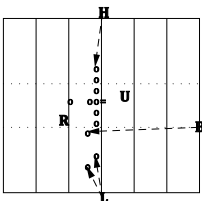
De formatie is gebalanceerd met twee receiver aan elke kant; L's kant is dus de sterke kant. De tweede speler aan die kant is B's sleutelspeler. De flanker aan die kant is L's sleutelspeler. Beide spelers aan H's kant zijn H's sleutelspelers.

### Afbeelding F: “Double-wing”-formatie



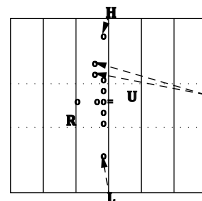
H's kant is de sterke kant. De tight end aan die kant is B's sleutelspeler. De andere tight end is L's sleutelspeler. De flanker tight back aan H's kant is H's sleutelspeler.

### Afbeelding G: Drie receivers aan één kant (1)



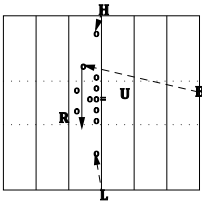
L's kant is de sterke kant. De slot back is B's sleutelspeler. Beide wide receivers zijn L's sleutelspelers. De tight end aan de zwakke kant is H's sleutelspeler.

### Afbeelding H: Drie receivers aan één kant (2)



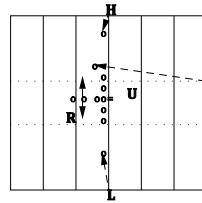
H's kant is de sterke kant. Beide slot backs zijn B's sleutelspelers. De split end aan H's kant is H's sleutelspeler. De split end aan de andere kant is L's sleutelspeler.

**Afbeelding I: Verplaatsing die de sterkte verandert**



H's kant is initieel de sterke kant. De split end aan H's kant is H's sleutelspeler. De split end aan de andere kant is L's sleutelspeler. De slot back is B's sleutelspeler en dat blijft zo wanneer de slot back van kant wisselt.

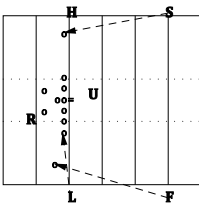
**Afbeelding J: Verplaatsing die de sterkte niet verandert**



H's kant is initieel de sterke kant. De split end aan H's kant is H's sleutelspeler. De split end aan de zwakke kant is L's sleutelspeler. De slot back is B's sleutelspeler, alsook de speler die zich aan het verplaatsen is, als die bij de snap dicht bij de slot back is. Als de speler die zich aan het verplaatsen is naar L's kant gaat, verandert de sterkte. B heeft dan alleen de speler die zich aan het verplaatsen is, en H heeft beide spelers aan zijn kant als sleutelspelers.

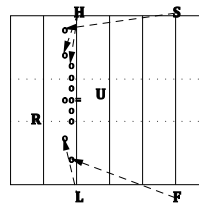
## 16.9 – Voorbeelden voor een scheidsrechtersploeg van 6D

**Afbeelding A: "Pro set"**



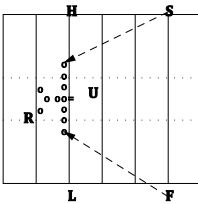
L's kant is de sterke kant. De flanker is F's sleutelspeler. De split end is S's sleutelspeler. De tight end is L's sleutelspeler.

**Afbeelding B: "Spread"-formatie**



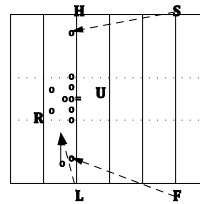
H's kant is de sterke kant. De wide receiver aan de zwakke kant is F's sleutelspeler. De tweede receiver aan die kant is L's sleutelspeler. De flanker back is S's sleutelspeler. De end en de overgebleven receiver aan H's kant zijn H's sleutelspelers.

### Afbeelding C: Twee tight ends en gebalanceerd achterveld



Gebalanceerde formatie. De tight ends zijn S's en F's sleutelspelers.

### Afbeelding D: Verplaatsing

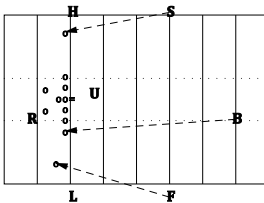


Wanneer de speler die zich aan het verplaatsen is niet langer de speler aan de buitenkant van de formatie is, wordt hij de verantwoordelijkheid van L, en wordt de split end F's sleutelspeler.

## 16.10 – Voorbeelden voor een scheidsrechtersploeg van 7

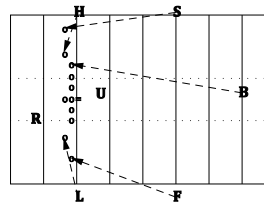
Deze sectie heeft ook betrekking op een scheidsrechtersploeg van 8 met de toevoeging van de center judge tegenover de referee in het aanvallende achterveld.

### Afbeelding A: "Pro set"



L's kant is de sterke kant. De flanker is F's sleutelspeler. De split end is S's sleutelspeler. De tight end is B's sleutelspeler.

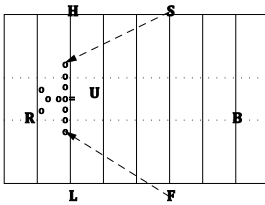
### Afbeelding B: "Spread"-formatie



H's kant is de sterke kant. De wide receiver aan de zwakke kant is F's sleutelspeler. De tweede receiver aan die kant is L's sleutelspeler. De flanker back is S's sleutelspeler. De tweede receiver aan H's kant is H's sleutelspeler. De receiver het dichtst bij het centrum van de formatie aan de sterke kant is B's sleutelspeler.

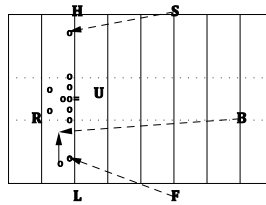


**Afbeelding C: Twee tight ends en gebalanceerd achterveld**



Gebalanceerde formatie met aan elke kant één receiver buiten de tackles. De tight ends zijn S's en F's sleutelspelers.

**Afbeelding D: Verplaatsing**



Als de flanker zich begint te verplaatsen, wisselen B en F van sleutelspeler.

# 17. Time-outs

## 17.1 – Aangerekende teamtime-outs

1. Als, wanneer de bal dood is, een speler, een invaller binnen de 9-yardmarkeringen of hoofdcoach een time-out aanvraagt (en zijn team nog minstens één time-out over heeft), fluit dan onmiddellijk en geef het time-outsignaal [S3]. Meld de referee het team en het rugnummer van de speler die de time-out aanvroeg, of dat de time-out is aangevraagd door de hoofdcoach.
2. Als een aanvraag voor een time-out wordt gedaan terwijl de bal levend is, wacht dan tot het einde van de poging en controleer dan bij de aanvrager of de time-out nog steeds vereist is. Is dat het geval, volg dan de bovenstaande procedure.
3. [REFEREE] Geef een aangerekende teamtime-out aan door je gezicht naar de perstribune te richten, het time-outsignaal [S3] te geven, gevolgd door een “duwend signaal”, met je handen open en je armen gestrekt ter hoogte van je schouder, in de richting van de doellijn van het team dat de time-out aanvroeg. **[AUDIOSYSTEEM VOOR HET PUBLIEK GEBRUIKEN] Deel de time-out mee en identificeer duidelijk (normaal gesproken met de teamnaam) aan welk team hij moet worden aangerekend en hoeveel het team er al heeft genomen.** Het is niet nodig om te fluiten.
4. [REFEREE] Als het de derde (en dus laatste) teamtime-out is die dat team wordt aangerekend, trek dan, na het duwend signaal, drie keer aan een denkbeeldige stoomfluit van een trein (zonder zelf te fluiten). **[AUDIOSYSTEEM VOOR HET PUBLIEK GEBRUIKEN] Deel mee dat het de laatste time-out van het team is.** Je moet er persoonlijk voor zorgen dat de hoofdcoach en de kapitein op het veld weten dat al hun time-outs zijn opgebruikt.
5. [TIJDWAARNEMER OP HET VELD] Zorg ervoor dat al je collega's op de hoogte zijn van de exacte resterende tijd in het kwart en dat ze die informatie doorgeven aan de hoofdcoach en de kapitein op het veld van beide teams.
6. Alle scheidsrechters moeten alle time-outs noteren, alsook het kwart en de resterende tijd op de klok.
7. [REFEREE] **[AUDIOSYSTEEM VOOR HET PUBLIEK GEBRUIKEN] Als er geen zichtbare stadionklok is, zou je de resterende tijd moeten meedelen. Dit is vooral belangrijk in de laatste paar minuten van de helft.**
8. [UMPIRE] Time de duur van de time-out (Mechanic 5.13). Als een team dicht bij de zijlijn een huddle vormt, of het speelveld verlaat, vraag de vleugelscheidsrechter dan om de spelers te waarschuwen wanneer er nog ongeveer 15 seconden van de time-out resteren. Waarschuw anders de referee wanneer er nog ongeveer 5 seconden van de time-out resteren.
9. Tijdens de time-out:
  - (a) [UMPIRE] Blijf bij de bal op de volgende plek.
  - (b) [HEAD LINESMAN EN LINE JUDGE] Breng de hoofdcoach van het team aan jouw kant van het veld op de hoogte van het aantal resterende time-outs voor elk team en de resterende tijd als er geen zichtbare stadionklok is.
  - (c) [HEAD LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE EN SIDE JUDGE] Observereer het team vanaf jouw kant van het veld, en let op het aantal spelers in de huddle. Als een team dicht bij de zijlijn een huddle vormt, of het speelveld verlaat, ga dan dicht genoeg bij de spelers staan, zodat je hen kan waarschuwen wanneer er nog ongeveer 15 seconden van de time-out resteren.
  - (d) [IN xx1-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6C/7/8)] [BACK JUDGE] [IN xx0-/xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 4/6D)] [UMPIRE] Breng de kapitein van het verdedigende team op de hoogte van de resterende tijd en het aantal resterende time-outs voor zijn team.
  - (e) [REFEREE] Breng de kapitein van het aanvallende team op de hoogte van de resterende tijd en het aantal resterende time-outs voor zijn team.

- (f) Als een coach het veld betreedt om met zijn spelers te praten, zou dat normaal gezien geen probleem mogen zijn, mits:
- hij niet verder het veld in gaat dan de 9-yardmarkeringen;
  - hij niet verder dan de **20-yardlijnen** gaat;
  - zijn spelers zich om hem heen verzamelen.
10. [REFEREE] Zorg dat je na 1 minuut (of eerder als beide teams aangeven klaar te zijn om verder te spelen), in de buurt van de volgende plek bent. Spoor beide teams mondeling aan om zich klaar te maken (bv. “Verdediging, maak je klaar; aanval, maak je klaar”). Fluit dan en geef het signaal dat de bal speelklaar is [S1]. Als de duur van de time-out is verstreken, *vraag* dan nooit of de teams klaar zijn – *zeg* hen zich klaar te maken.
11. Als een team een time-out aanvraagt terwijl al zijn time-outs zijn opgebruikt, moeten alle scheidsrechters dat verzoek negeren en het team aanmanen verder te spelen. [REFEREE] In het zeldzame geval dat een time-out ten onrechte wordt toegekend, fluit je en geef je het signaal dat de bal speelklaar is, van zodra de fout is ontdekt.

## 17.2 – Time-outs van de scheidsrechters

1. [REFEREE] Als aan geen van beide teams een teamtime-out hoeft te worden aangerekend, richt je gezicht dan naar de perstribune, geef het time-outsignaal [S3] en sla vervolgens met beide handen zachtjes op je borst.
2. Voer tijdens een blessure- of andere time-out de normale taken uit voor een aangerekende teamtime-out, en let daarnaast op volgende zaken:
  - (a) Blijf uit de buurt van het medisch personeel.
  - (b) Houd niet-betrokken spelers uit de weg.
  - (c) Vraag niet-betrokken coaches en invallers om terug te keren naar hun teamzone.
  - (d) Herinner coaches eraan om hun spelers niet te coachen terwijl ze op het veld zijn.
  - (e) Leg indien nodig de bal uit de weg, waarbij je de volgende plek opmerkt en (indien van toepassing) met een beanbag markeert.
3. [REFEREE] Verklaar de bal speelklaar zodra de reden voor de time-out is verdwenen is (bv. een geblesseerde speler heeft het veld verlaten en bevindt zich in de teamzone, of ver weg van het speelveld en niet op gevaarlijke plek). [TIJDWAARNEMER OP HET VELD] Herinner de referee eraan of de klok op de snap of het signaal van de referee moet starten.
4. Als een blessuretime-out lang duurt, of als het spel om een andere reden wordt opgeschort, stuur de spelers dan naar hun teamzone.
5. **Overleg van de hoofdcoach met de referee:**
  - (a) [REFEREE] **Alleen jij** mag de klok stoppen voor een overleg tussen de hoofdcoach en de referee.
  - (b) Het overleg vindt plaats aan of nabij de zijlijn, of **je mag de coach uitnodigen een paar feet het veld op te komen** als het beter is om hem bij zijn team vandaan te krijgen.
  - (c) [HEAD LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE EN SIDE JUDGE] **Als jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter** bent aan die kant van het veld, moet je de referee begeleiden om getuige te zijn van het overleg.
  - (d) Als na het overleg het oordeel niet wordt gewijzigd, wordt het team een time-out aangerekend, in welk geval de procedure voor een aangerekende teamtime-out wordt uitgevoerd, inclusief het geven van de volledige duur van een teamtime-out.
  - (e) Als een team een time-out aanvraagt die in feite bedoeld is als een aanvraag voor een overleg met de referee, en het oordeel daarna wordt gewijzigd, mag het team enkel een teamtime-out aangerekend krijgen als het vervolgens een nieuwe time-out aanvraagt.

6. Als de wedstrijd om welke reden dan ook wordt onderbroken, noteer dan het nummer van de poging, het team in balbezit, de positie van de bal en de ketting en de resterende tijd. Let daarnaast op volgende zaken:
- (a) [UMPIRE] [CENTER JUDGE] Noteer de laterale positie van de bal ten opzichte van de kruismarkeringen.
  - (b) [HEAD LINESMAN] Noteer de positie van de kettingclip.

# 18. Nametingen

1. Als je niet zeker weet of de te bereiken lijn al dan niet is gehaald aan het einde van een poging, fluit dan, geef het time-outsignaal [S3] en meld je twijfel aan de referee.
2. [REFEREE] Het is jouw beslissing of een nameting nodig is of niet. Laat je niet beïnvloeden door aanvragen van een van beide teams, maar houd wel rekening met de toestand van het veld en de veldmarkeringen. Een nameting is eerder aangewezen wanneer de bal op enige afstand van een kruismarkering sterft, omdat het moeilijker is om de relatie van de bal tot de te bereiken lijn nauwkeurig te beoordelen.
3. Vanwege het belang van de situatie na een vierde poging, moet een nameting worden uitgevoerd, tenzij er absoluut geen twijfel over bestaat of de te bereiken lijn al dan niet is gehaald. Na een derde poging kan dat bijna net zo belangrijk zijn.
4. Een nameting kan het tempo van de wedstrijd veranderen. Vermijd nametingen wanneer de klok loopt gedurende de laatste 2 minuten van een helft, tenzij je er echt niet zeker van bent of een eerste poging is verdiend.
5. Voor een nameting moet de Toezichter een bal op eigenlijke dodebalplek te plaatsen – niet een plek evenwijdig ermee. De bal mag *nooit* worden verplaatst van de dodebalplek tot nadat de nameting is uitgevoerd. Dat geldt in het bijzonder als de dodebalplek in een zijzone is. Als de bal buiten de grenzen sterft, moet hij op de juiste plek op de zijlijn worden geplaatst.
6. [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] [REFEREE] of [IN xx1-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6C/7/8)] [BACK JUDGE] of [IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)] [FIELD JUDGE] Zorg ervoor dat de bal op de juiste dodebalplek ligt en houd hem daar indien nodig. Markeer de neus van de bal alleen met een beanbag als er een groot risico bestaat dat hij wordt verplaatst.
7. [IN xx0/2x1/xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5/6D)] [REFEREE] [IN 3x1-FORMATIE (PLOEG VAN 6C)] [CENTER JUDGE] of [IN xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 7/8)] [FIELD JUDGE] Zorg ervoor dat de perstribune een duidelijk zicht heeft op de nameting.
8. [LINE JUDGE] Ga snel naar een positie op de betreffende yardlijn om **met je voet** aan te geven waar de head linesman de kettingclip moet plaatsen om de nauwkeurigheid van de nameting te vergroten (d.w.z. precies in het verlengde van de lengteas van de bal). **Wanneer de ketting naar binnen is gebracht, hoef je je voet er niet op te zetten.**
9. [HEAD LINESMAN]
  - (a) Instrueer, tenzij er een tijdens de poging een vlag geworpen was, de beheerder van de pogingindicator om zich te verplaatsen naar de precieze positie van de voorste staaf. **Als er een vlag is geworpen, laat dan [IN xx0-/xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5/6C)] een beanbag vallen om de locatie van de voorste staaf te markeren. Hoe dan ook moet het nummer dat op de pogingindicator staat, dat van de vorige poging zijn.**
  - (b) Pak de ketting vast op het punt waar de kettingclip is geplaatst en laat beheerders van de staven de ketting naar de gewenste positie op het veld brengen. Plaats de ketting zo dat haar positie precies overeenkomt met de positie die ze aan de zijlijn innam, **die zou moeten gemarkeerd zijn door de voet van de line judge. Roep dan "klaar".**
10. [SIDE JUDGE] Blijf met de pogingindicator aan de zijlijn bij de voorste staaf en pas de positie van die staaf aan zodra de uitkomst van de nameting bekend is. **Als er een vlag is geworpen, laat dan een beanbag vallen om de locatie van de voorste staaf te markeren.**
11. [UMPIRE] Neem de voorste staaf over van de beheerder en trek, nadat de head linesman "klaar" heeft geroepen, de ketting voorzichtig strak.
12. [IN xx0/2x1/xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5/6D)] [LINE JUDGE] of [IN 2x3-FORMATIE (PLOEG VAN 7)] [FIELD JUDGE] [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] [CENTER JUDGE] Als de nameting in een zijzone is, bemachtig dan een nieuwe bal van een ballenjongen en houd hem klaar voor gebruik.

13. [REFEREE] Bepaal of de te bereiken lijn is gehaald en deel je oordeel mee. Onthoud dat een eerste poging is verdiend als eender welk deel van de bal evenwijdig is met eender welk deel van de voorste staaf, of ervoorbij komt.
14. [REFEREE] Als de te bereiken lijn niet gehaald is, en de dodebalplek buiten de kruismarkeringen is, pak dan de ketting vast op het voorste punt van de bal en plaats een nieuwe bal bij de kruismarkering, waarbij je de ketting gebruikt als leidraad bij het plaatsen.
15. [UMPIRE] Geef, zodra de nameting is voltooid, de voorste staaf terug aan de beheerder van de staaf.
16. [HEAD LINESMAN]
  - (a) Als een eerste poging is verdiend, instrueer de kettingploeg dan om de ketting klaar te zetten voor een nieuwe eerste poging. Het is niet nodig om de clip terug te brengen naar zijn vorige positie.
  - (b) Als een eerste poging *niet* is verdiend, plaats de kettingclip dan terug op zijn vorige positie op het referentiepunt voor de kettingclip (Regel 1-2-4-a) en zorg ervoor dat de kettingploeg de ketting weer opstelt op haar vorige positie.
17. [REFEREE] Geef het signaal dat de bal speelklaar is nadat de head linesman ervoor gezorgd heeft dat de ketting weer in de correcte positie staat.

# 19. Fouten vlaggen

## 19.1 – Scheidsrechter die de fout vlagt

### 19.1.a – Prioriteiten

#### Als je een fout ziet:

1. De fout aanduiden door een vlag te laten vallen of te werpen op de juiste plek, d.w.z. waar de fout plaatsvindt. **Als de overtreding buiten de grenzen is begaan, de vlag binnen de limietlijnen houden.**
  - (a) Er bij fouten in de buurt van een doelzone op letten dat de vlag aan de correcte kant van de doellijn valt, als de plek van de fout belangrijk is voor de bestraffing.
  - (b) De vlag hoog de lucht in werpen als het niet belangrijk is om de plek van de fout te markeren (bv. fouten met betrekking tot de strijdlijn, dodebalfouten).
2. De yardlijn opmerken waarop de fout begaan is.
3. De status van de bal opmerken, d.w.z. welk team in balbezit was op het moment dat de fout begaan werd, of de bal in spelersbezit was of niet, en of de bal levend of dood was.

#### Aan het einde van de poging:

4. Er, wanneer de bal sterft, voor zorgen dat al je collega's weten dat je een vlag hebt geworpen.
5. Op de dodebalplek blijven (als je de Toezichter bent) totdat een andere scheidsrechter die verantwoordelijkheid van je overneemt.
6. Met collega's overleggen die ook een vlag hebben geworpen, of mogelijk een beter zicht hebben gehad op het spel dan jij. Dat is vooral belangrijk voor viseren ("targeting").
7. Ervoor zorgen dat de referee, umpire en de rest van de scheidsrechtersploeg weten wat de fout is.
8. Verifiëren dat de referee en umpire de bestraffing correct uitvoeren. In de buurt van de referee blijven om er zeker van te zijn dat hij alle nodige informatie heeft of voor het geval hij aan het rugnummer van een speler moet herinnerd worden. De uitvoeringsplek, afstand en richting controleren. Als je denkt dat er een vergissing begaan wordt, de referee daar dan onmiddellijk van op de hoogte stellen.
9. Voor elke fout die je vlagt volgende zaken noteren:
  - (a) de tijd op de klok (indien bekend);
  - (b) de fout (gebruikmakend van de codes waarnaar wordt verwezen in sectie 28);
  - (c) het rugnummer van de speler die de fout beging;
  - (d) of de bestraffing werd aanvaard, geweigerd, ongedaan gemaakt of opgeheven volgens de regels.

### 19.1.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Als de bal levend is op het moment dat de fout begaan is, fluit dan *niet* totdat de bal dood is (tenzij de fout ervoor zorgt dat de bal sterft).
2. **Als de bal dood is, of wanneer** de bal sterft, fluit dan herhaaldelijk kort totdat alle andere scheidsrechters weten dat je een fout hebt gezien. Geef het time-outsignaal [S3] duidelijk.
3. Als de plek van de fout belangrijk is voor de bestraffing, vraag een beschikbare collega dan om toezicht te houden op je vlag.
4. [INTERNE RADIO GEBRUIKEN]
  - (a) Als je Toezichter bent, blijf dan op de dodebalplek tenzij een andere scheidsrechter de verantwoordelijkheid voor de plek van jou overneemt.
  - (b) Gebruik je radio om je fout(en) te rapporteren aan de referee, umpire en de rest van de scheidsrechtersploeg.

- (c) Als er tijdens de poging meerdere fouten zijn begaan, kan het nodig zijn dat alle betrokken scheidsrechters zich op één plaats verzamelen (normaal gezien de volgende plek) en hun fouten om beurten rapporteren.
- (d) Als er een video judge is, informeert het gebruik van de radio hem over de situatie.
- (e) Als je radio defect is maar die van anderen werken, vraag dan een scheidsrechter in de buurt om de fout(en) voor jou te rapporteren.
5. [ANDERS]
- (a) Als je de Toezichter bent, blijf dan op de dodebalplek tenzij een andere scheidsrechter de verantwoordelijkheid voor de plek van jou overneemt.
- (i) Als je niet wordt afgelost, laat de referee en umpire dan naar jou toe komen.
- (ii) Als je verdedigende hinder bij het vangen van een pass hebt gevlagd, blijf dan bij je vlag en laat de referee en umpire naar jou toe komen.
- (b) Als je niet de Toezichter bent, ga dan snel naar de referee en umpire zodra alle actie in jouw zone is gestopt.
- (c) [REFEREE] Rapporteer de fout aan de umpire. [UMPIRE] Rapporteer de fout aan de referee. [ANDERS] Rapporteer de fout aan de referee en umpire.
6. Geef de volgende informatie door:
- de aard van de fout;
  - het overtredende team, door de naam en/of de kleur te noemen en/of door aanval/verdediging te zeggen;
  - de overtredende speler, door zijn rugnummer of positie te noemen;
  - de plek van de fout en de waarschijnlijke uitvoeringsplek;
  - of de bal levend of dood was op het moment van de fout en, indien van toepassing, of ze begaan is voor of na een wissel van teambezit of terwijl de bal vrij was na een pass, trap of fumble.
7. Als meer dan één scheidsrechter zijn vlag geworpen heeft voor een fout (bv. fouten met betrekking tot de strijdlijn, hinder), moeten alle scheidsrechters die een fout gevlagd hebben, met elkaar overleggen voordat ze de fout rapporteren.
- (a) Als je ziet dat een scheidsrechter een vlag werpt die bedoeld zou kunnen zijn voor hinder bij het vangen van een pass, en je denkt dat de pass onvangbaar was, dan is het aanbevolen om die scheidsrechter te vragen: “Was die pass vangbaar?” Als hij er zeker is dat de pass vangbaar was, zou hij moeten antwoorden: “Ja, dat was hij.” Als hij niet zeker weet of dat het geval was, zou hij moeten antwoorden: “Wat heb jij gezien?”
- (b) Ga er niet van uit dat iedereen hetzelfde zag als jij.
- (c) Als je een vlag moet werpen voor een fout duidelijk in de zone van een andere scheidsrechter, is het hoffelijk om dat met hem te bespreken.
8. Als je vlag voor viseren is, moet je direct en verbaal communiceren met ten minste één andere scheidsrechter voordat je de fout rapporteert aan de referee. Viseren komt zelden voor waar er niet meerdere invalshoeken op de actie zijn. Omdat de bestraffing een verplichte diskwalificatie inhoudt, is deze communicatie belangrijk om het risico op een onjuiste beslissing te verkleinen.
9. Wanneer een verdedigende speler vóór de snap beweegt en een aanvallende speler daarop reageert, is overleg tussen de umpire en de vleugelscheidsrechters verplicht. Dat overleg is nodig om te bepalen of de verdedigende speler zich in de neutrale zone bevond en of de aanvallende speler werd bedreigd.
10. Wijs bij het rapporteren van fouten aan de referee niet naar teams of spelers. Blijf na het rapporteren in de buurt van de referee voor het geval hij je om meer details moet vragen. Vermijd overleg met meerdere scheidsrechters tegelijk, behalve wanneer het absoluut noodzakelijk is om informatie van meer dan één scheidsrechters te verkrijgen. Alleen de betrokkenen mogen aan het overleg deelnemen.



11. In het geval van een fout die leidt tot diskwalificatie:
  - (a) Vergezel de referee terwijl hij de hoofdcoach informeert over het rugnummer van de gediskwalificeerde speler en de aard van de fout.
  - (b) **Het is tactvol om de hoofdcoaches in te lichten over de diskwalificatie voordat de referee de toeschouwers op de hoogte stelt.**
  - (c) De aanbevolen formulering om de hoofdcoach over een diskwalificatie op de hoogte stellen, is "X heeft zichzelf zonet gediskwalificeerd omdat ..." of "X is gediskwalificeerd omdat ...", in plaats van "Ik diskwalificeer X omdat ..."
  - (d) [REFEREE] Als jij de fout hebt gevlagd, moet de vleugelscheidsrechter je vergezellen.
  - (e) Een andere scheidsrechter (normaal gezien de andere vleugelscheidsrechter) moet de hoofdcoach van de tegenstander op de hoogte brengen van de diskwalificatie.

### 19.1.c – Geavanceerde technieken

1. Als je vlag op de verkeerde plek valt, verplaats ze dan naar de juiste plek. Verplaats de vlag met gezag – probeer ze niet met je voet te verplaatsen in de hoop dat niemand dat zou opmerken!

## 19.2 – Andere scheidsrechters

### 19.2.a – Prioriteiten

1. Als de vlag geworpen is in jouw normale toezichtszone, of als je denkt dat de overtredende speler een speler zou kunnen zijn voor wie jij verantwoordelijk was tijdens de poging (bv. je sleutelspeler bij de snap, of een receiver die door jouw toezichtszone is gegaan), of als je denkt dat er contact is geweest bij een onvangbare pass:
  - (a) ervoor zorgen dat je weet wat de bestraffing is;
  - (b) alle informatie die voor de bestraffing relevant kan zijn, rapporteren.
2. Niet toestaan dat de bestraffing onjuist wordt uitgevoerd omdat iemand anders niet weet wat jij wist of zag.
3. Een gedeelte verantwoordelijkheid dragen voor de interpretatie van regels. Als je denkt dat er **onterecht een fout is gevlagd of een bestraffing onjuist is uitgevoerd**, is het jouw verantwoordelijkheid om dat zonder ophef, onbezonnenheid of vertraging onder de aandacht van de referee te brengen. Als je informatie hebt die iets bij kan dragen, zorg er dan voor dat je collega's, vooral de referee, daarvan op de hoogte zijn. Als een scheidsrechter een fout maakt bij de interpretatie van een regel, heeft de hele scheidsrechtersploeg een fout gemaakt.
4. Toezicht houden op de dodebalplek als niemand anders dat doet. Als een bal zich niet op de dodebalplek bevindt, assisteren om er daar een te krijgen. De bal op de grond laten liggen op de dodebalplek totdat er om gevraagd wordt.
5. [REFEREE] Opmerken welke scheidsrechter een vlag heeft geworpen, naar hem toe gaan en de details te weten komen van de fout die hij heeft gezien.
6. [UMPIRE] Opmerken welke scheidsrechter een vlag heeft geworpen, luisteren naar wat hij de referee vertelt en ervoor zorgen dat de referee heeft begrepen wat hij heeft gezegd.
7. [CENTER JUDGE] De referee en umpire assisteren bij de uitvoering van bestraffingen.
8. De yardlijn van de dodebalplek opmerken.
9. Als de plek van de fout belangrijk is voor de bestraffing, ze bewaken. Als nastrijdtrapuitvoering van toepassing is, de plek bewaken waar de trapfase eindigt.
10. Als andere scheidsrechters bij elkaar staan om een situatie te bespreken, spelers dan bij hen uit de buurt houden.
11. Als op alle plekken toezicht gehouden wordt, de spelers observeren, en assisteren waar nodig.
12. Een nieuwe bal bij de umpire of center judge krijgen.

13. Als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent bij de hoofdcoach (en je niets anders te doen hebt), naast hem staan en assisteren door hem uit te leggen wat de bestraffing is en wat zijn opties zijn, en zijn beslissing aan de referee doorgeven. Dat is vooral belangrijk in het geval van:
  - (a) een situatie met (een) complexe bestraffing(en);
  - (b) een mogelijke 10-seconden **af trek** (of time-out om die te vermijden).
14. [IN xx0-/xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5/6C)] [LINE JUDGE]
15. [IN xx2-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 6D/7/8)] [FIELD JUDGE] Voor elke fout die gevlagd is, het volgende noteren: kwart, tijd, team, speler, foutcode, scheidsrechter(s) die de fout vlagde(n) en of de bestraffing werd aanvaard, geweigerd, ongedaan gemaakt of opgeheven volgens de regels.

## 19.2.b – Reactie op wat er gebeurt (beweging en signalen)

1. Herhaal aan het einde van de poging het time-outsignaal [S3] dat gegeven wordt door een scheidsrechter die een vlag heeft geworpen.
2. Wanneer de umpire begint met de uitvoering van de bestraffing, raap dan de vlag (of beanbag) op waarop je toezicht houdt, en geeft deze terug aan de scheidsrechter die de fout heeft gevlagd.

## 19.3 – Uitvoeringsprocedure

1. [REFEREE] Nadat de fout aan jou gerapporteerd is:
  - (a) [INTERNE RADIO GEBRUIKEN] Als de details van de fout nog niet via de radio zijn doorgegeven, doe dat dan nu.
  - (b) Als je niet zeker weet of een bestraffing een eerste poging zou opleveren, gebruik dan het signaal [Sup43] om de head linesman te vragen of dat het geval is.
  - (c) Geef, tenzij de uitvoering (**en de optie m.b.t. de klok**) voor de hand ligt, de voorlopige signalen op een heldere, duidelijke manier naar de kant van de perstribune. (Voorlopige signalen bestaan uit (i) het signaal voor de fout; en (ii) wijzen naar de achterlijn van het overtreedende team.) Als er mogelijke verwarring bestaat over de vraag of een fout een levendebalfout of een dodebalfout is, geef dan voor elke dodebalfout het signaal voor een dodebalfout [S7] voordat je het signaal voor de fout geeft. **Deel op dit moment de fout niet mee aan het publiek [AUDIOSYSTEEM VOOR HET PUBLIEK GEBRUIKEN].**
  - (d) Als de uitvoering “voor de hand ligt”, informeer dan de kapitein op het veld van het benadeelde team over de fout en waar de bal zal worden geplaatst. Je mag hiervan afzien als je denkt dat hij zich al bewust is van de aard van de fout. Als de kapitein bezwaar maakt, volg dan onderstaande procedure voor een “niet voor de hand liggende” uitvoering. Als de kapitein een duidelijk ongepaste keuze maakt, vergewis je er dan van dat hij de gevolgen ervan volledig begrijpt.
  - (e) Als de bestraffing niet voor de hand ligt, leg dan de fout en de opties uit aan de kapitein op het veld. Als hij zijn hoofdcoach wil raadplegen, sta hem dat dan toe door te roepen of signalen te geven (maar niet door naar hem toe te gaan om met hem te praten). Als je tijdens het overleggen met de kapitein duidelijk wordt wat de keuze van de hoofdcoach is, neem die keuze dan aan als antwoord. Als de kapitein en de hoofdcoach tegenstrijdige keuzes maken, neem dan de keuze van de hoofdcoach aan als antwoord.
  - (f) Breng de kapitein op het veld van het overtreedende team op de hoogte van de gevlagde fout en, indien mogelijk, het rugnummer of de positie van de overtreedende speler.
  - (g) Breng de kapitein op het veld en de hoofdcoach van elk team ervan op de hoogte als de bestraffing verlies van poging omvat.

- (h) Als ze er nog niet van op de hoogte zijn, instrueer dan de umpire en center judge (en [INTERNE RADIO GEBRUIKEN] andere scheidsrechters) over de uitvoeringsplek en de afstand van de bestraffing.
2. [HEAD LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE EN SIDE JUDGE] Als de uitvoering van de bestraffing (of optie m.b.t. de klok) niet voor de hand ligt:
- (a) Als jij (buiten de Toezichter) de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent bij de hoofdcoach van het benadeelde team, probeer dan zijn keuze tussen de opties te weten te komen. Leg hem uit wat de fout was en wat de opties zijn.
- (b) Maak de referee per radio, met een signaal (bv. wijzen naar de gekozen plek) of door te roepen duidelijk of de hoofdcoach de bestraffing wil aanvaarden of te weigeren (of, in het geval van een complexere uitvoering, welke bestraffing hij eventueel wil aanvaarden).
3. [UMPIRE] en [CENTER JUDGE]
- (a) [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] De umpire en center judge moeten samenwerken bij volgende taken. Het maakt niet veel uit welke scheidsrechter juist welke taak uitvoert, maar ze moeten met elkaar communiceren om ervoor te zorgen dat alle taken worden uitgevoerd en geen enkele twee keer wordt uitgevoerd. (Uitzondering: bij een vrijetrapfase zou alleen de umpire de bal mogen verplaatsen bij bestraffingen die worden uitgevoerd op de vorige plek.)
- (b) Zorg ervoor dat je weet wat de fout is die aan de referee is gerapporteerd.
- (c) Als de keuze om de bestraffing te aanvaarden of weigeren niet voor de hand ligt, roep dan een kapitein van het benadeelde team bij je, terwijl de referee de voorlopige signalen geeft, zodat je hem op de hoogte kan brengen van de fout en de opties. Als de bestraffing complex is of opties voor beide teams met zich meebrengt, roep dan kapiteins van beide teams bij je.
- (d) Bemachtig een nieuwe bal. Andere scheidsrechters kunnen je helpen door er een aan je door te geven. Houd hem in je hand eerder dan hem op de grond te plaatsen. De bal mag pas op de grond worden geplaatst als de uitvoering van de bestraffing is afgehandeld.
- (e) Wees aanwezig als de opties aan de benadeelde kapitein worden gegeven, en controleer of ze correct zijn gegeven.
- (f) Bepaal, terwijl je een bal draagt, de plek waar de bal heen moet worden genomen en ga er rechtstreeks heen, zonder elke yard van de bestraffing te stappen. Het zou enkel op slecht gemarkeerde velden nodig mogen zijn om de yards van de bestraffing af te stappen.
- (g) Herhaal, voordat je bij een vrije trap een bestraffing uitvoert op de vorige plek, de signalen van de mededeling van de referee naar de perstribune.
- (h) Procedures om een onjuiste bestraffing te vermijden:
- (i) Bevestig voordat je begint met de line judge of head linesman dat je de uitvoeringsplek juist hebt.
- (ii) [INTERNE RADIO GEBRUIKEN] Je mag de afstand, uitvoeringsplek en volgende plek overbrengen (Mechanic 25.4.4). Hiervoor moet je het juiste moment uitkiezen, zodat je de mededeling van de bestraffing door de referee niet stoort.
- (iii) Als je de volgende plek hebt bereikt, bevestig dan met de line judge of head linesman dat je de juiste afstand hebt afgelegd.
- (iv) Plaats de bal pas op de grond als je hebt bevestigd dat je op de goede plek bent.
- (v) Wacht niet tot de line judge of head linesman in positie zijn op de plek die ze verifiëren. Ze zouden je mondeling of door middel van signalen bevestig moeten kunnen geven, waar ze ook zijn. ×
- (vi) Wanneer een bestraffing wordt uitgevoerd op de vorige plek bij een vrije trap, is/zijn de scheidsrechter(s) op Team A's beperkende lijn ervoor verantwoordelijk de correctheid van de uitvoering van de bestraffing te

bevestigen. (Normaal gezien is dat de back judge, maar dat kunnen ook anderen zijn in een formatie die een onside vrije trap doet vermoeden.)

4. [TIJDWAARNEMER OP HET VELD] Als er minder dan 1 minuut resteert in de helft, zorg er dan voor dat de rest van de scheidsrechtersploeg weet dat een 10-secondenaftrek van toepassing kan zijn.
5. Als een 10-secondenaftrek van toepassing kan zijn:
  - (a) [REFEREE] **Als de optie voor een 10-secondenaftrek niet voor de hand ligt, geef de optie dan aan de relevante kapitein.**
  - (b) [REFEREE] Als er voor een 10-secondenaftrek is gekozen en het andere team een resterende time-out heeft, vraag de kapitein van dat team dan of hij een time-out wil gebruiken.
  - (c) [HEAD LINESMAN EN LINE JUDGE] [DIEPE VLEUGELSCHEIDSRECHTERS] Als jij (buiten de Toezichter) de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent bij de hoofdcoach van het benadeelde team, probeer dan zijn keuze tussen de opties te weten te komen en geef die door aan de referee.
  - (d) Als er voor een 10-secondenaftrek is gekozen:
    - (i) [TIJDWAARNEMER OP HET VELD] Pas je klok dienovereenkomstig aan.
    - (ii) [REFEREE] Herinner Team A eraan dat de klok wordt gestart op het signaal dat de bal speelklaar is.
    - (iii) [UMPIRE] of [CENTER JUDGE] Zorg ervoor dat de snapper weet dat hij de bal niet mag snappen voordat de referee het signaal geeft dat de bal speelklaar is.
  - (e) Als de 10-secondenaftrek is geweigerd:
    - (i) [REFEREE] Herinner Team A eraan dat de klok wordt gestart op de snap.
6. [HEAD LINESMAN] Wees erop voorbereid om te reageren op de referee die je het signaal [Sup43] geeft waarmee hij vraagt of een bestraffing een eerste poging zou opleveren. Antwoord ja (of knik of steek je duim omhoog) als de uitvoering van de bestraffing op de vorige plek een eerste poging zou opleveren. Antwoord nee (of schud je hoofd of richt je duim naar beneden) als dat niet het geval is.
7. Procedures om een onjuiste bestraffing te vermijden:
  - (a) [HEAD LINESMAN EN LINE JUDGE] **Luister naar de umpire of center judge die de afstand, de uitvoeringsplek en de volgende plek overbrengen, of je kan ze zelf overbrengen (zonder de mededeling van de bestraffing door de referee te storen). Spreek hem aan als je denkt dat zijn gegevens niet juist zijn.**
  - (b) [LINE JUDGE] Bevestig dat de bestraffing uitgevoerd wordt op de juiste uitvoeringsplek. × Bevestig mondeling of visueel aan de umpire of center judge dat hij vanuit de juiste positie start. Controleer ook of de bal over de juiste afstand is verplaatst (inclusief als de afstandsbestrafing half de afstand tot de doellijn is). **Bewaak de uitvoeringsplek totdat de uitvoering is afgehandeld, behalve in de volgende situaties:**
    - (i) **bestrafingen uitgevoerd op de vorige plek bij een vrije trap;**
    - (ii) **[IN 2x0-/2x1-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5)] wanneer het jouw verantwoordelijkheid is om toezicht te houden op van het einde van een trap.****Merk op dat het controleren van de uitvoering van een bestraffing een hogere prioriteit heeft dan (i) het bewaken van een vlag; (ii) praten met coaches.**
  - (c) [HEAD LINESMAN] Bevestig dat de bestraffing uitgevoerd wordt op de juiste volgende plek. Dat proces vereist niet dat je je synchroon met de umpire of center judge verplaatst, maar je moet wel controleren of jullie beiden op dezelfde yardlijn eindigen en dat de bal over de juiste afstand is verplaatst (ook als de afstandsbestrafing half de afstand tot de doellijn is). Bevestig mondeling of visueel aan de umpire of center judge dat ze op de juiste positie eindigen. Verplaats de pogingindicator niet totdat de handhaving als correct is bevestigd.
  - (d) [BACK JUDGE OF ANDERE SCHEIDSRECHTERS OP TEAM A'S BEGRENZENDE LIJN IN EEN FORMATIE DIE EEN ONSIDE VRIJE TRAP DOET VERMOEDEN] Controleer, voor

een bestraffing op de vorige plek, ook of de bestraffing wordt uitgevoerd op de juiste plek en of de bal over de juiste afstand is verplaatst (inclusief als de afstandsbestrafing half de afstand tot de doellijn is). Bevestig mondeling of visueel aan de umpire dat hij op de juiste positie eindigt.

8. [REFEREE]
- (a) Ga, terwijl de umpire of center judge de bestraffing uitvoert, naar een positie duidelijk in het zicht en geef de definitieve signalen alleen naar de kant van het veld het dichtst de perstribune. (De hoofdcoach aan de andere kant wordt op de hoogte gebracht door de head linesman of side judge). Doe er niet te lang over om in positie te komen. Een extra seconde de tijd nemen kan echter af en toe helpen om tot rust te komen en na te denken over wat je gaat zeggen. Kom volledig tot stilstand voordat je met de mededeling begint.
  - (b) Geef voor elke fout het juiste signaal en wijs vervolgens naar de doellijn van het overtredende team.
  - (c) Laat, in het geval van de volgende bestraffingen, het gepaste signaal voorafgaan door het signaal voor een persoonlijke fout [S38]:
    - (i) helmroosterfout [S45]
    - (ii) de passer ruw behandelen [S34]
    - (iii) kraagtackle [S25]
    - (iv) de trapper/snapper/houder ruw behandelen [S30]
    - (v) hoog-laagblock [S41]
    - (vi) viseren [S24]
    - (vii) **dodehoekblock** [S28]
  - (d) Als de bestraffing is geweigerd, geef dan ook het signaal voor een geweigerde bestraffing [S10].
  - (e) Als er elkaar ongedaan makende bestraffingen zijn, geef dan het signaal voor de fout van het thuisteam, wijs naar de doellijn van dat team, geef dan het signaal voor de fout van het bezoekende team, wijs naar de doellijn van dat team en geef ten slotte het signaal voor elkaar ongedaan makende bestraffingen [S10].
  - (f) Geef, met je gezicht naar de perstribune gericht, het nummer van de volgende poging aan.
  - (g) **[AUDIOSYSTEEM VOOR HET PUBLIEK GEBRUIKEN]** Deel de bestraffing mee, inclusief de identiteit van de overtredende speler, door zijn rugnummer te noemen (of zijn positie als het rugnummer niet bekend is).
    - (i) Om het kort te houden, mogen de rugnummers van de spelers worden weggelaten als er meer dan twee fouten zijn.
    - (ii) **[AUDIOSYSTEEM VOOR HET PUBLIEK GEBRUIKEN]** Indien je beschikt over een microfoon waarmee je kan communiceren met toeschouwers en/of kijkers of luisteraars van een uitzending, ben je verplicht deze te gebruiken, mits je beschikt over een bedieningsschakelaar.
    - (iii) Als de fout de eerste fout voor onsportief gedrag tegen een persoon is, deel dat dan mee als een waarschuwing voor zijn toekomstig gedrag.
    - (iv) Als een speler wordt gediskwalificeerd als gevolg van een fout, deel dat dan mee. Geef daarbij het signaal voor een diskwalificatie [S47]. Gebruik dezelfde woorden die worden voorgesteld om te gebruiken bij het informeren van zijn hoofdcoach (Mechanic 19.1.b).
9. Als er **bestraffingen voor** meerdere dodebalfouten zijn die niet volgens de regels worden opgeheven **of omdat de afstandsbestraffingen elkaar tenietdoen**, moet elke afstandsbestrafing worden afgelegd. Na elke bestraffing (behalve voor fouten tussen series) moet ook worden nagedacht over de positie van de ketting. Vóór eender welke bestraffing afgehandeld wordt, moet ook gecontroleerd worden of de afstandsbestrafing half de afstand tot de doellijn is. De kettingclip hoeft echter pas te worden geplaatst nadat de laatste bestraffing is uitgevoerd.

10. De dichtstbijzijnde zijlijnscheidsrechter op de relevante zijlijn *moet* de hoofdcoach informeren over de details van de fout, inclusief (indien mogelijk) het rugnummer of de positie van de overtredende speler en wat de speler deed dat niet toegelaten was. Als de bestraffing verlies van poging met zich meebrengt, moet de coach hiervan op de hoogte worden gebracht. De coach moet ook op de hoogte worden gebracht van elke ongebruikelijke uitvoering of beoordeling, of deze nu tegen zijn team zijn of niet. Voorbeelden hiervan zijn: een vlag die wordt weggewuifd (genegeerd); een onvangbare pass; eender welke vlag voor een oneerlijke tactiek of oneerlijke handeling (Regels 9-2-2 en 9-2-3).
11. [REFEREE] Als de bestraffing voor een fout moet worden uitgevoerd bij de volgende vrije trap, geef dan de definitieve signalen (en deel de bestraffing mee) en wijs naar de plek van de trap. De umpire herhaalt de signalen naar de perstribune voordat hij de bal verplaatst.
12. [REFEREE] Als de vlag moet worden genegeerd, geef dan ook het signaal voor een genegeerde vlag [S13] naar de perstribune. Dat signaal wordt niet gegeven door de scheidsrechter die de vlag heeft geworpen (tenzij het de referee was). **[AUDIOSYSTEEM VOOR HET PUBLIEK GEBRUIKEN]** Deel in een korte uitleg mee waarom de vlag wordt genegeerd.
13. **[REFEREE] [AUDIOSYSTEEM VOOR HET PUBLIEK GEBRUIKEN]** Als een uitvoering van een bestraffing of een spelsituatie complex of ongebruikelijk is, leg ze dan aan iedereen uit. Concentreer je op het vermelden van feiten (bv. de fouten die werden gevlagd) en een korte verwijzing naar de regel(s) die van toepassing zijn. Je kan dat ook doen als er geen vlag is geworpen, als de wedstrijd al stil ligt. Leg de wedstrijd niet enkel om een mededeling te doen stil.

## 19.4 – Voor de hand liggende en niet voor de hand liggende handhaving

1. Scheidsrechters mogen het normaal gezien als “voor de hand liggend” beschouwen dat de uitvoering van de volgende bestraffingen aanvaard wordt:
  - (a) Bestraffingen voor dodebalfouten (behalve mogelijk die welke zijn begaan door teams die op het punt staan uit te trappen) worden aanvaard.
  - (b) Bestraffingen met nastrijdtrapuitvoering worden aanvaard.
  - (c) Verdedigende bestraffingen die worden uitgevoerd op de dodebalplek, worden aanvaard.
  - (d) Bestraffingen tegen Team A die verlies van poging omvatten, worden aanvaard.
  - (e) Bestraffingen tegen Team B die een automatische eerste poging omvatten, worden aanvaard (tenzij ze weigeren een betere positie op het veld oplevert).
  - (f) Bestraffingen tegen Team A die resulteren in een safety, worden aanvaard (tenzij ze weigeren Team B de bal geeft op een goede positie op het veld).
  - (g) Bestraffingen tegen Team A bij pogingen waarin Team A een eerste poging heeft verdiend, worden aanvaard.
2. Scheidsrechters mogen het normaal gezien als “voor de hand liggend” beschouwen dat de uitvoering van de volgende bestraffingen geweigerd wordt:
  - (a) Bestraffingen waarbij het resultaat van de poging hetzelfde is als de bestraffing (bv. verdedigende hinder bij het vangen van een pass op de plek van de vangst voorbij de te bereiken lijn, of een safety) worden geweigerd.
  - (b) Bestraffingen tegen de tegenstanders van het team dat een touchdown (of een try voor twee punten) scoort, worden geweigerd, tenzij ze worden overgedragen naar de volgende vrije trap.
  - (c) Bestraffingen voor fouten van de tegenstander voordat het benadeelde team balbezit verworven heeft, worden geweigerd.
  - (d) Defensieve bestraffingen die de aanvallen een minder gunstige positie en een minder gunstig nummer van de poging opleveren, worden geweigerd.

- (e) Bestrafingen tegen Team A bij pogingen waarin Team A aanzienlijk terreinverlies heeft geleden, worden geweigerd.
3. In de volgende gevallen hangt het van de omstandigheden in de wedstrijd af of het voor de hand ligt of de bestraffing aanvaard dan wel geweigerd wordt:
- (a) Als er meerdere bestraffingen zijn, wordt degene die het overtredende team in de slechtste positie plaatst, aanvaard.
- (b) Als een bestraffing de wedstrijd aanvult of beëindigt, wordt ze aanvaard of geweigerd, afhankelijk van welk team voorstaat.
- (c) Als een bestraffing de eerste helft aanvult of beëindigt, wordt ze aanvaard of geweigerd, afhankelijk van welk team in een positie is om te scoren.
4. Merk echter op dat een hoofdcoach of kapitein op elk moment tot het signaal dat de bal speelklaar is de keuze van de scheidsrechters in de bovenstaande gevallen terzijde mag schuiven.
5. Scheidsrechters zouden het normaal gezien niet als “voor de hand liggend” mogen beschouwen dat de uitvoering van bestraffingen in de volgende situaties aanvaard of geweigerd wordt:
- (a) Als de bestraffing punten voor een fieldgoal, safety of try voor één punt wegneemt of toekent.
- (b) Als een betere of slechtere positie op het veld moet worden ingeruild tegen een gunstiger of minder gunstig nummer van de poging.
- (c) Als Team B kan kiezen tussen uitvoering op de vorige plek of op de dodebalplek na een trap (inclusief wanneer een onaangeraakte vrije trap buiten de grenzen is gegaan) en de lengte van de trap en/of de terugloopactie er niet voor zorgt dat het “voor de hand ligt” welk resultaat de voorkeur geniet. Over het algemeen geldt dat:
- (i) een lange trap en een korte terugloopactie uitvoering op de vorige plek suggereert;
- (ii) een korte trap of een lange terugloopactie uitvoering op de dodebalplek suggereert;
- (d) Als het team dat als laatste in balbezit was, ervoor kan kiezen om elkaar ongedaan makende fouten te weigeren omwille van hun “properere handen” (Regel 10-1-4 Uitzondering 1) of nastrijdtrapuitvoering (Regel 10-1-4 Uitzondering 2).
- (e) Als (aan of tegen het einde van een kwart) sterke wind of andere factoren van invloed kunnen zijn op de richting waarin een team de volgende poging wil spelen.
- (f) Als Team A het afstandsonderdeel van een bestraffing bij een trypoging mag weigeren om dezelfde plek voor de trapper te behouden (Regel 8-3-3-b-2).
6. **Net als het “voor de hand kan liggen” dat een bestraffing wordt aanvaard of geweigerd, kunnen scheidsrechters de optie van een team m.b.t. de klok ook als “voor de hand liggend” beschouwen. Dat omvat situaties met een mogelijke 10-secondenaf trek en of de klok moet worden gestart op het signaal dat de bal speelklaar is of op de snap. “Voor de hand liggende” situaties zijn onder meer de volgende:**
- (a) **In de slotfase van de wedstrijd zal het team aan de leiding over het algemeen tijd willen verbruiken en het team dat achterstaat tijd willen besparen. Een uitzondering hierop zou kunnen zijn als het team dat achterstaat in de volgende paar pogingen waarschijnlijk de voorsprong zal nemen.**
- (b) **In de slotfase van de eerste helft zal een team dat in positie is om te scoren over het algemeen tijd willen besparen.**

## 20. De duur en het einde van periodes

### 20.1 – Stadionklokken

1. Als er een of meer zichtbare wedstrijdklokken zijn, zijn deze officieel. (Het zou dwaas zijn als de scheidsrechters een klok die zichtbaar is voor de spelers, coaches, toeschouwers en hun collega's niet gebruiken.) Om als zichtbaar te worden beschouwd, moet ten minste één klok zichtbaar zijn vanaf elke plek op het speelveld. Zo niet, dan wordt of worden de zichtbare wedstrijdklok(ken) niet gebruikt. **Als er meerdere klokken zijn die niet synchroon lopen, wordt/worden er slechts die klok(ken) gebruikt die wel synchroon loopt/lopen en moeten andere klokken worden uitgeschakeld.**
2. Als er zichtbare spelklokken zijn, zijn deze officieel. Om als zichtbaar te worden beschouwd, moeten er achter elke eindlijn spelklokken zijn, waarvan er ten minste één vanaf eender welk punt in het speelveld binnen de kruismarkeringen zichtbaar is voor de quarterback. Zo niet, dan wordt of worden de zichtbare spelklok(ken) niet gebruikt.
3. In de meeste gevallen zou(den) de beheerder(s) van de zichtbare klok de klok nauwkeuriger moeten kunnen starten en stoppen dan wie dan ook in de scheidsrechtersploeg. Hij heeft namelijk geen andere verantwoordelijkheden.
4. [TIJDWAARNEMER OP HET VELD] Houd je horloge bij benadering op dezelfde tijd als de stadionklok. De belangrijkste redenen hiervoor zijn:
  - (a) voor het geval dat de stadionklok plotseling uitvalt;
  - (b) voor het geval dat de beheerder van de stadionklok ze vergeet te starten of te stoppen, en als gevolg daarvan een aanzienlijke hoeveelheid tijd verloren gaat of gewonnen wordt.
5. [TIJDWAARNEMER OP HET VELD] Jij bent ervoor verantwoordelijk om te controleren of de stadionklok start en stopt wanneer ze dat hoort te doen. Andere scheidsrechters in een betere positie kunnen je daarbij helpen. Dat is vooral belangrijk als de wedstrijdklok achter je staat of hangt. Bespreek tijdens de pre-game wie dat gaat doen.
6. Kleine afwijkingen in de timing moeten gewoon worden genegeerd. Een paar seconden hier of daar, vooral in het begin van een periode, daar ligt waarschijnlijk niemand van wakker. Zelfs aan het einde van een speelhelft doet een afwijking van een seconde of twee er misschien niet toe, tenzij ze een team de kans ontzegt om te scoren, of het team een kans geeft die het niet zouden mogen hebben.
7. Correcties aan de stadionklok zouden alleen mogen worden doorgevoerd als er een belangrijke of duidelijke afwijking is. Een afwijking van minder dan **5 seconden** per minuut die overblijft in het kwart moet worden genegeerd (bv. een afwijking van **25 seconden** kan worden genegeerd als er meer dan 5 minuten resteren). **Een correctie zou moeten worden doorgevoerd [AUDIOSYSTEEM VOOR HET PUBLIEK GEBRUIKEN] als ze significant genoeg is om uitleg aan toeschouwers en teams te rechtvaardigen. Dit is hoogstwaarschijnlijk het geval tijdens de laatste twee minuten van een helft. Anders mag er een correctie worden doorgevoerd [INTERNE RADIO GEBRUIKEN] als de beheerder van de klok ze kan horen.**
8. Als een correctie nodig is, moet ze worden doorgevoerd voordat de volgende poging begint. Als een afwijking niet onmiddellijk wordt rechtgezet, neger ze dan en laat de wedstrijd verder gespeeld worden.
9. Als de zichtbare klok niet goed functioneert (of in zeer extreme gevallen, als de beheerder van de stadionklok volslagen incompetent is), moet de referee bevelen dat ze wordt uitgeschakeld.
10. Bederf een goede wedstrijd niet door te muggenziften over de tijd. Dat doet je erg opdringerig lijken, vooral als je het herhaaldelijk doet.

### 20.2 – 2-minutenwaarschuwing

1. [TIJDWAARNEMER OP HET VELD] Als de regels het voorschrijven, laat de referee dan weten dat hij 2-minutenwaarschuwing moet geven als de bal dood is en er nog twee



minuten of minder in de helft restereren. (Uitzondering: als tijdens de vorige poging een touchdown is gescoord, wordt de 2-minutenwaarschuwing gegeven na de trypoging.)

2. [TIJDWAARNEMER OP HET VELD] Fluit op het gepaste moment, stop je horloge en geef het time-outsignaal [S3]. Breng de referee ervan op de hoogte dat het tijd is voor de 2-minutenwaarschuwing, en geef hem de exacte resterende tijd door.
3. [REFEREE] [AUDIOSYSTEEM VOOR HET PUBLIEK GEBRUIKEN] Deel de 2-minutenwaarschuwing mee en geef ze naar beide zijlijnen door met behulp van het signaal voor de 2-minutenwaarschuwing [Sup45] (Regel 3-3-8-b). Zorg ervoor dat de kapitein op het veld en de hoofdcoach van elk team op de hoogte zijn gebracht van de exacte resterende tijd in de helft, en dat ze niet enkel de 2-minutenwaarschuwing hebben ontvangen.
4. Als de klok is gestopt om de 2-minutenwaarschuwing te geven, moet ze opnieuw worden gestart wanneer de bal wordt gesnapt (of na een vrije trap).

## 20.3 – Elke periode

1. [TIJDWAARNEMER OP HET VELD] Zorg ervoor dat tegen het einde van elke speelhelft, telkens wanneer de klok stopt, alle scheidsrechters op de hoogte worden gebracht van de resterende tijd. Zorg er, tenzij er een stadionklok is, voor dat, na de 2-minutenwaarschuwing in elke helft, de kapitein op het veld en de hoofdcoach van beide teams elke keer dat de klok wordt gestopt op de hoogte worden gebracht van de exacte resterende tijd (Regel 3-3-8-c). [INTERNE RADIO GEBRUIKEN] Geef de tijd door aan alle andere scheidsrechters. Verwoord de tijd, om de kans te vergroten dat ze foutloos wordt ontvangen, twee keer, in twee verschillende omschrijvingen, bv. "1 minuut 34 seconden" en "1, 3, 4".
2. [REFEREE] [AUDIOSYSTEEM VOOR HET PUBLIEK GEBRUIKEN] Deel, als er geen zichtbare wedstrijdklok is, na de 2-minutenwaarschuwing elke keer de resterende tijd mee, wanneer de klok stopt. Zeg de woorden twee keer voor het geval ze niet duidelijk worden gehoord (bv. "Er staat nog 1 minuut 34 op de klok. 1, 3, 4 op de klok.") Dit zou moeten worden gedaan vanuit de positie die je dan hebt ingenomen en mag niet meer tijd in beslag nemen dan nodig is om de woorden uit te spreken.
3. Verantwoordelijkheid om te beoordelen of de bal is gesnapt voor of na het einde van de periode:
  - (a) Als er geen stadionklokken zijn, is de tijdwaarnemer op het veld daarvoor verantwoordelijk. Als zijn horloge geen hoorbaar of trilalarm heeft, moet hij ze voor zijn gezicht houden, zodat hij gelijktijdig het spel en de tijd kan volgen.
  - (b) Als er wel stadionklokken zijn, moet de tijdwaarnemer op het veld de referee en umpire eraan herinneren dat zij ervoor verantwoordelijk zijn. Als er achter elke doelzone een klok is, berust de hoofdverantwoordelijkheid bij de referee. Als er achter slechts één doelzone een klok is, berust de hoofdverantwoordelijkheid bij de scheidsrechter die er met zijn gezicht naar gericht is. Als de klok zich achter geen van beide doelzones bevindt, of buiten het normale zicht van de referee en umpire, ligt de verantwoordelijkheid bij een scheidsrechter die wel goed geplaatst is. Welke scheidsrechter dat is, moet worden bepaald tijdens de pre-game.
4. [TIJDWAARNEMER OP HET VELD] Als de tijd is verstreken, fluit dan als de bal dood is. Andere scheidsrechters moeten je helpen door een bal aan de referee door te geven zodat hij het einde van het kwart kan aangeven.

## 20.4 – Eerste en derde periodes

1. [UMPIRE] Time de pauze tussen periodes.
2. Zodra de periode is afgelopen:
  - (a) [REFEREE] [UMPIRE OF CENTER JUDGE] Ga naar de volgende plek en noteer (schriftelijk) de yardlijn waarop de bal is geplaatst, zijn laterale positie, het nummer van de volgende poging en de afstand tot de te bereiken lijn.

- (b) [HEAD LINESMAN] [SIDE JUDGE] Noteer de yardlijn waarop de kettingclip is geplaatst, de yardlijn waarop de bal is geplaatst, het nummer van de volgende poging en de afstand tot de te bereiken lijn.
  - (c) [REFEREE] [UMPIRE OF CENTER JUDGE] [HEAD LINESMAN] [SIDE JUDGE] Ga niet weg van de yardlijn van de volgende plek voordat iedereen het erover eens is dat de juiste informatie genoteerd is.
  - (d) [ANDERS] Noteer de yardlijn van de bal, het nummer van de poging en de afstand.
  - (e) [LINE JUDGE] Noteer ook de laterale positie van de bal.
3. [UMPIRE OF CENTER JUDGE] Breng, zodra jij en de referee de details hebben genoteerd en aan elkaar bevestigd hebben dat ze correct zijn (en jij degene met de bal bent), de bal naar zijn nieuwe locatie aan de andere kant van de middellijn en plaats hem opnieuw. Je wordt hierbij begeleid door de referee. [IN 3xx-FORMATIE (PLOEG VAN 6C/8)] Als je de bal niet hebt, houd de spelers dan in de gaten terwijl ze naar de nieuwe locatie gaan.
  4. [LINE JUDGE] Ga, nadat je de details hebt genoteerd, snel naar de volgende plek (yardlijn *én* laterale positie) op de andere helft van het veld, en geef de nieuwe locatie aan waar de bal vervolgens in het spel moet worden gebracht.
  5. [IN xx2-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 6D/7/8)] [FIELD JUDGE]  
[IN xx0-/xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5/6C)] [LINE JUDGE] Laat de beheerders van de bijkomende pogingindicator en van de bijkomende markering van de te bereiken lijn zich naar hun nieuwe posities verplaatsen, maar zorg ervoor dat ze op hun posities blijven van aan het einde van een periode, totdat je die hebt genoteerd.
  6. [HEAD LINESMAN] Neem, zodra je **hebt geverifieerd dat alle details correct zijn genoteerd**, de ketting en de kettingclip vast. Houd ze vast, keer ze om en verplaats de ketting en de kettingploeg naar de overeenkomstige yardlijn op de andere helft van het veld. De pogingindicator moet tegelijkertijd naar zijn nieuwe positie worden verplaatst (onder toezicht van de side judge, als die er is).
  7. [SIDE JUDGE] Houd toezicht op de beheerder van de pogingindicator die zich naar zijn nieuwe positie verplaatst.
  8. [BACK JUDGE] [FIELD JUDGE] Ga samen met de spelers naar de nieuwe locatie voor de volgende poging.
  9. Neem, nadat deze taken voltooid zijn, een positie in voor de volgende poging. De bal zou mag speelklaar verklaard mogen worden als één minuut is verstreken sinds het einde van de periode. **Dit is een “rustperiode” voor de teams en de lengte ervan mag niet aanzienlijk worden gevarieerd.**

## 20.5 – Pauze tussen de tweede en de derde periode

1. [HEAD LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE EN SIDE JUDGE] Zorg ervoor dat een kapitein van het team aan jouw kant van het veld zich bij de referee meldt voordat je het speelveld verlaat.
2. [TIJDWAARNEMER OP HET VELD] Bevestig de duur van de pauze aan de referee, alsook de juiste tijd en het juiste tijdstip waarop de tweede helft begint.
3. [REFEREE] Geef deze informatie door aan de kapiteins, met de instructie dat de teams weer op het veld moeten zijn om de wedstrijd op het geplande tijdstip te hervatten.
4. [REFEREE] Ga er niet mee akkoord om de pauze in te korten, tenzij er een **onomstotelijke reden is om dat te doen. Vergeet niet dat de pauze een belangrijke rustperiode is voor spelers, coaches, scheidsrechters en anderen. Eender welke beslissing om ze in te korten moet een risicobeoordeling bevatten van de impact ervan op de veiligheid van de deelnemers.**
5. [REFEREE] × Geef het begin van de pauze aan door het start-de-kloksignaal [S2] te geven. [TIJDWAARNEMER OP HET VELD] Start je horloge op dat signaal. Als er een stadionklok is, moet deze ook worden gestart en de resterende tijd van de pauze aftellen.
6. Behoud de wedstrijdballen tijdens de pauze in het bezit van de scheidsrechters.

7. **Keuzes voor de tweede helft:**
  - (a) [REFEREE] [UMPIRE] Bezoek uiterlijk vijf minuten voor het einde van de pauze elk team (indien nodig op de plaats waar ze de pauze hebben doorgebracht) en bepaal de opties voor de tweede helft. Ga eerst naar het team met de eerste keuze in de tweede helft, en daarna naar de tegenstander.
  - (b) [HEAD LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE EN SIDE JUDGE] **Als de teams op het veld staan en jij de dichtstbijzijnde scheidsrechter bent bij de hoofdcoach, assisteer hier dan bij door met hem te praten en zijn beslissing door te geven aan de referee [INTERNE RADIO GEBRUIKEN].**
  - (c) [REFEREE] Zorg ervoor dat beide teams weten wie er aftrapt en welk doel elk team verdedigt.
8. De andere scheidsrechters dienen direct naar het veld te gaan en ervoor te zorgen dat de kettingploeg, de bijkomende beheerders en de ballenjongens aanwezig zijn. De verantwoordelijke scheidsrechter of scheidsrechters zorgen ervoor dat de wedstrijdballen terug naar het veld worden gebracht.
9. [IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] [LINE JUDGE]  
[IN xx1-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6C/7/8)] [BACK JUDGE]  
[IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)] [FIELD JUDGE] Zorg ervoor dat er een bal beschikbaar is voor de aftrap.

## 20.6 – Einde van de wedstrijd

1. [REFEREE] Geef het einde van het spel aan met een signaal [S14].
2. [HEAD LINESMAN] Vergeet je kettingclip niet mee te nemen.
3. [UMPIRE] Neem de wedstrijdbal mee die in de laatste poging gebruikt is.
4. [HEAD LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE EN SIDE JUDGE] Neem de reservewedstrijdballen over van de ballenjongens.
5. Kom, nadat de referee het einde van de wedstrijd heeft aangegeven, onmiddellijk samen in duo's (of grotere groepen) en verlaat het veld in een rustig en gelijk tempo (bepaald door de dichtstbijzijnde scheidsrechter bij de kleedkamer).
  - (a) Als een scheidsrechter de sleutel van de kleedkamer bij zich heeft, moet hij ervoor zorgen dat hij de eerste is die de kleedkamer bereikt.
  - (b) Je moet coaches en spelers zoeken noch vermijden.
  - (c) Blijf doorlopen als iemand je lastigvalt.
  - (d) Blijf niet op of nabij het veld om een praatje te maken met spelers, coaches, toeschouwers of wie dan ook. **(Uitzondering: als je gevraagd is te blijven voor een ceremonie na de wedstrijd.)**
6. Eender welk verzoek om iets te bespreken met betrekking tot de wedstrijdleiding moet worden gericht aan de referee. [REFEREE] Wees erop voorbereid om eender welke interpretatie van regels te bespreken (in de kleedkamer, niet op het veld), maar weiger beleefd om oordelen te bespreken.
7. Alle scheidsrechters dienen alle administratieve taken te vervullen die van hen worden verlangd. **Dit omvat het bevestigen van de exacte fout die verband houdt met een diskwalificatie die heeft plaatsgevonden.**
8. Scheidsrechters zijn er na de wedstrijd verantwoordelijk voor dat de ballen en alle andere uitrusting worden teruggegeven aan de wedstrijdorganisatie.

## 20.7 – Extra taken voor live uitgezonden wedstrijden

Deze taken zijn alleen van toepassing als de wedstrijd live wordt uitgezonden en de timing van de wedstrijd moet worden gesynchroniseerd met de regisseur van de uitzending.

1. [IN xx1-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6C/7/8)] [BACK JUDGE]  
[IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)] [FIELD JUDGE]

[IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] [REFEREE] Als er, tijdens eender welke time-out of het interval voor het begin van een periode, een tv-contactpersoon in de buurt van de zijlijn van de perstribune staat (“rode pet” of “oranje mouwen”), geldt het volgende:

- (a) Blijf tijdens de pauze naast hem staan tot er 30 seconden resteren. De tv-contactpersoon mag tijdens de pauze een paar yards het veld inkomen, zodat hij duidelijker kan worden gezien.
  - (b) Controleer tijdens elk interval hoeveel time-outs elk team heeft genomen en hoeveel time-outs elk team nog heeft.
  - (c) Als de competitieleiding toestaat dat mediatime-outs kunnen worden toegekend, wordt de volgende aanvullende procedure gevolgd:
    - (i) Het aantal mediatime-outs wordt overeengekomen tijdens een vergadering tussen de referee, een vertegenwoordiger van de wedstrijdorganisatie, de tv-contactpersoon en de regisseur of producent van de uitzending. Deze vergadering moet minimaal twee uur voor de aftrap plaatsvinden.
    - (ii) Mediatime-outs worden alleen toegekend naar goeddunken van de referee. De referee moet er echter voor zorgen dat het afgesproken aantal tijdens de wedstrijd wordt toegekend.
    - (iii) Tijdens de wedstrijd kan de tv-contactpersoon een mediatime-out aanvragen door beide armen over zijn borst te kruisen.
    - (iv) De referee zal aangeven dat hij van plan is de aanvraag in te willigen door naar de grond te wijzen. De duur van het interval begint wanneer de referee vervolgens het tv-time-outsignaal geeft [S4].
    - (v) Mediatime-outs kunnen alleen worden toegekend als er een time-out is vanwege:
      - (1) een aangerekende teamtime-out, overleg tussen de hoofdcoach en de referee of videoreview;
      - (2) een blessuretime-out of het onderbreken van de wedstrijd door de referee volgens Regel 3-3-3;
      - (3) in extra periodes, het einde van een periode;
      - (4) een wijziging aan de score (behalve een touchdown – wacht tot na de trypoging) of een mislukte fieldgoalpoging;
      - (5) een wissel van teambezit, maar niet wanneer met de bal is teruggelopen tot een punt op of binnen Team A's 20-yardlijn, of een spelsituatie die het momentum op soortgelijke wijze verandert.
  - (d) Keer terug naar je positie op het veld als er nog 30 seconden in de time-out resteren. Tegelijkertijd strekt de tv-contactpersoon zijn linkerarm uit naar beneden uit, onder een hoek van 45°. Beide zaken geven iedereen aan dat de time-out bijna ten einde is.
  - (e) Als er nog 15 seconden resteren in de mediatime-out, steekt de tv-contactpersoon zijn rechterhand boven zijn hoofd om aan te geven dat de time-out ten einde loopt. De scheidsrechters dicht bij de teams informeren de hoofdcoach en moedigen de teams aan om in positie te gaan staan en zich klaar te maken voor het spel.
  - (f) Aan het einde van de time-out laat de tv-contactpersoon zijn arm zakken en wijst hij naar de referee.
2. [REFEREE] Geef het signaal dat de bal speelklaar is niet totdat: (i) de tv-contactpersoon of de back judge (of field judge) je aangeeft dat de tv-mensen klaar zijn om verder te gaan; en (ii) alle scheidsrechters in positie zijn.

# 21. Gebruik van beanbags

## 21.1 – Algemene principes

1. Alle scheidsrechters moeten ten minste twee beanbags bij zich hebben om te gebruiken om andere plekken dan plekken van een fout te markeren.
2. Gooi een beanbag nooit bovenhands. Loop indien mogelijk naar de geschatte yardlijn evenwijdig met de plek en *laat je beanbag vallen*. Als dat niet mogelijk is, werp hem dan onderhands.
3. Merk de yardlijn op als dat mogelijk is.
4. Als je beanbag op de verkeerde plek valt, verplaats hem dan naar de juiste plek. Verplaats de beanbag met gezag – probeer hem niet met je voet te verplaatsen in de hoop dat niemand dat zou opmerken.

## 21.2 – Plekken markeren

1. De Toezichter (en niemand anders) gebruikt een beanbag om volgende plekken te markeren:
  - (a) De plek waar een trapfase eindigt. Dat **kan de nastrijdtrapplek zijn**.
  - (b) De plek waar een speler het bezit van de bal verliest door een fumble. Dat is het einde van de betreffende loopactie en kan de volgende plek zijn als de bal buiten de grenzen gaat, of de basisplek voor fouten die begaan zijn tijdens de loopactie of terwijl de bal vrij is.
  - (c) De plek waar een achterwaartse pass geworpen wordt, of de bal doorgeven wordt, als ze voorbij de neutrale zone is of als er geen neutrale zone is. Dat is het einde van de betreffende loopactie en de basisplek voor fouten die begaan zijn tijdens de loopfase.
  - (d) De plek waar een gerechtigde ontvanger vrijwillig buiten de grenzen gaat. Je pet laten vallen is in dat geval een alternatief voor het gebruik van een beanbag. Elk van beide is een indicatie dat hij een fout zal begaan als hij binnen de grenzen een voorwaartse pass aanraakt voordat deze door een tegenstander of een scheidsrechter is aangeraakt.
  - (e) De plek waar speler van Team A vrijwillig buiten de grenzen gaat tijdens een vrije trap of strijdtrap. Je pet laten vallen is in dat geval een alternatief voor het gebruik van een beanbag. Dat is een indicatie dat hij een fout zal begaan als hij terug binnen de grenzen komt. (Als de speler terug binnen de grenzen komt onmiddellijk nadat hij buiten de grenzen was gegaan, is een beanbag niet nodig en hoef je alleen je vlag te laten vallen om de plek van de fout te markeren.)
  - (f) Alle plekken waar een speler van Team A op een niet-toegelaten wijze een vrije trap of een strijdtrap aanraakt. Dat zijn de plekken waar Team B ervoor kan kiezen om de bal te nemen als gevolg van de schending. Werp, indien dat meerdere plekken zijn, meerdere beanbags, of gebruik je beanbag om de plek te markeren die het voordeligst is voor Team B.
  - (g) De plek waar een speler een trap, pass of fumble van een tegenstander vangt of recupereert binnen of nabij zijn 5-yardlijn wanneer de momentumuitzondering van toepassing zou kunnen zijn. Dat is de dodebalplek als het momentum van de speler hem in de doelzone heeft gebracht en de bal vervolgens sterft in de doelzone en zijn team in balbezit is.
  - (h) De plek van de maximale terreinwinst wanneer de baldrager (inclusief een quarterback die achter de neutrale zone is getackeld) wordt teruggedreven. Doe dat echter niet altijd – alleen als er zich een probleem vormt in de stapel en je de plek van de maximale terreinwinst moet verlaten om met dat probleem om te gaan). Dat is de dodebalplek.
  - (i) De dodebalplek als je ze moet verlaten om de bal terug te bemachtigen of om actie te bekijken. Dat zou maar zelden mogen gebeuren – maak er geen gewoonte van. Dat

kan bv. de plek van de recuperatie van een getrapte bal door Team A omvatten als die speler met de bal probeert verder te lopen.

2. Tenzij de betreffende plek ook een van de hierboven genoemde plekken is, zouden beanbags *niet* mogen worden gebruikt om volgende plekken te markeren:
  - (a) de plek waar een bal onderschept wordt;
  - (b) de plek waar een vrije trap eindigt – geef indien nodig het start-de-kloksignaal [S2];
  - (c) de plek waar een bal gerecupereerd wordt;
  - (d) de plek waar een trap of pass de grond raakt;
  - (e) de plek waar een trap wordt gemufft door een speler van Team B – gebruik in plaats daarvan het signaal voor een toegelaten aanraking [S11];
  - (f) [de plek van een muff in het achterveld](#);
  - (g) [de plek van een achterwaartse pass in het achterveld, tenzij het erop lijkt dat de vrije bal buiten de grenzen zal gaan](#).

Geen van deze plekken kunnen mogelijke uitvoeringsplekken zijn.

## 22. Kettingploeg en ballenjongens

### 22.1 – Kettingploeg

1. Deze sectie bevat de instructies die een scheidsrechter (normaal gezien de head linesman) voor de wedstrijd aan de kettingploeg geeft. Onder sommige omstandigheden kan het passend zijn om de aftrap uit te stellen totdat dat is gebeurd. Onder omstandigheden die duidelijk te wijten zijn aan het falen van de wedstrijdorganisatie, kan het ook gepast zijn om het thuisteam te bestraffen (Regel 3-4-1-b).
2. Stel jezelf voor de wedstrijd voor aan de leden van de kettingploeg. Merk hun namen op **of noteer ze** en gebruik ze vaak tijdens de wedstrijd. Benadruk het belang van hun taak. Prijs en bedank ze voortdurend, vooral als ze iets snel en prompt doen.
3. Maak de beheerder van de pogingindicator verantwoordelijk voor de hele kettingploeg. Normaal gezien zou hij de meest ervaren persoon in de kettingploeg moeten zijn.
4. Toon de leden van de kettingploeg de signalen die je zal gebruiken om (i) het nummer van de poging aan te geven; (ii) aan te geven dat ze moeten blijven staan; (iii) aan te geven dat de ketting moet verplaatst worden.
5. Vermijd het om tijdens de wedstrijd de ketting of pogingindicator vast te nemen. Geef mondelinge instructies om de kettingploeg naar de juiste positie te laten verplaatsen.
6. **Geef de kettingploeg de instructie om de pogingindicator of ketting nooit te verplaatsen en om nooit het nummer van de poging te wijzigen, behalve op aanwijzing van de head linesman of referee.** Als hen wordt gevraagd zich te verplaatsen en ze kunnen zien dat er een vlag is geworpen, moeten ze blijven waar ze staan en de aandacht van de scheidsrechter op de vlag vestigen. Als ze zich wel verplaatsen, moeten ze snel en zonder ophef naar hun nieuwe positie gaan.
7. Maak de kettingploeg duidelijk dat de ketting nooit verplaatst wordt bij een tweede, derde of vierde poging; alleen de pogingindicator wordt dan verplaatst. Het is ook mogelijk (bv. na een bestraffing) dat er een eerste poging volgt en voor de ketting *niet* verplaatst wordt.
8. Maak de kettingploeg duidelijk dat het tempo dat van hen verwacht wordt, is om van positie naar positie te joggen. In een bespoedigde spelsituatie moeten ze proberen sneller te bewegen.
9. **Voor de veiligheid van spelers, scheidsrechters en de kettingploeg is het cruciaal dat de zijlijn vrij blijft. De pogingindicator en ketting moeten 6 feet buiten de grenzen blijven, behalve bij het opstellen van de ketting voor een nieuwe serie. Dat moet de beheerder van de pogingindicator en de kettingploeg op het hart gedrukt worden.**
10. Instrueer de beheerder van de pogingindicator om zich tussen pogingen aan volgende instructies te houden:
  - (a) Hij mag zich niet verplaatsen totdat hij daartoe een signaal heeft gekregen.
  - (b) Hij moet de pogingindicator evenwijdig plaatsen met de hiel van de head linesman het dichtst bij Team B's doelzone.
  - (c) Hij moet het nummer van de poging veranderen in het nummer dat de head linesman aangeeft.
  - (d) Idealiter zou hij het nummer moeten veranderen terwijl hij de pogingindicator naar de nieuwe positie verplaatst – dat wil zeggen dat de pogingindicator op de oude positie het oude nummer zou moeten tonen en op de nieuwe positie het nieuwe nummer.
  - (e) De pogingindicator moet altijd 6 feet buiten de grenzen blijven, behalve bij het opstellen van de ketting voor een nieuwe serie.
11. Instrueer de kettingploeg zich aan volgende instructies te houden als een nieuwe serie van pogingen is toegekend:
  - (a) Eerst moet de pogingindicator worden verplaatst naar de plek die wordt aangegeven door de head linesman, (de voorkant van de staaf evenwijdig met de neus van de bal).

- (b) Dan moet de ketting worden opgesteld, waarbij de achterste staaf exact op de plaats van de pogingindicator wordt geplaatst. De voorste staaf moet dan zo worden geplaatst dat de ketting volledig is opgespannen.
  - (c) De beheerder van de pogingindicator moet zijn pogingindicator aan de beheerder van de achterste staaf geven, zodat hij de kettingclip kan bevestigen. (Indien een vierde lid van de kettingploeg beschikbaar is, kan die persoon worden aangewezen als beheerder van de kettingclip). De kettingclip moet *precies* op de achterste (het dichtst bij Team A's doelzone) rand van een 5-yardlijn worden bevestigd, normaal gezien de 5-yardlijn het dichtst bij de achterste staaf.
  - (d) Zodra de kettingclip is bevestigd, moet de ketting *6 feet* buiten de grenzen worden gezet. De kettingclip moet op het referentiepunt voor de kettingclip (Regel 1-2-4-a) worden geplaatst (als dat er is).
12. Indien mogelijk moet de beheerder van de kettingclip of de beheerder van de pogingindicator (of een extra persoon) worden gevraagd om het nummer van de poging en de yardlijn van elke volgende plek te noteren. Als dat niet mogelijk is, is het voor de beheerder van de pogingindicator toegestaan om een voorwerp (bv. een tee van het golf of een beanbag) te gebruiken om de positie van de pogingindicator aan te geven. Ten slotte moet de beheerder van de pogingindicator worden aangemoedigd om de yardlijn waarop hij staat te onthouden.
  13. Instrueer de bemanning van de kettingploeg dat als het spel vordert (of lijkt te vorderen) in hun richting, ze snel van de zijlijn weg moeten, en hun materiaal op de grond moeten laten vallen. Benadruk de veiligheidsaspecten hiervan en leg uit hoe de ketting opnieuw kan worden opgesteld met behulp van de clip.
  14. Instrueer de kettingploeg zich aan volgende instructies te houden aan het einde van de eerste en derde periode:
    - (a) De head linesman noteert het nummer van de poging, de afstand tot de te bereiken lijn, de yardlijn en de lijn waarop de clip is geplaatst.
    - (b) De head linesman pakt de ketting vast op het punt waar de clip is geplaatst en instrueert de beheerder van de staaf *het verst* vanaf de middellijn om als eerste naar de corresponderende lijn op de andere helft van het veld te gaan, waarbij de ketting in dat proces wordt omgedraaid.
    - (c) De head linesman plaatst de kettingclip op de juiste yardlijn en instrueert vervolgens de kettingploeg om de ketting volledig op te spannen. De kettingclip moet dan op de referentiepunten voor de kettingclip (Regel 1-2-4-a) worden geplaatst, 6 feet buiten de grenzen.
    - (d) De pogingindicator wordt naar zijn nieuwe positie verplaatst terwijl de bal wordt verplaatst.
  15. Instrueer de leden van de kettingploeg dat wanneer een vrije trap wordt genomen, zij zichzelf en hun materiaal tot buiten de limietlijn moeten verplaatsen. De ketting en pogingindicator moeten op de grond worden gelegd. Hen mag worden gevraagd om in de buurt van de 20-yardlijn van het ontvangende team te gaan staan, om in de buurt te staan van de waarschijnlijke positie van de volgende eerste poging.
  16. Instrueer de kettingploeg zich aan volgende instructies te houden als er een nameting voor een eerste poging gebeurt:
    - (a) De pogingindicator moet worden geplaatst waar de voorste staaf staat, tenzij er een vlag is geworpen. (Zo wordt de locatie van de ketting gemarkeerd.) Het nummer dat op de pogingindicator staat, is dat van de vorige poging. (Als er een vlag is geworpen, moet [IN xx2-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 6D/7/8)] de side judge of [IN xx0-/xx1-FORMATIE (PLOEG VAN 4/5/6C)] de head linesman een beanbag leggen op de plaats van de voorste staaf.)
    - (b) De head linesman pakt de ketting vast op het punt waar de kettingclip is geplaatst.
    - (c) De head linesman en de beheerders van de staven dragen de ketting snel het speelveld op. De beheerder van de voorste staaf geeft zijn staaf aan de gepaste scheidsrechters (normaal gezien de umpire).



- (d) Als een eerste poging wordt toegekend, dragen de beheerders van de staven de ketting snel terug naar de zijlijn en stellen ze ze op voor de nieuwe serie van pogingen.
  - (e) Als een eerste poging niet wordt toegekend, en de bal dood is buiten de kruismarkeringen, wordt de ketting onder leiding van de referee verplaatst naar een positie waar de bal kan worden geplaatst. De referee pakt de ketting vast op een punt evenwijdig met de neus van de bal.
  - (f) Als een eerste poging niet wordt toegekend, dragen de head linesman en de beheerders van de staven de ketting snel terug naar de zijlijn. De head linesman zorgt ervoor dat de kettingclip correct wordt verplaatst. De ketting wordt dan verplaatst naar de referentiepunten voor de kettingclip (Regel 1-2-4-a), 6 feet buiten de grenzen.
  - (g) Zodra de beslissing door de referee is aangegeven d.m.v. een signaal, wordt de pogingindicator evenwijdig geplaatst met de neus van de bal en wordt het nummer dat op de pogingindicator wordt weergegeven, aangepast naar de volgende poging.
17. Als de doellijn de te bereiken lijn is, of bij trypogingen, wordt alleen de pogingindicator gebruikt. De ketting moet rond de 20-yardlijn buiten de limietlijnen op de grond worden gelegd en de beheerders van de staven moeten ver naar achteren gaan staan, voor hun eigen veiligheid en om de beheerder van de pogingindicator niet af te leiden.
  18. Wanneer de kettingploeg geïnstrueerd is in de bovenstaande procedures, moet ze een aantal proefscenario's ondergaan om er zeker van te zijn dat iedereen zijn instructies heeft begrepen. Neem alle tijd die voor de aftrap beschikbaar is om deze procedures te oefenen met de kettingploeg.
  19. Herinner de leden van de kettingploeg eraan dat ze voor de doeleinden van de wedstrijd scheidsrechters zijn en onpartijdig moeten blijven. Ze mogen geen opmerkingen maken aan spelers of hun mening geven over oordelen van scheidsrechters.
  20. Als een lid van een kettingploeg niet op een aanvaardbaar niveau presteert, laat de wedstrijdorganisatie dan weten dat er voor vervanging moet worden gezorgd.

## 22.2 – Bijkomende beheerders

1. Deze sectie bevat de instructies die een scheidsrechter (normaal gezien de line judge) voor de wedstrijd aan de beheerders van de bijkomende pogingindicator en van de bijkomende markering van de te bereiken lijn geeft. Onder sommige omstandigheden kan het passend zijn om de aftrap uit te stellen totdat dat is gebeurd. Onder omstandigheden die duidelijk te wijten zijn aan het falen van de wedstrijdorganisatie, kan het ook gepast zijn om het thuisteam te bestraffen (Regel 3-4-1-b).
2. Stel jezelf voor de wedstrijd voor aan beheerders. Merk hun namen op **of noteer ze**. Benadruk het belang van hun taak. **Prijs en bedank ze voortdurend, vooral als ze iets snel en prompt doen**.
3. Instrueer de beheerder van de bijkomende pogingindicator dat hij ongeveer 6 feet van de zijlijn moet blijven en dat hij de positie moet overnemen van de pogingindicator aan de andere kant van het veld.
4. Instrueer de beheerder van de bijkomende markering van de te bereiken lijn dat hij de positie moet overnemen van de staaf die de te bereiken lijn aanduidt. Ook hij moet 6 feet van de zijlijn blijven.
5. Herinner de bijkomende beheerders eraan dat ze voor de doeleinden van de wedstrijd scheidsrechters zijn en onpartijdig moeten blijven. Ze mogen geen opmerkingen maken aan spelers of hun mening geven over oordelen van scheidsrechters.
6. Als een bijkomende beheerder niet op een aanvaardbaar niveau presteert, laat de wedstrijdorganisatie dan weten dat er voor vervanging moet worden gezorgd.

## 22.3 – Ballenjongens

1. Deze sectie bevat de instructies die een scheidsrechter (normaal gezien de field judge of line judge) voor de wedstrijd aan de ballenjongens geeft. Onder sommige omstandigheden kan het passend zijn om de aftrap uit te stellen totdat dat is gebeurd. Onder omstandigheden die duidelijk te wijten zijn aan het falen van de wedstrijdorganisatie, kan het ook gepast zijn om het thuisteam te bestraffen (Regel 3-4-1-b).
2. Stel jezelf voor de wedstrijd voor aan de ballenjongens. Merk hun namen op **of noteer ze**. Benadruk het belang van hun taak. **Prijs en bedank ze voortdurend, vooral als ze iets snel en prompt doen**.
3. Wijs voor elke zijlijn één ballenjongen aan die ervoor verantwoordelijk is. Bovendien moet elke ballenjongen verantwoordelijk worden gemaakt voor de achterlijn links van hem (met zijn gezicht naar het veld gericht) bij fieldgoal- en trypogingen.
4. Instrueer de ballenjongens dat als de bal sterft buiten de grenzen, of binnen de grenzen buiten de 9-yardmarkeringen, zij zo snel mogelijk een bal aan de dichtstbijzijnde scheidsrechter moeten geven die erom vraagt. Normaal gezien is dat bij een niet-gevangen pass de vleugelscheidsrechter en in andere situaties de diepe vleugelscheidsrechter. Als de bal aan jouw kant buiten de grenzen gaat, of gestorven is vanwege een niet-gevangen pass, moet de ballenjongen hem gaan halen. Als de dode bal binnen de grenzen ligt, moet de ballenjongen bij de Toezichter wachten totdat de dode bal niet langer nodig is en hem dan het veld af dragen.
5. Instrueer de ballenjongens dat ze te allen tijde gelijke tred moeten houden met het spel. Daarbij moeten ze normaal gezien dicht bij de positie blijven van de vleugelscheidsrechter aan hun kant van het veld. Bij elke poging moeten ze beginnen aan Team A's kant van de vleugelscheidsrechter of op één derde van de afstand tussen de vleugelscheidsrechter en de diepe vleugelscheidsrechter. **Instrueer de ballenjongens om te allen tijde verder buiten de grenzen te blijven dan de dichtstbijzijnde scheidsrechter**.
6. Instrueer de ballenjongens dat degene die verantwoordelijk is voor een achterlijn, bij fieldgoal- en trypogingen naar die achterlijn zijn bal aan de voet van een doelmast moet plaatsen en ver achter de doelpalen moet gaan staan om de bal na de trap te gaan halen.
7. Draag de ballenjongens op bij slechte weersomstandigheden of op een nat of modderig veld hun bal droog en proper houden. Het is de verantwoordelijkheid van de wedstrijdorganisatie om daarvoor handdoeken ter beschikking te stellen.
8. Meld de ballenjongens dat hen kan worden gevraagd om de beanbag van een scheidsrechter te gaan halen als die op enige afstand van de dodebalplek ligt. Vertel hen dat ze nooit een beanbag mogen aanraken zonder dat hen dat gevraagd is.
9. Als je meer dan één ballenjongen aan je zijlijn hebt, maak de ene er dan verantwoordelijk voor om de reservebal bij zich houden en hem aan de scheidsrechters te geven, en de andere om de bal die in de vorige poging gebruikt is, te gaan halen.
10. Herinner de ballenjongens eraan dat ze voor de doeleinden van de wedstrijd scheidsrechters zijn en onpartijdig moeten blijven. Ze mogen geen opmerkingen maken aan spelers of hun mening geven over oordelen van scheidsrechters.
11. Vertel de ballenjongens dat ze de bal nooit aan een speler mogen geven. Spelers mogen niet oefenen met de wedstrijdballen en er ook niet aankomen.
12. Als een ballenjongen niet op een aanvaardbaar niveau presteert, laat de wedstrijdorganisatie dan weten dat er voor vervanging moet worden gezorgd.

## 23. Mechanics voor een scheidsrechtersploeg van 3

Hoe minder scheidsrechters er zijn, hoe groter de kans dat een spelsituatie of een fout onopgemerkt blijft. De sleutel tot scheidsrechteren in een scheidsrechtersploeg van 3 is herkennen welke taken de hoogste prioriteit hebben en bereid zijn om taken met een lagere prioriteit achterwege te laten als er niet genoeg tijd is.

### 23.1 – Algemeen

1. De scheidsrechters moeten onderling beslissen wie verantwoordelijk is voor het brieven van de beheerders van de stadionklok, commentatoren, kettingploeg, bijkomende beheerders en ballenjongens.
2. De scheidsrechters moeten afspraken maken over het beheer van de klok. Normaal gezien is de line judge verantwoordelijk voor de wedstrijd klok en de referee voor de spelklok en de duur van time-outs.
3. Alle scheidsrechters moeten bereid zijn zich aan te passen aan de omstandigheden van de wedstrijd. Het cruciale doel is om het spel ingesloten te houden, zodat het vanuit meer dan één hoek kan worden bekeken.
4. Bij nametingen moet de line judge de voorste staaf nemen en plaatst de head linesman de clip. De referee moet ervoor zorgen dat de bal niet beweegt, alvorens te oordelen over de nameting.

### 23.2 – Vrije trappen

1. De line judge moet op Team A's beperkende lijn staan, op de zijlijn aan de kant van de perstribune. De head linesman moet op de andere zijlijn staan op Team B's beperkende lijn. Zij zijn verantwoordelijk voor hun eigen zijlijn en voor het markeren van maximale terreinwinst van de terugloopactie. De referee moet op Team B's doellijn staan, in het midden van het veld, en toezicht houden op die doellijn.

### 23.3 – Strijdpogingen

1. Deze formatie heeft het voordeel dat ze de normale positionering omvat die wordt aangenomen door de scheidsrechters in een scheidsrechtersploeg van 4, behalve dat een van die scheidsrechters er niet is (gewoonlijk de umpire).
2. De head linesman en line judge beginnen in hun normale posities. Zij zijn samen verantwoordelijk voor de strijdlijn. Ze zijn verantwoordelijk voor hun zijlijn bij zowel loop- als voorwaartsepassfases, en moeten naar elk van beide doellijnen gaan als een van beide wordt bedreigd. **Van zodra ze er zeker van zijn dat een pass zal worden geworpen die zeker over de neutrale zone zal gaan, mogen ze bij voorwaartsepassfases richting Team B's doelzone gaan om receivers te observeren en of de pass gevangen is of niet aan hun kant van het veld.**
3. De referee begint in zijn normale positie, behalve dat hij ervoor mag kiezen om te beginnen in de normale positie van de umpire als dat nodig is om het spel in het midden van de lijn te observeren vanaf de verdedigende kant van de neutrale zone. Bij loofases moet hij de blocks van binnen naar buiten kunnen bekijken. Bij voorwaartsepassfase is hij verantwoordelijk voor alle actie in de buurt van de passer. Nadat de bal is geworpen, is hij verantwoordelijk voor de bescherming van de passer en mag hij zich niet (om)draaien om de pass te observeren (zelfs niet in de positie van umpire).

### **23.4 – Pogingen rond de doellijn**

1. Bij pogingen rond de doellijn moeten de head linesman en de line judge in positie zijn om zich naar de doellijn aan de zijlijn te verplaatsen en van buiten naar binnen toezicht te houden op het spel. De referee zou het spel van binnen naar buiten moeten bekijken.

### **23.5 – Uittrappen**

1. De head linesman begint in zijn normale positie en voert zijn normale taken uit.
2. De line judge moet ver richting Team B's doelzone, naar de positie die hij in een scheidsrechtersploeg van 4 normaal inneemt bij een uittrap. Hij moet bereid zijn om te oordelen over het einde van de trap en de daaropvolgende terugloopactie.
3. De referee moet de voorkeur geven aan de kant van het veld het dichtst de perstribune en de actie tegen de snapper en vervolgens de trapper observeren.

### **23.6 – Fieldgoal- en trypogingen**

1. Eén scheidsrechter, normaal gezien de line judge, moet achter het doel staan en is er op zijn eentje verantwoordelijk voor om te oordelen over het slagen of mislukken van de fieldgoalpoging.
2. De referee moet de voorkeur geven aan de kant van het veld het dichtst de perstribune. Hij is verantwoordelijk voor die zijlijn als het spel een loopfase of voorwaartsepassfase wordt. Hij moet actie tegen de trapper en houder observeren.
3. De head linesman is verantwoordelijk voor de actie tegen de snapper en mag het veld inkomen nadat de bal is gesnapt om die actie beter te kunnen observeren.

# 24. Videoreview

## 24.1 – Inleiding

1. Het enige doel van videoreview is om de beslissing goed te krijgen. Het gebruik ervan moet echter zeldzaam zijn, omdat anders toeschouwers en deelnemers zich kunnen gaan vervelen of het vertrouwen in de scheidsrechters kunnen verliezen. [IFAF-Regel 12 legt de grenzen van videoreview vast.](#)

## 24.2 – Voor de wedstrijd

1. [VIDEO JUDGE] Breng de scheidsrechters op het veld op de hoogte van je locatie en welke faciliteiten (technisch en anderszins) je ter beschikking hebt om spelsituaties te beoordelen. [Houd rekening met de volgende factoren bij het bepalen van je locatie:](#)
  - (a) [Idealiter bevind je je op een locatie waar je een goed, duidelijk zicht hebt op het hele veld en op je videoscherm\(en\). Door het veld te kunnen zien, kan je de hele context van het spel zien: nummer van de poging en afstand, positie op het veld, vervangingen, formaties, terreinwinst of -verlies enz. Als je alleen je scherm\(en\) kan zien, is het moeilijker om de context van een spelsituatie vast te stellen.](#)
  - (b) [Idealiter bevind je je op een locatie die beschermd is tegen slecht weer en direct zonlicht.](#)
  - (c) [Idealiter sta je dicht bij de technische staf die de technologie voor videoreview ondersteunt.](#)
2. [VIDEO JUDGE] Bepaal welke videobronnen zullen worden gebruikt tijdens de wedstrijd.
3. [VIDEO JUDGE] Als videoreview onder controle staat van het tv-productieteam, neem dan contact op met de mensen van dat team en spreek er procedures mee af om:
  - (a) hen te laten weten dat er een videoreview zal worden gedaan;
  - (b) hen te laten weten welke van de meerdere weergaven je opnieuw wil afspelen en met welke snelheid;
  - (c) hen je te laten inlichten als er een technisch probleem is waardoor videoreview niet kan worden gebruikt of de capaciteit ervan verminderd is.
4. [VIDEO JUDGE] Neem contact op met je videoassistent (indien beschikbaar) en spreek af welke procedures je zal gebruiken om hem te vragen specifieke acties uit te voeren, zoals het mogelijk maken dat specifieke beelden worden afgespeeld.
5. Alle scheidsrechters moeten de procedures herzien om de wedstrijd stil te leggen en videoreview in gang te zetten.
6. Bespreek welke spelsituaties en/of welke delen van het veld waarschijnlijk onderworpen kunnen worden aan videoreview. Als de enige camera zich bijvoorbeeld op de middellijn bevindt, is het onwaarschijnlijk dat hij veel hulp kan bieden bij oordelen over de doellijn.
7. [INTERNE RADIO GEBRUIKEN] Alle scheidsrechters moeten controleren of de communicatie tussen de scheidsrechters op het veld en de video judge naar behoren verloopt.
8. [REFEREE] Als er geen video judge is, maar herhalingen kunnen worden vertoond op een stadionscherm, spreek dan procedures af om te vragen om bepaalde herhalingen te laten zien. Onthoud dat deze vorm van videoreview niet mag worden gebruikt als de keuze om al dan niet herhalingen te laten zien, of omtrent welke herhalingen worden getoond, slechts in handen is van één team.

## 24.3 – Informele videoreview

1. Informele videoreview is een proces dat alleen bestaat voor scheidsrechters en de beslissing vergemakkelijkt om de wedstrijd al dan niet stil te leggen voor een formele videoreview. Informele videoreview is bedoeld als een snel en efficiënt proces dat de wedstrijd niet vertraagt. [Informele videoreview kan ook worden gebruikt om problemen](#)

die de video judge heeft opgemerkt snel “recht te zetten”. De resultaten van een informele beoordeling worden niet gedeeld met toeschouwers, maar kunnen, indien van toepassing, worden gecommuniceerd aan een hoofdcoach als de tijd en gelegenheid het toelaten.

2. Terwijl de bal dood is en alle actie is gestopt, geldt het volgende:
  - (a) [VIDEO JUDGE] Je mag ervoor kiezen om de beelden van de vorige poging opnieuw af te spelen als je dat kan doen voordat de volgende poging bijna begint.
  - (b) [SCHEIDSRECHTERS OP HET VELD] Je mag ervoor kiezen om de beelden van de vorige poging opnieuw af te spelen in je hoofd, en ze met andere scheidsrechters te bespreken, als je dat kan doen voordat de volgende poging bijna begint.
3. Niettegenstaande paragraaf 24.3.1 kunnen de scheidsrechters op het veld in de volgende situaties een beetje “tijdrekken” om een videoreview te kunnen laten bekijken door de video judge en om een beslissing te nemen over het al dan niet formeel stilleggen van het spel: ✕
  - (a) tijdens een blessuretime-out of onderbreking om een andere reden;
  - (b) als het aflossen van de bal niet vlot verloopt.

Merk op dat de scheidsrechters onder geen enkele omstandigheid mogen proberen te voorkomen dat Team A de bal in het spel brengt terwijl de spelklok loopt.
4. Als je vermoedt dat er een dwaling is begaan en er geen tijd is om videoreview de poging te laten herzien, moet je beslissen of je het spel wil stoppen, op basis van:
  - (a) je oordeel over de impact van de beslissing om iets al dan niet te vlaggen;
  - (b) de waarschijnlijkheid dat er bewijs zal zijn dat de beslissing wijzigt;
  - (c) **de mate van zekerheid die je hebt dat er een dwaling is begaan (hoe zekerder je bent, hoe meer je geneigd zou moeten zijn om de wedstrijd stil te leggen).**

## 24.4 – Formele videoreview

1. Formele videoreview is een proces waarbij de wedstrijd wordt opgeschort terwijl de videoreview het videobewijs van de vorige poging onderzoekt. De referee deelt mee dat videoreview geïnitieerd wordt en welk aspect van de vorige poging hoofdzakelijk zal worden herzien. Uiteindelijk deelt hij ook het resultaat van de videoreview mee.
2. Eender welke scheidsrechter, inclusief de video judge, mag de wedstrijd stilleggen als hij denkt dat:
  - (a) er redelijk bewijs is om aan te nemen dat er een dwaling is begaan in het oorspronkelijke oordeel op het veld; en
  - (b) de poging herzienbaar is (Regel 12-2-2); en
  - (c) de uitkomst van een videoreview een directe, competitieve impact op de wedstrijd zou hebben. Videoreview mag niet worden gebruikt als er geen competitieve impact op de wedstrijd zou zijn, met inbegrip van wanneer de regel over de lopende klok van kracht is (Regel 3-3-2).
3. Initieer geen videoreview in een situatie waarin dat een team een voordeel zou geven met betrekking tot de tijd (op de wedstrijdklok of op de spelklok).
  - (a) Initieer niet onmiddellijk een videoreview in situaties waarin:
    - (i) het stoppen van de klok Team A een extra poging zou opleveren in omstandigheden waarin anders een periode zou eindigen;
    - (ii) het stoppen van de klok zou voorkomen dat Team A een fout voor vertragen van het spel begaat die onvermijdelijk lijkt.
  - (b) Het is echter mogelijk om een videoreview te initiëren nadat de periode is afgelopen of de spelklok is verstreken. Als een beslissing wordt gewijzigd, wordt de wedstrijdklok weer ingesteld op het punt waarop ze zou gestaan hebben als de beslissing correct was genomen, en wordt de spelklok ingesteld op 25 seconden.

4. De wedstrijd stilleggen:
  - (a) [SCHEIDSRECHTERS OP HET VELD] Fluit en geef het time-outsignaal [S3]. Zodra alle actie is gestopt, [RADIO GEBRUIKEN] zeg dan duidelijk: “Leg de wedstrijd stil; leg de wedstrijd stil; videoreview.” (“*Stop the game; stop the game; video review.*”). Alle andere scheidsrechters dienen het time-outsignaal [S3] te herhalen.
  - (b) [VIDEO JUDGE] [INTERNE RADIO GEBRUIKEN] Zeg duidelijk: “Leg de wedstrijd stil; leg de wedstrijd stil.” (“*Stop the game; stop the game.*”).
5. Als een hoofdcoach een videoreview aanvraagt, breng de referee daar dan van op de hoogte. Elke videoreview die door een coach wordt aangevraagd, is een formele videoreview. De referee en de dichtstbijzijnde zijlijnscheidsrechter moeten met de hoofdcoach overleggen om te begrijpen wat hij betwist en om er zeker van te zijn dat wat wordt betwist, herzienbaar is.
6. [REFEREE] Deel de toeschouwers met behulp van het signaal voor videoreview [Sup44] mee dat er een videoreview zal worden gedaan.
  - (a) Als de videoreview is aangevraagd door een hoofdcoach, deel dan mee: “(Team) betwist het oordeel van (de betwisting in kwestie).” (“*(Team) has challenged the ruling of (whatever).*”).
  - (b) Als de videoreview is geïnitieerd door een scheidsrechter, deel dan het oordeel mee dat oorspronkelijk werd gevelde. Zo definieer je effectief wat het meest waarschijnlijk wordt “gewijzigd” door de videoreview (hoewel andere aspecten van het spel ook kunnen worden gewijzigd). Voorbeelden:
    - (i) “Het oordeel op het veld is dat de pass niet-gevangen is.”
    - (ii) “Het oordeel op het veld is viseren door Rood #25.”
    - (iii) “Er is misschien een ernstige fout begaan tijdens de vorige poging.” (Als het vermoeden bestaat dat een fout begaan tijdens de vorige poging op het veld niet werd gevlagd.)
  - (c) Vervolg je mededeling in beide gevallen met: “De vorige poging wordt herzien.” (“*The previous play is under review.*”).
7. [HEAD LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE EN SIDE JUDGE] Als je de dichtstbijzijnde scheidsrechter bij de hoofdcoach bent, laat hem dan weten dat er een videoreview zal worden gedaan.

## 24.5 – Tijdens een videoreview

1. Tijdens de videoreview moeten alle relevante scheidsrechters die betrokken waren bij de beslissing op het veld, samenkomen met de referee, indien mogelijk uit de buurt van spelers. Andere scheidsrechters moeten spelers uit de buurt houden.
2. Indien mogelijk moet aan elke kant van het veld een zijlijnscheidsrechter dicht bij de hoofdcoach blijven. Dat is vooral belangrijk als de videoreview is aangevraagd door de hoofdcoach. Informeer tijdens de videoreview de coach *niet* over de details van de discussie die gaande is. Je kan hem echter op de hoogte stellen van belangrijke feiten die worden bevestigd of vastgesteld.
3. Als de videoreview vanaf het veld is geïnitieerd, moet normaal gezien een scheidsrechter op het veld (of de referee namens hem) de video judge vragen om een specifieke feitelijke vraag te beantwoorden (bv. “Raakte de knie van de baldrager de grond?”). Als de videoreview is geïnitieerd door de video judge, moet hij de scheidsrechters op het veld informeren over welke aspecten van het spel hij wil herzien.
4. [SCHEIDSRECHTERS OP HET VELD] [INTERNE RADIO GEBRUIKEN] De primair verantwoordelijke scheidsrechter moet zo gedetailleerd mogelijk beschrijven wat hij zag. Daarna moeten andere scheidsrechters die de actie in kwestie hebben gezien, beschrijven wat zij hebben gezien.
5. [VIDEO JUDGE] [INTERNE RADIO GEBRUIKEN] Beschrijf wat op de videobeelden is te zien. In gevallen waarin het videobewijs duidelijk is, moet de beschrijving kort en bondig zijn. Als het videobewijs niet doorslaggevend is, beschrijf dan voldoende gedetailleerd wat je

ziet, zodat de groep tot een consensus kan komen over wat er feitelijk heeft plaatsgevonden.

6. Regel 12-3-3-a stelt dat als er duidelijk, onweerlegbaar bewijs is dat een oordeel op het veld onjuist was of er iets gebeurd is dat binnen de reikwijdte van de procedure voor videoreview valt en werd gemist door de scheidsrechters op het veld, de video judge de scheidsrechters op het veld zal adviseren om hun oordeel te wijzigen.
7. Regel 12-3-3-b stelt dat als er ander (bv. niet onbetwistbaar) bewijs is, de video judge de scheidsrechters op het veld op de hoogte zal stellen van het beschikbare bewijsmateriaal en hen de gelegenheid geven om hun oordeel te wijzigen als dat bewijs wordt gecombineerd met bewijs uit hun eigen waarnemingen. De video judge mag het oordeel van de scheidsrechters op het veld niet tenietdoen, maar kan hen adviseren. De definitieve vaststelling van de feiten blijft bij de scheidsrechters op het veld. Bij twijfel blijft de beslissing behouden, tenzij er (in de balans van waarschijnlijkheden) voldoende bewijs is om ze ongedaan te maken.
8. **[VIDEO JUDGE] Zorg er bij het nemen van beslissingen over valse starts en vergelijkbare situaties waar timing belangrijk is, voor dat het videobewijs duidelijk is wanneer het op normale snelheid wordt afgespeeld. Creëer geen fout, enkel op basis van een frame-voor-frame-analyse, hoewel die techniek wel kan worden gebruikt om een fout op te heffen.**
9. Als een scheidsrechter op het veld met zekerheid een actie heeft gezien en een oordeel velde dat die actie niet ernstig genoeg was om als een fout te worden bestempeld, dan zou de video judge dat oordeel niet terzijde mogen schuiven, tenzij het bewijs van de fout opmerkelijk is. Als de oordelende scheidsrechter echter snel van gedachten verandert, kan zijn oorspronkelijke beslissing worden gewijzigd op advies van de video judge. De oordelende scheidsrechter mag niet toestaan dat druk van deelnemers of toeschouwers zijn beslissing beïnvloedt – ze moet worden gemaakt op grond van de consequente toepassing van de filosofie van het scheidsrechteren (hoofdstuk 3).
10. **[INTERNE RADIO GEBRUIKEN]** Bij het verstrekken van informatie moet de ontvangende scheidsrechter de belangrijkste details herhalen om te bevestigen dat hij ze duidelijk heeft ontvangen en begrepen. Dat is de video judge voor informatie die wordt overgebracht door een scheidsrechters op het veld, en normaal gezien de referee voor informatie die wordt overgebracht door de video judge.
11. Bij het beoordelen van een bepaald aspect van een videoreview is het volkomen acceptabel dat andere aspecten in overweging worden genomen. Een videoreview kan *eender welk* aspect van de poging waarvoor het spel is gestopt, in overweging nemen. De video judge is ervoor verantwoordelijk om te beslissen welke andere aspecten van het spel in overweging kunnen worden genomen, waaronder:
  - (a) of er nog een ernstige fout is begaan;
  - (b) de status van de bal (bv. dat hij eerder in het spel stierf);
  - (c) tijdgerelateerde aspecten.
12. Vermijd gezichtsuitdrukkingen, gebaren of negatieve lichaamstaal die mogelijk zichtbaar zijn voor toeschouwers of televisie.
13. **[IN xx1-/xx3-FORMATIE (PLOEG VAN 5/6C/7/8)] [BACK JUDGE]**  
**[IN xx0-FORMATIE (PLOEG VAN 4)] [LINE JUDGE]**  
**[IN xx2-FORMATIE (PLOEG VAN 6D)] [FIELD JUDGE]** Treed op als videoreview-scheidsrechter op het veld. Als het resultaat van de poging wordt gewijzigd, noteer dan de volgende details over hoe het spel moet worden hervat, en zorg ervoor dat alle scheidsrechters op het veld ervan op de hoogte zijn:
  - (a) nummer van de volgende poging;
  - (b) afstand tot de te bereiken lijn;
  - (c) yardlijn;
  - (d) laterale positie van de bal (kruismarkering);
  - (e) tijd op de wedstrijdklok;



- (f) of de klok wordt gestart op de snap of op het signaal dat de bal speelklaar is;
- (g) of er een time-out aangerekend moet worden.

Als de video judge de exacte informatie niet kent, kan een schatting worden gebruikt.

14. In gevallen waarin er geen video judge is maar de scheidsrechters op het veld de herhaling op een scherm kunnen bekijken, moet dezelfde procedure worden gevolgd, maar zou het normaal gezien niet nodig mogen zijn om de discussie via de radio te houden.

## 24.6 – Sleutelzinnen

1. Tijdens een videoreview is het belangrijk om heldere en eenduidige communicatie te gebruiken die alle benodigde informatie overbrengt, maar alle partijen ook laat weten wat de stand van zaken van de videoreview is. Het gebruik van de volgende sleutelzinnen standaardiseert deze communicatie.
2. De wedstrijd stilleggen.
  - (a) **Leg de wedstrijd stil; leg de wedstrijd stil** (“*Stop the game; stop the game*”): Wanneer een scheidsrechter deze sleutelzin gebruikt, geeft hij aan dat het spel moet worden gestopt voor een formele videoreview.
3. Informatie uitwisselen.
  - (a) **De videobeelden tonen ...** (“*The video shows ...*”): Wanneer de video judge deze sleutelzin gebruikt, communiceert hij de feiten die uit de videobeelden kunnen worden afgeleid.
  - (b) **Ik kan niet opmaken ...** (“*I cannot tell ...*”): Wanneer de video judge deze sleutelzin gebruikt, communiceert hij de feiten die niet uit de videobeelden kunnen worden afgeleid. Dit zou een gelegenheid kunnen zijn voor een scheidsrechter op het veld om de video judge te informeren over wat hij in verband hiermee heeft gezien.
  - (c) **X, vertel me alsjeblieft wat je zag met betrekking tot ...** (“*X, please tell me what you saw relating to ...*”): Wanneer de video judge deze sleutelzin gebruikt, is dat een verzoek om informatie over een specifiek aspect van de spelsituatie. Dat zal normaal gesproken gericht zijn aan een of meer specifieke scheidsrechters. Het zou normaal gesproken moeten beginnen met het bij naam noemen van de specifieke scheidsrechter(s). Als dat er meer dan één zijn, zou het handig zijn als ze in dezelfde volgorde reageren als ze in het verzoek worden genoemd. Als de video judge geen antwoord krijgt, zou hij het verzoek moeten herhalen. Het mag worden gevolgd door een verder verzoek om meer gedetailleerde of aanvullende informatie. Het kan nodig zijn dat een andere scheidsrechter op het veld de beoogde ontvanger van het verzoek op de hoogte stelt als hij het niet heeft gehoord.
  - (d) **V, wat tonen de videobeelden met betrekking tot ...** (“*V, what does the video show relating to ...*”): Wanneer een scheidsrechter op het veld deze sleutelzin gebruikt, is dat een verzoek aan de video judge om informatie te verschaffen over een specifiek aspect van de spelsituatie. Het zou normaal gesproken moeten beginnen met het bij naam noemen van de video judge. Als de scheidsrechter op het veld geen antwoord krijgt, zou hij het verzoek moeten herhalen. Het mag worden gevolgd door een verder verzoek om meer gedetailleerde of aanvullende informatie.
4. De videoreview afronden.
  - (a) **Ik heb mijn beslissing genomen** (“*I have made my decision*”): Wanneer de video judge deze sleutelzin gebruikt, geeft dat aan dat hij alle informatie heeft verkregen die hij denkt nodig te hebben om de uitkomst van de videoreview te bepalen (Regel 12-3-3-a). Dat kan zijn omdat er duidelijk, onweerlegbaar bewijs is om een oordeel te bevestigen of te wijzigen, of omdat er geen vooruitzicht is op het verkrijgen van dergelijk bewijs en het oordeel op het veld behouden blijft. Deze sleutelzin zal worden gevolgd door details van de beslissing, waarbij benadrukt wordt of het oordeel op het veld is bevestigd, behouden blijft of is gewijzigd, en indien het is gewijzigd, in welke zin.

- (b) **Ik geloof dat we het eens zijn** (“*I believe we have a consensus*”): Wanneer de video judge deze sleutelzin gebruikt, geeft dat aan dat hij alle informatie heeft verkregen die hij denkt nodig te hebben om tot een consensus te komen tussen hemzelf en de scheidsrechters op het veld (Regel 12-3-3-b). Dat kan zijn omdat er een duidelijke eensgezindheid is om een oordeel te bevestigen of te wijzigen, of omdat er geen vooruitzicht is op het verkrijgen van dergelijke eensgezindheid en het oordeel op het veld behouden blijft. Tenzij onmiddellijk tegengesproken door een scheidsrechter op het veld, zal deze sleutelzin worden gevolgd door details van de beslissing, waarbij benadrukt wordt of het oordeel op het veld is bevestigd, behouden blijft of is gewijzigd, en indien het is gewijzigd, in welke zin.
- (c) **De volgende poging is ...** (“*The next play will be ...*”): Wanneer de video judge deze sleutelzin gebruikt, communiceert hij noodzakelijke informatie over de volgende poging. Deze communicatie moet alle relevante details bevatten zoals uiteengezet in Mechanic 24.5.13.

## 24.7 – Conclusie van een videoreview

1. [REFEREE] Controleer of alle relevante leden van de scheidsrechtersploeg op het veld op de hoogte zijn van de beslissing.
2. [HEAD LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE EN SIDE JUDGE] Laat de hoofdcoach, als jij er de dichtstbijzijnde zijlijnscheidsrechter bij bent, weten wat de uitkomst is. Dat is vooral belangrijk als de videoreview is aangevraagd door de hoofdcoach.
3. [REFEREE] Deel het volgende mee:
  - (a) “Na videoreview, ...” (“*After further review, ...*”);
  - (b) Als het oordeel op het veld is bevestigd, deel dan mee: “... is het oordeel op het veld bevestigd.” (“*... the ruling on the field is confirmed.*”).
  - (c) Als het oordeel op het veld behouden blijft, deel dan mee: “... het oordeel op het veld blijft behouden.” (“*... the ruling on the field stands.*”).
  - (d) Als het oordeel op het veld is gewijzigd, deel dan mee: “... is het oordeel op het veld gewijzigd” (“*... the ruling on the field has been changed*”), en verduidelijk (i) waarom en (ii) wat de impact van het gewijzigde oordeel is. (Het woord “gewijzigd” (“*changed*”) is veel beter dan “herroepen” (“*reversed*”).) Laat de videoreview-scheidsrechter op het veld dicht bij je staan zodat hij je aan details kan herinneren als jij ze vergeet.
  - (e) Als de videoreview is aangevraagd door een hoofdcoach en het oordeel niet is gewijzigd, deel de aangerekende teamtime-out voor dat team dan mee zoals normaal, maar voeg eraan toe: “(Team) kan voor de rest van de wedstrijd geen videoreview meer aanvragen.” (“*(Team) has no further coach’s challenge available for the rest of the game.*”).
4. Alle scheidsrechters moeten controleren of het nummer van de poging en afstand, de locatie van de bal en de tijd op de wedstrijdklok correct zijn ingesteld.

## 24.8 – Onbeschikbaarheid van videoreview

1. Als het door technische of andere problemen onmogelijk wordt om videoreview uit te voeren, moet het volgende gedaan worden:
  - (a) [VIDEO JUDGE] Informeer de referee dat videoreview niet beschikbaar is.
  - (b) [REFEREE] Schort de wedstrijd tijdelijk op (Regel 3-3-3) en deel mee dat videoreview niet beschikbaar is.
  - (c) [HEAD LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE EN SIDE JUDGE] Informeer de hoofdcoach aan jouw kant van het veld dat videoreview niet beschikbaar is.
2. Terwijl videoreview niet beschikbaar is, kan er geen videoreview worden aangevraagd.

- 
3. Als het daarna weer mogelijk wordt om videoreview uit te voeren, moet het volgende gedaan worden:
    - (a) [VIDEO JUDGE] Informeer de referee dat videoreview weer beschikbaar is.
    - (b) [REFEREE] Onderbreek de wedstrijd tijdelijk (Regel 3-3-3) en deel mee dat videoreview weer beschikbaar is.
    - (c) [HEAD LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE EN SIDE JUDGE] Informeer de hoofdcoach aan jouw kant van het veld dat videoreview weer beschikbaar is.

# 25. Radiocommunicatie

## 25.1 – Inleiding

1. Het gebruik van radiocommunicatie op het veld is niet verplicht. Het is aan het oordeel van individuele scheidsrechtersploegen en scheidsrechters of ze ervoor kiezen om ze te gebruiken of niet. Dat is ook het geval als er scheidsrechters zijn die geen radio's hebben of ervoor kiezen er geen te gebruiken.
2. Radioapparatuur moet voldoen aan de technische vereisten van het land waarin de wedstrijd plaatsvindt. Let daarnaast op volgende zaken:
  - (a) Het gebruik van een oortelefoon en microfoon is verplicht – je moet wat je hoort privé houden en je handen vrij houden tijdens het spel.
  - (b) Radiocommunicatie die door de stem geactiveerd wordt, of een “open microfoon” wordt beter niet gebruikt, aangezien dat de ether waarschijnlijk met ruis zal verstoren. Radiocommunicatie waarbij je op een knop moet duwen om te spreken, zou beter worden gebruikt.
3. Radiocommunicatie mag alleen worden gebruikt door scheidsrechters die direct betrokken zijn bij het leiden van de wedstrijd. Dat omvat:
  - (a) scheidsrechters op het veld;
  - (b) de video judge en zijn assistent;
  - (c) plaatsvervangende scheidsrechters;
  - (d) beoordelaars;
  - (e) scheidsrechters naast het veld die optreden als een begeleider of trainer voor scheidsrechters op het veld;
  - (f) gekwalificeerde scheidsrechters die de wedstrijd bijwonen in een officiële leidinggevende hoedanigheid of in het kader van een opleiding;
  - (g) gekwalificeerde scheidsrechters die als tijdwaarnemer werken;
  - (h) potentiële scheidsrechters die een wedstrijd bijwonen om de scheidsrechters te observeren (als de scheidsrechtersploeg daarmee akkoord gaat) – het is gepast om radiocommunicatie met hen te delen om hen te helpen observeren hoe de scheidsrechters werken.
4. Radiocommunicatie zou niet mogen worden gebruikt door of gedeeld met niet-scheidsrechters.
5. Als verschillende scheidsrechtersploegen wedstrijden scheidsrechteren op dezelfde locatie (bv. een finaledag of bowlweekend), zou de volgende scheidsrechtersploeg uit beleefdheid het best haar radio's niet gebruiken of testen totdat de vorige scheidsrechtersploeg klaar is met haar wedstrijd. Anders moet de volgende scheidsrechtersploeg ervoor zorgen dat ze een andere frequentie gebruikt.
6. Eender welke scheidsrechter die een wedstrijd bijwoont in een andere hoedanigheid dan als scheidsrechter (bv. toeschouwer, kettinploeg enz.) zou uit beleefdheid zonder toestemming het best geen gebruik maken van of luisteren naar de radiocommunicatie die door de scheidsrechtersploeg wordt gebruikt.
7. Als wordt vastgesteld dat een niet-scheidsrechter (speler, coach, toeschouwer) zonder toestemming naar de radiocommunicatie van de scheidsrechtersploeg op het veld luistert of ze opneemt (al afluisterend), moet dat worden gemeld, omdat het in strijd is met de geest van Regel 1-4-11-f.  
(Opmerking: het is redelijk dat de coaches of wedstrijdorganisatie hun eigen radio's hebben om onderling te communiceren. Als je ontdekt dat je scheidsrechtersploeg per ongeluk dezelfde frequentie of hetzelfde kanaal gebruikt, verander dan van kanaal. Dat is geen overtreding van Regel 1-4-11-f.)
8. **Wees je er altijd van bewust dat iemand misschien luistert naar wat je zegt, dus wees professioneel.**

## 25.2 – Voor de wedstrijd

1. In de week voor de wedstrijd moet de referee iedereen eraan herinneren dat radio's zullen worden gebruikt en dat de batterijen moeten worden opladen. Ten minste één scheidsrechter moet een oplader meenemen naar de wedstrijd voor het geval iemand zijn radio is vergeten op te laden.
2. Spreek tijdens de pre-game af welk kanaal je gaat gebruiken (en ten minste één reservekanaal om naar over te schakelen als er problemen zijn met bv. de ontvangst). Ervaren gebruikers merken wanneer de ontvangst slechter is dan normaal – dat zou ertoe moeten leiden dat je een andere frequentie uitprobeert.
3. Voordat je de kleedkamer verlaat om naar het veld te gaan en/of wanneer je op het veld bent, moet je testen of iedereen iedereen kan ontvangen. Nadat de referee de test heeft gestart, moet elke andere scheidsrechter om beurten spreken om te bevestigen dat ze alle vorige scheidsrechters op de lijst hebben gehoord. Volgorde waarin getest moet worden: R, U, H, L, B, F, S, C, V.

## 25.3 – Verplicht gebruik

Het volgende gebruik is verplicht (door elk lid van de scheidsrechtersploeg, tenzij anders aangegeven):

1. Geef de tijd en status van de wedstrijdklok door.
  - (a) “Overgebleven tijd?” De tijdwaarnemer (en enkel hij) moet antwoorden.
  - (b) “Speelklaarsignaal of snap?” De Toezichter (en enkel hij) moet antwoorden.
  - (c) Is er een 10-secondenaftrek mogelijk? (“Waarom is de klok gestopt?”).
  - (d) Als er geen zichtbare wedstrijdklok is, gelden volgende instructies:
    - (i) Vleugelscheidsrechters dienen de tijd van de wedstrijdklok door te geven aan hun zijlijn; de referee en umpire aan aanval en verdediging, waar mogelijk.
    - (ii) Geef de door Regel 3-3-8-c verplichte melding elke keer dat de wedstrijdklok stopt in de laatste twee minuten van elke helft.
    - (iii) Scheidsrechtersploegen kunnen overeenkomen om de tijd op de wedstrijdklok door te geven bij elke wijziging aan de score, bestraffing en wissel van teambezit.
  - (e) Als de tijdwaarnemer de tijd doorgeeft, moet een andere scheidsrechter (normaal gesproken de referee) de ontvangst bevestigen door de resterende tijd te herhalen.
2. [BACK JUDGE OF SIDE JUDGE] Breng de resterende tijd op de spelklok over – maar dat moet gebeuren met 12 seconden op de spelklok, om de referee de tijd te geven om hem door te geven aan de aanval.
3. Doorgeven welke fout is gevlagd, alsook het team en rugnummer (“Valse start, rood, 73.”). Als de scheidsrechter die de fout vlagde dat niet overbrengt, moet de referee dat doen, nadat die informatie aan hem is gerapporteerd en voordat de rest van de bestraffing wordt uitgevoerd (Mechanic 19.1.b.4).
4. [REFEREE] Bevestig de score na een extra punt, fieldgoal of safety (“Score is nu thuis 21 bezoekers 7.” – thuisteam eerst). [TIJDWAARNEMER OP HET VELD] Bevestig dat door de score te herhalen.
5. [REFEREE] Vertel de scheidsrechtersploeg om over te schakelen naar mechanics voor een onside vrije trap (“onside vrije trap; onside vrije trap.”). Dat moet worden erkend door de scheidsrechters die zich als gevlagd daarvan moeten verplaatsen.

## 25.4 – Aangemoedigd gebruik

Het volgende gebruik wordt aangemoedigd (door elk lid van de scheidsrechtersploeg, tenzij anders aangegeven):

1. Als een fout voor viseren (of een vergelijkbare ernstige fout) wordt gevlagd, moet de scheidsrechter die de fout vlagde, vragen: “Heeft iemand anders het contact met wit 84 gezien?”
2. De dichtstbijzijnde zijlijnscheidsrechter bij de hoofdcoach mag de beslissing van de hoofdcoach om een bestraffing te aanvaarden of weigeren overbrengen wanneer de uitvoering niet voor de hand ligt.
3. [REFEREE] Als de bal mogelijk opzettelijk op de grond geworpen is, vraag dan “Was er een gerechtigde ontvanger in dat gebied?”
4. [UMPIRE OF CENTER JUDGE OF LINE JUDGE] Afstand van de bestraffing, uitvoeringsplek en volgende plek (bv. “We gaan 10 yards van de 37, naar de 27.”, “We zijn half de afstand tot de doellijn van de 8 naar de 4 gegaan.”) (Mechanic 19.3.3.h.ii). Hiervoor moet je het juiste moment uitkiezen, zodat je de mededeling van de bestraffing door de referee niet stoort.
5. [REFEREE] Wanneer de uitvoeringsplek van een bestraffing niet voor de hand ligt, dient ze overgebracht te worden aan de rest van de scheidsrechtersploeg.
6. Waarschuwingen, bijvoorbeeld:
  - (a) De pogingindicator geeft het verkeerde nummer weer (“Pogingindicator moet 3 zijn.”).
  - (b) Een scheidsrechter is niet in positie (“Umpire is niet klaar.”).
  - (c) De bal is dichtbij de te bereiken lijn gestorven (“Het is nipt.”).
  - (d) Wie verantwoordelijk is voor de doellijn (“Vleugels hebben de doellijn.”).
  - (e) Welk soort trypoging Team A lijkt te zullen spelen (“Ze gaan voor 2 punten.”).
7. Herinneringen, bijvoorbeeld:
  - (a) Bespoedigde aanval (“Denk eraan, umpire moet de bal gaan halen als de klok loopt.”).
8. Verprutste mechanics, bijvoorbeeld:
  - (a) Een scheidsrechter staat in de verkeerde positie of heeft iets verkeerd gedaan (“Jim, de buiten-de-grenzenplek had jij moeten hebben.”).
  - (b) Niemand gaf het signaal om de wedstrijd klok te stoppen aan het einde van de poging (“Hebben we een eerste poging?”).

## 25.5 – Mogelijk gebruik

Het volgende gebruik van tijd tot tijd is toegestaan, maar zou geen gewoonte mogen worden:

1. Mechanics dwars over het veld bevestigen (“Line judge heeft een plek.”).
2. Wanneer een scheidsrechter een andere scheidsrechter namens hem met een speler wil laten praten (geef kort wat details) (“Umpire, vraag a.u.b. aan rood 65 om zijn handen binnen het kader van het lichaam te houden.”).
3. De details bevestigen voordat een bestraffing wordt meegedeeld (referee: “Wat was het rugnummer van de speler ook alweer?”).
4. De yardlijn overbrengen waarop de bal na een terugloopactie moet geplaatst worden (“Bal op de 33, de doelzone uit.”).
5. De sleutelspeler van de back judge overbrengen (maar alleen bij ernstige twijfel) (“Back judge heeft 88.”).

## 25.6 – Verboden gebruik

Het volgende gebruik is verboden:

1. Gevloek, uitingen van woede, meningen over de teams – onthoud dat je misschien beluisterd wordt.
2. Wanneer je de communicatie van iemand anders zou onderbreken, bijvoorbeeld:
  - (a) De referee is een mededeling aan het doen, of staat op het punt dat te doen (tenzij je dringend een belangrijke vergissing moet rechtzetten).
  - (b) De referee (of een andere scheidsrechter) is aan het praten (of gaat praten) met spelers of coaches.
3. Als de bal levend is of op het punt staat levend te worden – fluit als je dringend de aandacht moet trekken en het spel stil moet leggen.
4. Dubbelzinnige berichten, bijvoorbeeld:
  - (a) Over een team of een actie praten zonder een team te identificeren door de naam of kleur te noemen, of aanval/verdediging te zeggen.
  - (b) Over een speler praten zonder hem te identificeren door zijn team *én* rugnummer te noemen.
  - (c) Over een kant of uiteinde van het veld praten zonder specifiek te zijn.

## 25.7 – Als een van de radio's onbruikbaar wordt

1. Werk verder met de overige radio's. Wat betreft communicatie zal rekening moeten gehouden worden met de situatie van eender welke scheidsrechter met een onbruikbare radio.

## 25.8 – Algemene herinneringen

1. Radio is er om de huidige mechanics aan te vullen, niet om ze te vervangen.
2. Probeer niet door iemand anders' communicatie heen te praten.
3. Denk eraan om op de knop te drukken en te pauzeren voordat je begint te praten.

## 26. Toezichtszones

De volgende diagrammen dienen ter illustratie van de principes die in de vorige hoofdstukken zijn beschreven.

Er zijn twee soorten diagrammen:

- de statische diagrammen tonen de toezichtszones van iedere scheidsrechter – m.a.w. welke scheidsrechter de primaire taak heeft om naar de bal en de baldrager te kijken wanneer deze zich in die zone bevindt;
- de diagrammen met voorbeelden van spelsituaties tonen de posities van de scheidsrechters en de sleutelspelers op verschillende momenten naarmate het spel vordert.

De weergegeven toezichtszones van iedere scheidsrechter, zijn die van aan het begin van de poging. Naarmate het spel vordert, veranderen ze, meestal zodat de dichtstbijzijnde scheidsrechter zich concentreert op de baldrager en de andere scheidsrechters op de actie om hem heen.

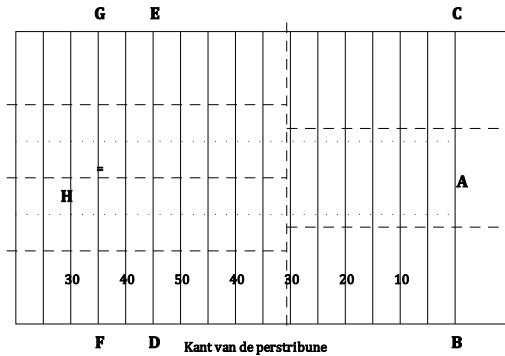
In elk diagram zijn yardlijnen over het veld getekend, met intervallen van 5 yards.

In elk diagram is de positie van de referee (en center judge als die er is) gebaseerd op de aanname dat de quarterback rechtshandig is of de trapper rechtsbenig. Als de quarterback linkshandig is, of de trapper linksbenig, moet de referee in de gespiegelde positie aan de linkerkant staan en de center judge aan de rechterkant (behalve bij fieldgoalpogingen). Merk echter op dat als een team plotseling van quarterback of trapper verandert, het beter is voor de referee (en center judge) om van de “verkeerde” kant te scheidsrechteren dan om te proberen haastig om te wisselen.



## 26.1 – Basistoezichtszones bij een vrije trap

Afbeelding A: De 8 basisposities voor vrije trappen

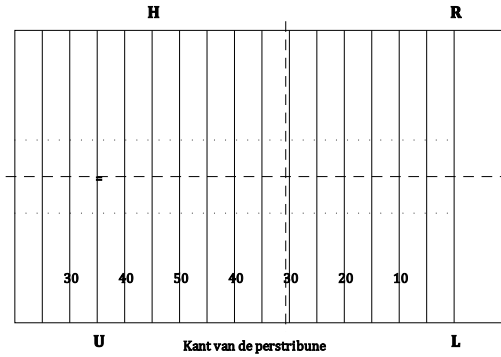


De volgende tabel toont welke scheidsrechter in welke positie staat, volgens de grootte van de scheidsrechtersploeg en of het een normale dan wel een onside vrije trap is.

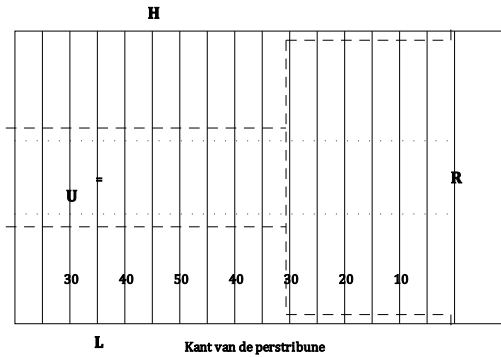
Grootte	A diep centrum	B pylon KP	C pylon TP	D TB BL KP	E TB BL TP	F TA BL KP	G TA BL TP	H bij de trapper
<b>Normale posities</b>								
3	R				H	L		
4		L	R		H	U		
5		L	R		H	B		U
6C	R	L	H		C	B		U
6D	R	L	H		S	F		U
7	R	L	H	F	S	B		U
8	R	L	H	F	S	B	C	U
<b>Posities voor een onside vrije trap</b>								
3	R				H	L		
4	R				H	L		U
5	R			L	H	B		U
6C	R			L	H	B	C	U
6D	R			L	H	F	S	U
7		L	R	F	H	B	S	U
8	R	L	H	F	S	B	C	U

BL = beperkende lijn; KP = kant van de perstribune; TP = tegenover de perstribune;  
TA = Team A's; TB = Team B's

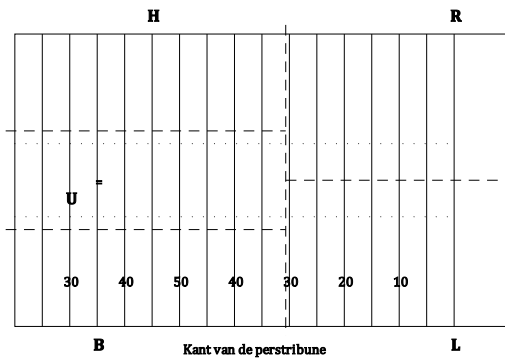
**Afbeelding B: Scheidsrechtersploeg van 4 (normale posities)**



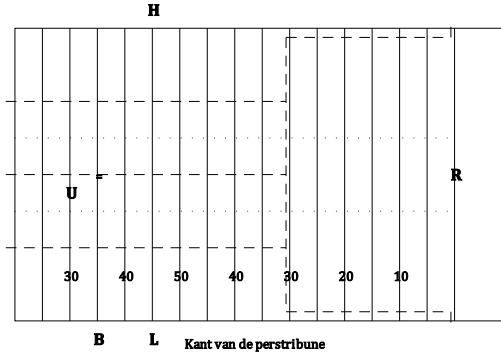
**Afbeelding C: Scheidsrechtersploeg van 4 (posities voor een onside vrije trap)**



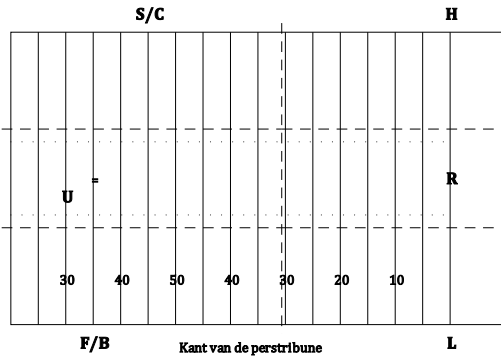
**Afbeelding D: Scheidsrechtersploeg van 5 (normale posities)**



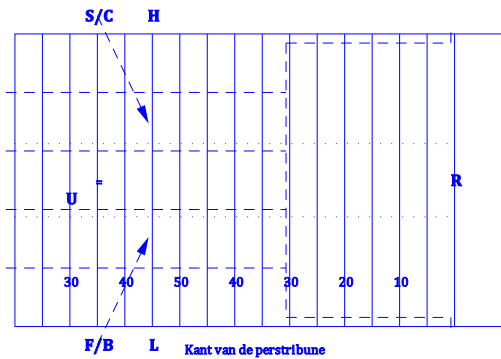
**Afbeelding E: Scheidsrechtersploeg van 5 (posities voor een onside vrije trap)**



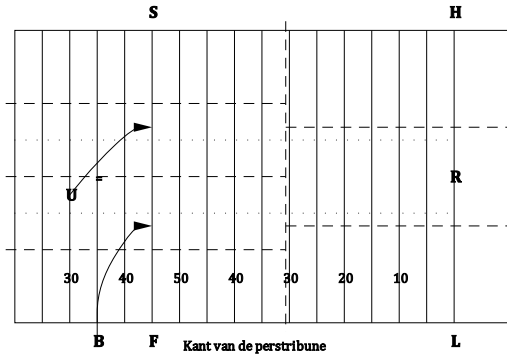
**Afbeelding F: Scheidsrechtersploeg van 6 (normale posities)**



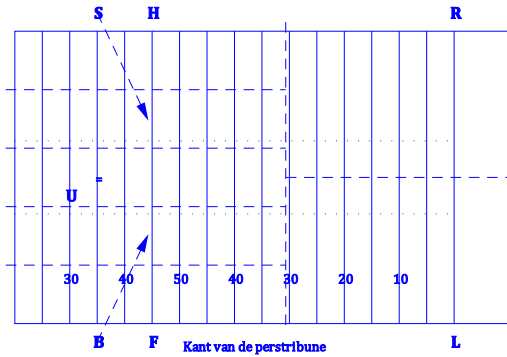
**Afbeelding G: Scheidsrechtersploeg van 6 (posities voor een onside vrije trap)**



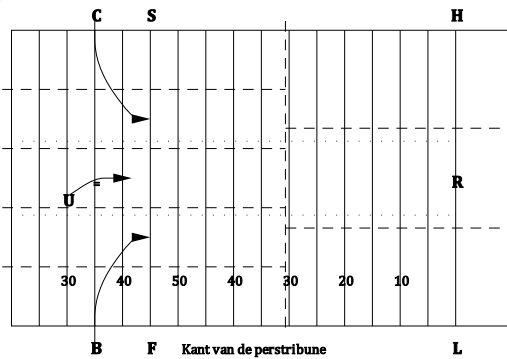
**Afbeelding H: Scheidsrechtersploeg van 7 (normale posities)**



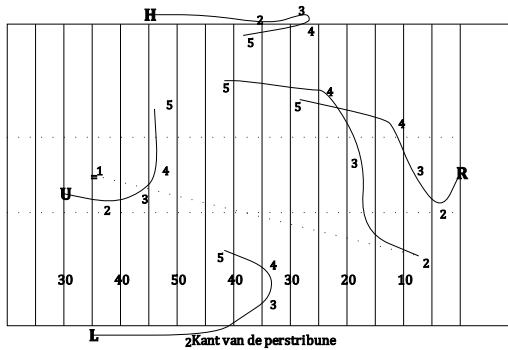
**Afbeelding I: Scheidsrechtersploeg van 7 (posities voor een onside vrije trap)**



**Afbeelding J: Scheidsrechtersploeg van 8 (zowel normale als posities voor een onside vrije trap)**

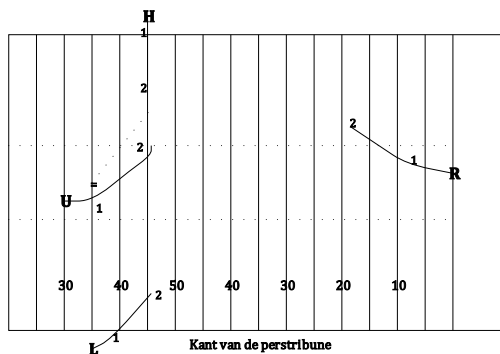


**Afbeelding K: Voorbeeld van een spelsituatie (scheidsrechtersploeg van 4, posities voor een onside vrije trap): vrije trap diep naar de kant van de perstribune, teruglooptactie het veld over**



Wanneer de bal afgetrapt wordt (1), staan de scheidsrechters in hun initiële positie. Terwijl de bal in vlucht is, beginnen de scheidsrechters zich te verplaatsen om toezicht te houden op hun toezichtszones. De bal daalt in het gebied van de referee, dus hij let op signalen voor een vrije vangst door de potentiële ontvangers. De andere scheidsrechters kijken uit naar de blocks door en tegen de spelers die richting Team B's doelzone lopen en eender welke niet-toegelaten wig die zich vormt vóór de terugloper. De referee observeert de vangst van de trap (2) en kijkt naar de terugloper terwijl die zich in de referees zone bevindt. Terwijl de terugloper over het veld loopt (3), passen de scheidsrechters hun posities aan om het spel ingesloten te houden. De head linesman en umpire observeren tijdens de teruglooptactie blocks voor de baldrager totdat de baldrager de toezichtszone van de head linesman inloopt (4). Op dit moment neemt de head linesman de verantwoordelijkheid voor de bal over, totdat de baldrager wordt getackeld (5), terwijl de referee overschakelt naar toezicht op de actie rond de baldrager. De line judge houdt een breed zicht over het veld.

**Afbeelding L: Voorbeeld van een spelsituatie (scheidsrechtersploeg van 4, posities voor een onside vrije trap): korte trap naar de kant van de head linesman**

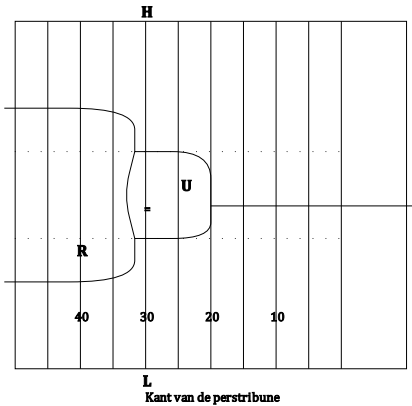


Wanneer de scheidsrechters zien dat de bal kort is getrapt (1), verplaatsen de head linesman, umpire en line judge zich alle drie naar een positie van waaruit ze de bal en de actie eromheen kunnen zien. De referee loopt richting Team A's doelzone en observeert de actie in het ruime

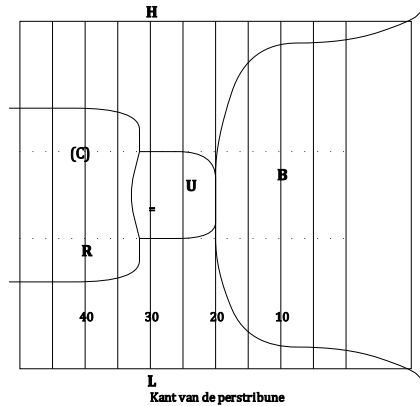
gebied rond waar de bal zal landen. Wanneer de getrapte bal is gerecupereerd (2), gaan de head linesman en umpire snel naar de dodebalplek om voorbereid te zijn om te beoordelen welk team in balbezit is. De referee en line judge blijven de actie rondom en weg van de bal volgen.

## 26.2 – Basistoezichtszones bij een gewone strijdpoging

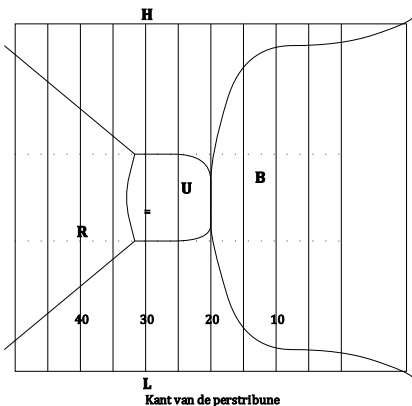
Afbeelding A: Scheidsrechtersploeg van 4



Afbeelding B: Scheidsrechtersploeg van 5/6C

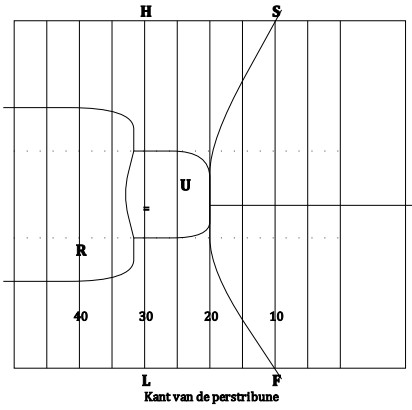


Afbeelding C: Scheidsrechtersploeg van 5 (toezichtszones bij voorwaartsepassfases)

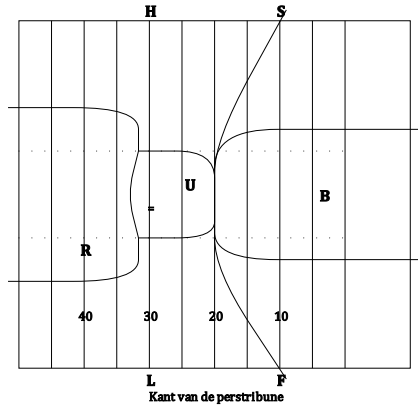


Scheidsrechters houden **primaire** toezicht op alle ontvangers in hun gebied (zoals weergegeven in het diagram links), maar ze worden (met uitzondering van de referee, en bij lange passes, de umpire) verwacht secundair toezicht te houden op het gebied rond **de bestemming** van eender welke voorwaartse pass.

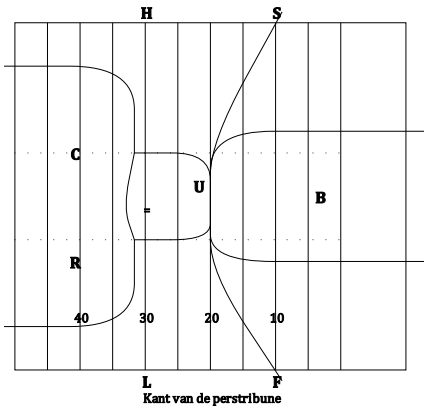
**Afbeelding D: Scheidsrechtersploeg van 6D**



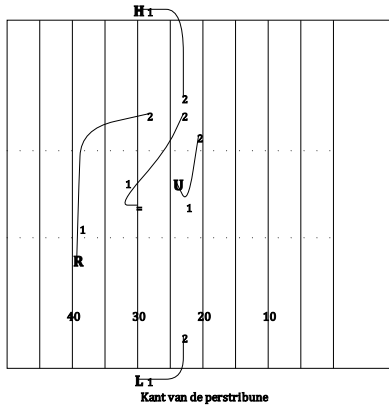
**Afbeelding E: Scheidsrechtersploeg van 7**



**Afbeelding F: Scheidsrechtersploeg van 8**

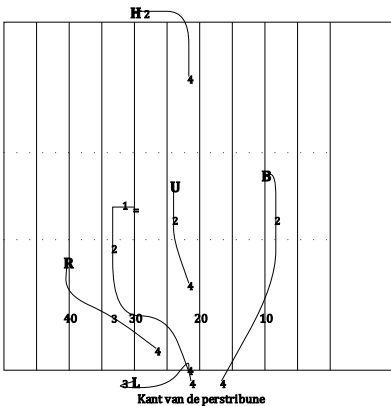


### Afbeelding G: Voorbeeld van een spelsituatie (scheidsrechtersploeg van 4): loopactie door het midden van het veld



Terwijl het spel vordert (1), loopt de umpire achteruit en opzij om weg te blijven van het gat aan het aanvalspunt. Wanneer de baldrager de neutrale zone nadert, neemt de head linesman de verantwoordelijkheid voor hem over. De head linesman gaat naar de dodebalplek wanneer de baldrager wordt getackeld (2), om de maximale terreinwinst te markeren. De umpire en referee observeren de actie vóór en rond de baldrager.

### Afbeelding H: Voorbeeld van een spelsituatie (scheidsrechtersploeg van 4): “sweep” naar de kant van de line judge

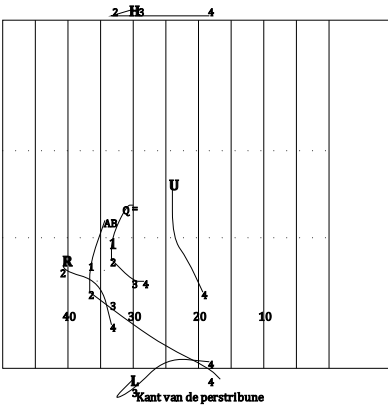


Bij de snap (1) lezen de scheidsrechters hun sleutelspelers om te bepalen wat de tactiek is. Zodra is bepaald naar welke kant van het veld met de bal wordt gelopen (2), zorgt de line judge ervoor dat hij ver uit de weg is en verplaatst de back judge zich het veld over om blocks voor de baldrager te observeren. De umpire draait zich om en bekijkt het spel van binnenuit. Wanneer de baldrager richting Team B's doelzone vertrekt (3), gaat de verantwoordelijkheid voor hem over van de referee naar de line judge. De referee schakelt over naar blocks rond de baldrager terwijl de line judge de baldrager langs de zijlijn volgt. Wanneer de baldrager buiten de grenzen gaat (4), markeert de line judge de dodebalplek en observeert hij de actie tegen de baldrager die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven. De referee en de back judge gaan

snel richting de dodebalplek om te helpen bij het toezicht, waarbij ze indien nodig de teamzone in gaan. De umpire loopt richting Team B's doelzone om de actie vóór en rond de baldrager te observeren. Doorheen de poging is de head linesman verantwoordelijk voor de actie in het midden van het veld achter de referee en umpire.

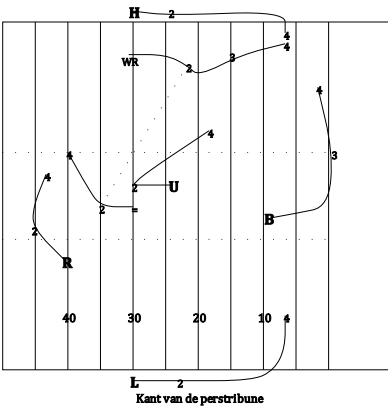


### Afbeelding I: Voorbeeld van een spelsituatie (scheidsrechtersploeg van 4): “pitchout option”



De referee blijft toezicht houden wanneer de quarterback (Q) de tacklezone verlaat, naar de kant van de line judge (1). De line judge stap het achterveld in om de achtervolgende back (AB) te observeren. Als de bal gepast wordt naar de back aan de buitenkant (2), kijkt de referee uit naar actie tegen de quarterback die daar onmiddellijk op volgt. De line judge neemt ondertussen de bal en de baldrager over. Als de bal niet gepast wordt, kijkt de line judge naar de achtervolgende back totdat de quarterback over de neutrale zone gaat (3), en neemt dan de verantwoordelijkheid voor hem over. De head linesman neemt een positie in om te helpen bij het beoordelen of de pass achterwaarts of voorwaarts is. De umpire kijkt te allen tijde naar de actie aan het aanvalspunt en vóór de baldrager.

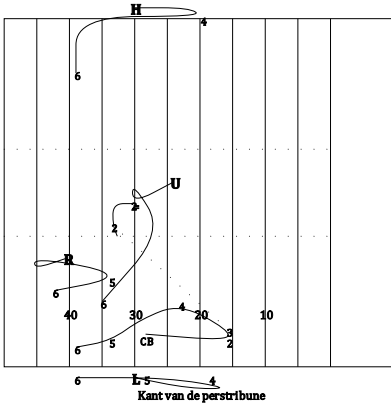
### Afbeelding J: Voorbeeld van een spelsituatie (scheidsrechtersploeg van 5): diepe pass naar de kant van de head linesman



Wanneer de quarterback terugzakt tussen zijn lijnmannen (1), zakt de referee evenveel terug om uit de weg te blijven en toezicht te houden op de spelers in het achterveld. De umpire gaat in de neutrale zone staan om te kunnen beoordelen of de pass erover gaat. **De vleugelscheidsrechters blijven op de strijdlijn.** De back judge loopt achteruit om de potentiële ontvangers tussen hemzelf en de vleugelscheidsrechters te houden. Wanneer de quarterback de bal werpt (2), moet de referee hem blijven observeren in het geval dat de passer ruw behandeld wordt. De umpire draait zich om en kijkt naar de pass in vlucht om te kunnen beoordelen of de pass gevangen is of niet. De head linesman en back judge kijken ook naar de ontvanger (WR) en de spelers om hem heen, en kijken uit naar niet-toegelaten acties. Nadat de

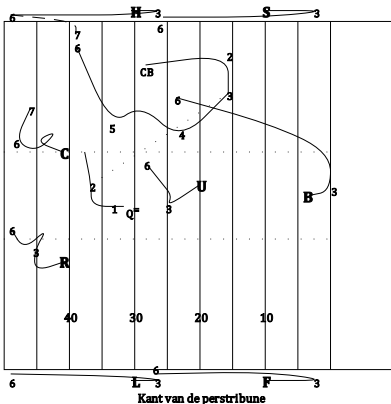
pass gevangen is en de baldrager richting Team B's doelzone is vertrokken, is hij de verantwoordelijkheid van de head linesman (3). Andere scheidsrechters kijken naar de actie rond de bal en de referee ruimt eender welke resterende actie rond de strijdlijn op. Wanneer de baldrager wordt getackeld (4), gaat de head linesman naar de dodebalplek en helpt de back judge met toezicht en, nadat alle actie is gestopt, met het doorgeven van een bal naar de binnenveldplek.

### Afbeelding K: Voorbeeld van een spelsituatie (scheidsrechtersploeg van 4): terugloopactie na een onderschepping



(6), heeft de line judge de dodebalplek. Nadat hij zich ervan heeft vergewist dat er geen fouten begaan zijn tijdens de actie die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven, helpt de refere bij het gaan halen/doorgeven van een bal naar de binnenveldplek. Doorheen de terugloopactie observeert de head linesman actie weg van de bal en helpt hij bij de maximale terreinwinst.

### Afbeelding L: Voorbeeld van een spelsituatie (scheidsrechtersploeg van 8): terugloopactie na een onderschepping



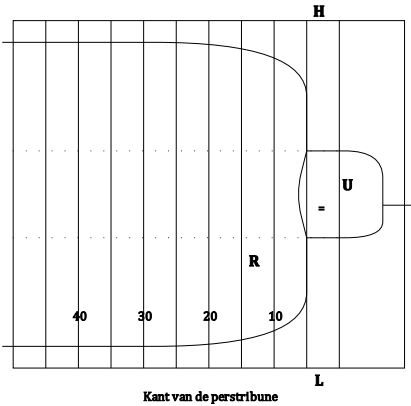
hebben veel terrein in te halen, vooral de side judge die de primaire verantwoordelijkheid heeft voor de baldrager, die kriskras over het veld loopt (5). Wanneer de baldrager wordt getackeld (6), markeert de side judge bij voorkeur de plek van de maximale terreinwinst, maar aangezien hij daarbij vertraging heeft, verplaatst de head linesman zich om ze te markeren (7). De andere scheidsrechters houden het einde van het spel ingesloten, kijken naar spelers in het ruime gebied rond de dodebalplek, en kijken uit naar laat contact.

Aangezien de scheidsrechters het spel lezen als een pass (1), loopt de refere achteruit om uit de buurt van de passer te blijven, gaat de umpire in de neutrale zone staan en **blijven de vleugelscheidsrechters op de strijdlijn**. Op het moment dat de pass wordt geworpen (2) kijken de line judge en head linesman naar contact tussen alle gerechtigde ontvangers aan hun kant van het veld. Terwijl de pass in vlucht is, draait de umpire zich om om te kijken naar het punt waar de pass naar beneden komt, kijkt de line judge, die de meest waarschijnlijke ontvanger heeft bepaald, uit naar hinder bij het vangen van een pass enz. Wanneer de pass is onderschept door de cornerback (CB) (3), is de line judge verantwoordelijk voor de baldrager en kijkt de umpire naar de blocks tijdens de terugloopactie (4 en 5). Wanneer de baldrager wordt getackeld

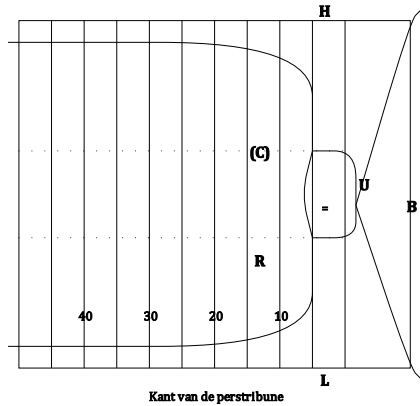
Alle scheidsrechters lezen het spel als een pass (1), en de refere en center judge gaan wat achteruit om uit de buurt van de passer te blijven terwijl die terugzakt, terwijl de umpire een paar yards naar de neutrale zone loopt. De head linesman en line judge bewaken de strijdlijn, en de diepe scheidsrechters zakken terug terwijl receivers richting Team B's doelzone lopen. Wanneer de pass is geworpen (2), proberen alle vleugel- en diepe scheidsrechters de bestemming van de pass te bepalen. De pass wordt onderschept door de cornerback (CB) (3). Op dit punt schakelen alle scheidsrechters over op omgekeerde mechanics om toezicht te houden op de terugloopactie. De refere, center judge, head linesman en line judge moeten allemaal voor de baldrager blijven tijdens de terugloopactie (4). De drie diepe scheidsrechters

### 26.3 – Basistoezichtszones bij een pogingen rond de doellijn

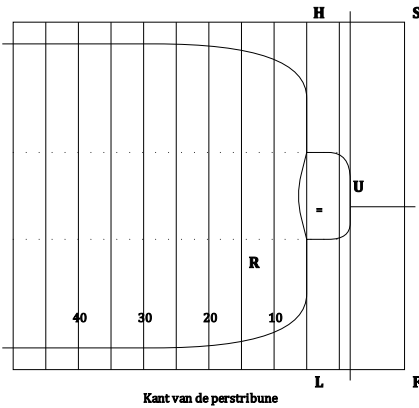
Afbeelding A: Scheidsrechtersploeg van 4



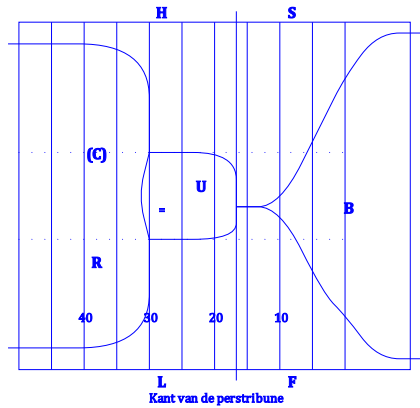
Afbeelding B: Scheidsrechtersploeg van 5/6C



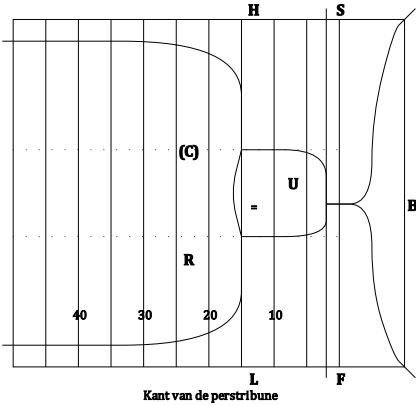
Afbeelding C: Scheidsrechtersploeg van 6D



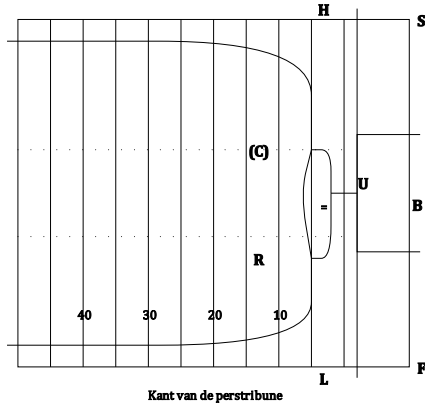
Afbeelding D: Scheidsrechtersploeg van 7/8 (bal buiten 20-yardlijn)



**Afbeelding E: Scheidsrechtersploeg van 7/8 (bal tussen 7- en 20-yardlijnen)**

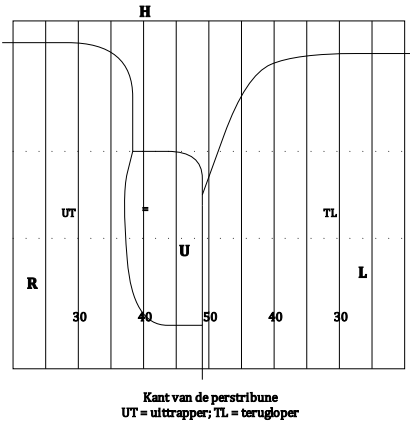


**Afbeelding F: Scheidsrechtersploeg van 7/8 (bal binnen 7-yardlijn)**

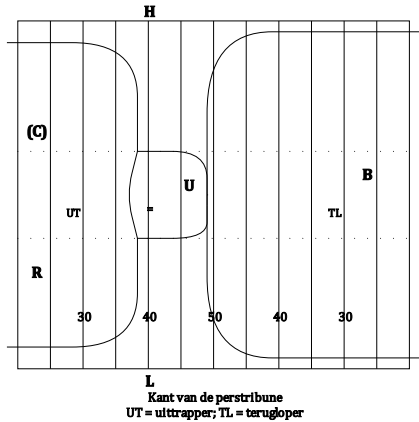


### 26.4 – Basistoezichtszones bij een uittrap

**Afbeelding A: Scheidsrechtersploeg van 4**



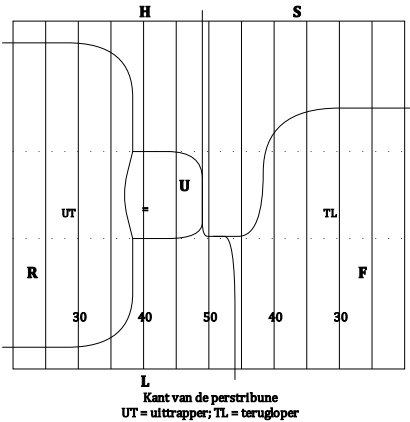
**Afbeelding B: Scheidsrechtersploeg van 5/6C**



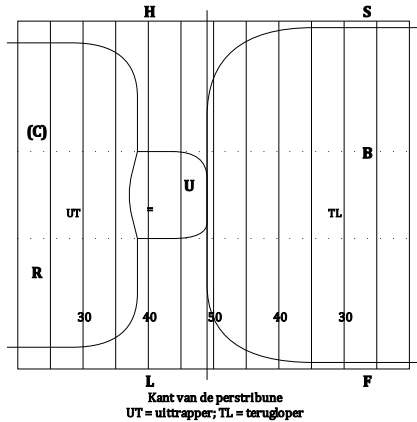
Kant van de pertribune  
UT = ultrapper; TL = terugloper

L  
Kant van de pertribune  
UT = ultrapper; TL = terugloper

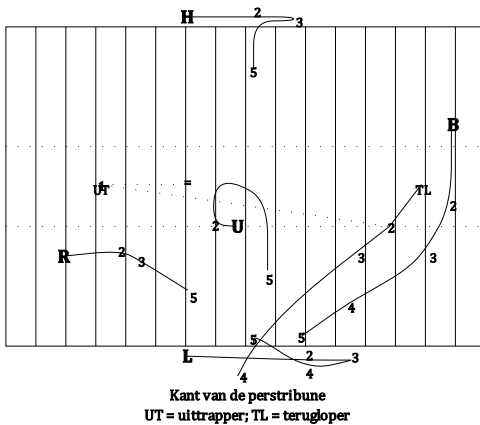
**Afbeelding C: Scheidsrechters-ploeg van 6D**



**Afbeelding D: Scheidsrechtersploeg van 7/8**



**Afbeelding E: Voorbeeld van een spelsituatie (scheidsrechtersploeg van 5): terugloopactie na een uittrap**



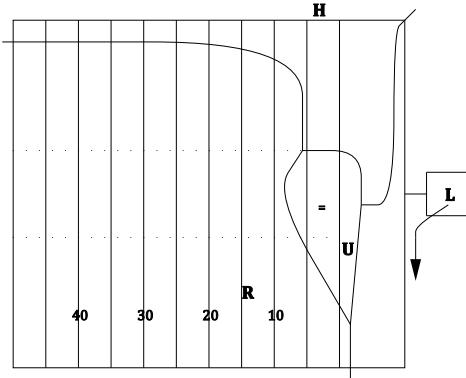
De referee concentreert zich op actie in het achterveld, vooral tegen de trapper nadat de bal is getrapt (1). Nadat de bal is getrapt, loopt de line judge richting Team B's doelzone tot hij ongeveer 15-20 yards voor de terugloopactie is. De back judge blijft achter de diepe ontvanger zodat hij de vangst kan observeren (2), en daarna blocks vóór de terugloper (3). De line judge volgt de baldrager totdat die buiten de grenzen gaat (4). De referee en umpire observeren de actie vóór de baldrager en de back judge kijkt uit naar mogelijke fouten tijdens voortdurende actie achter en rond de baldrager. De head linesman observeert spelers weg van de bal. De line judge is de

Toezichter en markeert de dodebalplek, terwijl de referee en back judge assisteren bij het terugbrengen van de bal naar de binnenveldplek (5) zodra alle actie is gestopt.

### 26.5 – Basistoezichtszones bij een fieldgoal- en trypogingen

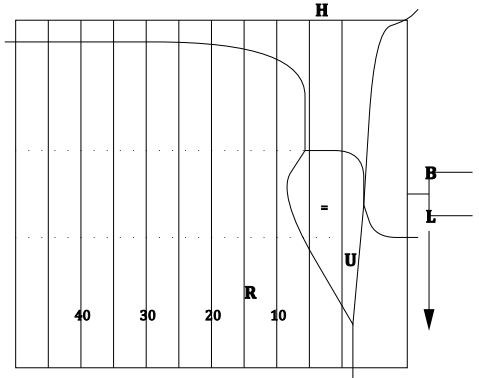
(De pijlen geven de richting aan waarin de scheidsrechters zich moeten verplaatsen als Team A overschakelt naar een normale formatie van waaruit je een loopactie of voorwaartse pass zou verwachten.)

**Afbeelding A: Scheidsrechtersploeg van 4**



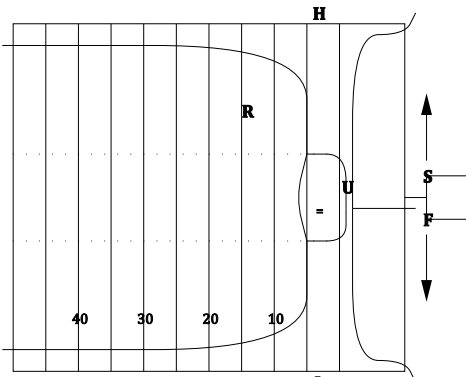
Kant van de pertribune

**Afbeelding B: Scheidsrechtersploeg van 5**



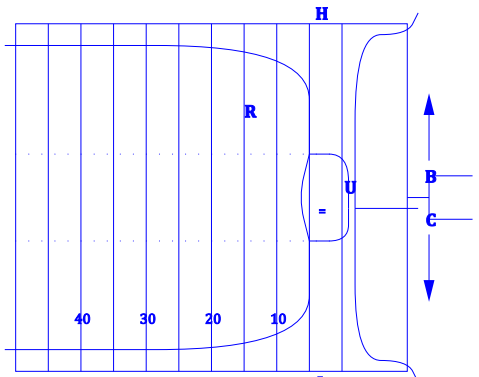
Kant van de pertribune

**Afbeelding C: Scheidsrechtersploeg van 6D**



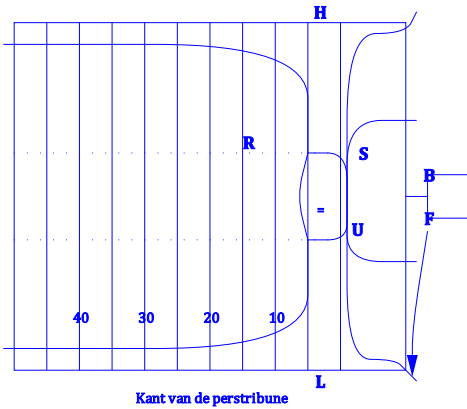
Kant van de pertribune

**Afbeelding D: Scheidsrechtersploeg van 6C**

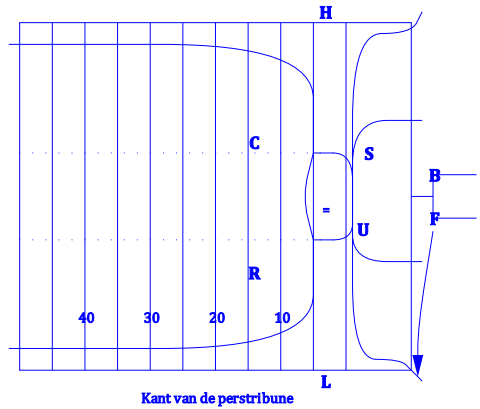


Kant van de pertribune

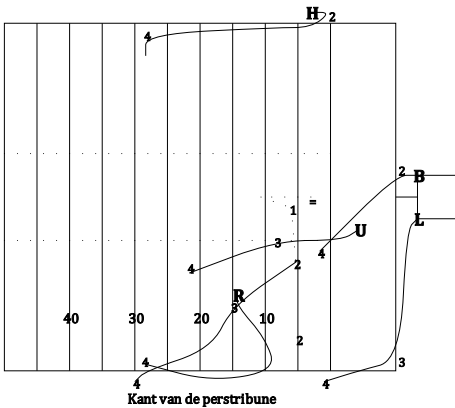
**Afbeelding E: Scheidsrechtersploeg van 7**



**Afbeelding F: Scheidsrechtersploeg van 8**



**Afbeelding G: Voorbeeld van een spelsituatie (scheidsrechtersploeg van 5): geblokte fieldgoalpoging**



De fieldgoalpoging wordt achter de strijdlijn geblokt (1). De referee reageert onmiddellijk door naar de zijlijn van de perstribune te gaan en weg van actie rondom de bal te blijven. De umpire blijft op de doellijn en staat klaar om te beoordelen of er met de bal wordt verdergelopen, en de head linesman gaat om dezelfde reden ook naar de doellijn. De line judge verplaatst zich naar de pylon op de hoek, terwijl de back judge naar de achterlijn loopt. De bal wordt gerecupereerd door de verdediging (2), die ermee weg van de doelzone loopt. De referee is verantwoordelijk voor de baldrager en houdt toezicht op de baldrager, terwijl de umpire zich verplaatst om de actie rond

de baldrager te observeren. Terwijl de andere scheidsrechters zich verplaatsen om toezicht te houden op voortdurende actie weg van de bal (3), volgt de referee de baldrager langs de zijlijn totdat die buiten de grenzen wordt gedwongen (4). De umpire en line judge moeten in een positie geraken van waaruit ze de actie rond de baldrager kunnen observeren, zelfs als dat vanaf een afstand is. De back judge observeert de spelers die zich nog steeds rond de oorspronkelijke strijdlijn bevinden. De head linesman houdt de baldrager bij en helpt door de plek van de maximale terreinwinst van de line judge over te nemen.

## 27. Aanvullende signalen

De officiële scheidsrechterssignalen [S1 t.e.m. S47] worden beschreven in het IFAF-reglement, maar in de praktijk vullen scheidsrechters deze aan met signalen die zij of anderen verzonnen hebben om de communicatie te ondersteunen in situaties waarin verbale communicatie onmogelijk of ongewenst is.

Alle signalen zijn middelen om een bericht visueel over te brengen. De bron van het bericht is de scheidsrechter die het signaal geeft. De bestemming van het bericht kunnen, al naargelang het geval, andere scheidsrechters, spelers, coaches of toeschouwers zijn. Visuele signalen moeten mogelijk worden gebruikt waar afstand of lawaai verhinderen dat verbale communicatie wordt gehoord, of waar een hoorbaar signaal niet geschikt is.

Nr.	Bericht	Signaal
Sup1	De speler van Team A het dichtst bij me staat van de strijdlijn.	Strek je arm uit (met de hand open), ongeveer parallel met de grond, wijzend naar het achterveld van Team A.
Sup3	Het team waarvan ik de spelers moet tellen, heeft elf spelers op het veld.	Bal je vuist en wijs met je duim naar beneden; houd je arm opzij uitgestrekt, tussen gordel- en schouderhoogte (zie ook Sup24).
Sup4	Het team waarvan ik de spelers moet tellen, heeft meer dan elf spelers op het veld.	Houd je hand op je hoofd.
Sup5	De laatste pass was een achterwaartse pass.	Stoot je arm het aanvallende achterveld in.
Sup6	Team A moet meer dan 10 yards veroveren om de te bereiken lijn te behalen (2 staven).	Maak op borsthoogte met beide wijsvingers een trommelende beweging.
Sup8	De wedstrijdklok stopt na de volgende poging.	Kruis je polsen voor je borst.
Sup9	Team A gaat een fieldgoalpoging uitvoeren.	Vorm met je handen in $\Delta$ -vorm, met je vingertoppen tegen elkaar.
Sup10	Team A "gaat ervoor" – het probeert geen strijdtrap te nemen bij een vierde poging of trypoging.	Draai met je handen (zoals S19) boven je hoofd.
Sup11	De wedstrijdklok wordt op de snap gestart.	Knip met je vingers.
Sup12	De wedstrijdklok loopt of wordt gestart op het signaal van de referee.	Maak vanuit je pols een cirkelvormige beweging met je wijsvinger.
Sup13	(i) Dit team heeft ervoor gekozen om te ontvangen. (ii) Ik geef overtuigend aan dat de bal gevangen is (zelden te gebruiken).	Breng je handen naar je borst, alsof je een bal vangt, en bal daarbij je vuisten.
Sup14	De speler kreeg de pass buiten de grenzen onder controle (niet-gevangen pass).	Werp je armen naar buiten de grenzen.
Sup15	Er is geen fieldgoalpoging gescoord (naast het doel).	Zoals Sup14.



Nr.	Bericht	Signaal
Sup16	Leid me naar de buiten-de-grenzenplek.	Houd één hand in de lucht.
Sup17	Kom langs de zijlijn naar me toe.	Wenk met je handpalm naar jezelf toe.
Sup18	Ga langs de zijlijn weg van me.	Gebaar met je handpalm weg van jezelf.
Sup19	Stop, je bent op buiten-de-grenzenplek.	Hak met je arm naar de grond.
Sup20	Zet de stadionklok vooruit (d.w.z. ze loopt achter ten opzichte van klok op het veld).	Geef signaal S2 totdat de klok de juiste tijd aangeeft, geef dan signaal S3.
Sup21	Zet de stadionklok achteruit (d.w.z. ze loopt voor ten opzichte van klok op het veld).	Geef signaal S21 om de stadionklok stil te zetten (te vertragen), en geef vervolgens signaal S2 om ze opnieuw te starten wanneer de klok op het veld ze bijhaalt.
Sup22	Zet de stadionklok uit.	Tik op je horloge en geef daarna het signaal van een onvangbare pass [S17].
Sup23	Team A zal onmiddellijk na de snap neergaan (“ <i>take a knee</i> ”).	Tik op je opgetrokken knie.
Sup24	Het team waarvan ik de spelers moet tellen, heeft 10 (of minder) spelers op het veld.	Bal je vuist en wijs met je duim naar beneden; houd je arm opzij uitgestrekt (zie ook Sup24).
Sup25	Ik ben ervan overtuigd dat aan alle voorwaarden voor een touchdown is voldaan.	Bal je vuisten en steek je duimen op (voor je borst).
Sup26	De ontvanger raakte de bal binnen de grenzen, maar had hem niet onder controle voordat hij buiten de grenzen was.	Beweeg je handen (met je handpalmen naar boven) afwisselend op en neer voor je borst.
Sup27	De pogingindicator geeft het verkeerde nummer van de poging aan.	Geef signaal S17 (onvangbare voorwaartse pass).
Sup28	Ik ben verantwoordelijk voor de terugloper/bal.	Stoot je arm in de richting van de achterlijn van het ontvangende team.
Sup29	Stel de spelklok opnieuw in op 25 seconden.	Maak boven je hoofd met één arm een pompende beweging met je handpalm naar boven gericht.
Sup30	Stel de spelklok opnieuw in op 40 seconden.	Maak boven je hoofd met twee armen een pompende beweging met je handpalmen naar boven gericht.
Sup31	De regel over fumbles bij een vierde poging is van kracht.	Draai met je handen (zoals S19) voor je borst.
Sup32	De neus van de bal ligt op de yardlijn.	Tik met je vingers tegen je neus.
Sup33	Het midden van de bal ligt halverwege tussen de twee yardlijnen.	Tik met je vingers tegen de gesp van je riem.

Nr.	Bericht	Signaal
Sup34	De staart van de bal ligt op de yardlijn.	Tik met je vingers tegen je heup.
Sup35	Team A heeft de te bereiken lijn gehaald (eerste poging).	Wijs voor je borst met je wijsvinger in de richting van de achterlijn van Team B.
Sup36	Team B voert als reactie vervangingen door.	Houd je armen met gebalde vuisten horizontaal gestrekt (zoals signaal S4).
Sup37	Het team wenst een 10-secondenaf trek.	Tik op je horloge en wijs daarna naar beneden.
Sup38	Het team wenst <b>géén</b> 10-secondenaf trek.	Tik op je horloge en geef daarna het signaal van een niet-gevangen pass [S10].
Sup39	Herinnering aan het feit dat de umpire de primaire verantwoordelijkheid heeft voor het gaan halen en plaatsen van de bal (bv. in de laatste 2 minuten van een helft).	Vorm met de duimen en wijsvingers van je beide handen een U-vorm.
Sup40	Hoeveel tijd is er nog resterend in de periode?	Tik op je horloge of pols.
Sup41	Er minder dan 1 minuut resterend in de periode.	Wijs met beide je wijsvingers naar beneden.
Sup42	De bal(drager) is (niet) over de neutrale zone gegaan.	Wijs aan de juiste kant van de neutrale zone naar de grond (erachter als hij niet over de neutrale zone is gegaan; ervoorbij indien wel).
Sup43	Levert de bestraffing een eerste poging op?	Houd een open hand tegen je borst, met je vingers gespreid.
Sup44	De vorige poging wordt herzien door videoreview.	Teken op gezichtshoogte met twee wijsvingers een rechthoek (tv-scherm).
Sup45	2-minutenwaarschuwing.	Maak op borsthoogte een T-vorm door met de vingertoppen van je ene hand de palm van je andere hand te raken.

Signalen Sup11 en Sup12 zijn voornamelijk bedoeld voor communicatie tussen de refree en de tijdwaarnemer op het veld.

Signalen Sup16 t.e.m. Sup19 zijn bedoeld voor situaties waarbij een trap buiten de grenzen is gegaan.

Signalen Sup20 t.e.m. Sup22 zijn bedoeld voor communicatie met de beheerder van de stadionklok.

Signalen Sup2 en Sup7 worden niet meer gebruikt.

## 28. Nederlands-Engelse woordenlijst

Om dit boek niet nóg dikker te maken, bevat onderstaande lijst geen woorden die al in de woordenlijst in *IFAF's Footballlegels en hun interpretaties (editie 2023)*<sup>4</sup> staan. Ook het overzicht van de fouten en hun codes is deze handleiding niet opnieuw opgenomen.

### A

aangeven	to mark	m.b.t. een plek
aanvalspunt	point of attack	
achteruit lopen	to backpedal	
actie die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven	continuing action	
aflossen van de bal	ball relay	
audiosysteem voor het publiek	public radio	

### B

baksteen in de hand	brick in hand	
beanbag	bean bag	
beheerder van de klok	clock operator	
beledigend	abusive	
beslissing	call	
bespoedigde spelsituaties	hurry-up situations	
Bezorger	Retriever	m.b.t. aflossing van de bal
block(er) voor de baldrager	lead block(er)	

### D

dekken	to cover	m.b.t. spelers en gerechtigheid (op de strijdlijn)
dekking	coverage	m.b.t. verdedigers
dichte dekking	press coverage	m.b.t. verdedigers
Doorgever	Relayer	m.b.t. aflossing van de bal

### E

“éénscheidsrechter-mechanic”	“one judge” mechanic	
------------------------------	----------------------	--

### F

fluiten	to sound one's whistle	
---------	------------------------	--

### G

gesprekje	a talk to	
-----------	-----------	--

---

<sup>4</sup> Zie <http://www.myiafoa.org/>.

**H**

handeling eigen aan het spel	act common to the game
herhaaldelijk kort fluiten	to toot one's whistle

**I**

ingesloten houden	to box in
interne radio	crew radio

**K**

kant van de persbunne	press box side
kop of munt werpen	to toss a coin

**M**

mechanics dwars over het veld	cross-field mechanics	
mededeling	announcement	m.b.t. de referee, met ww. 'doen'
meedelen	to announce	
misleidende tactiek	trick play	

**N**

naar-achtercoach	get-back coach
noteren	to record

**O**

omgekeerde mechanics	reverse mechanics
onsportieve slagen of stoten	cheap shots
oordeel	ruling
het opgooien van het muntstuk	coin toss
opmerkelijk	conspicuous
opmerken	to note
opruimen	to clean up
opruimend toezicht	cleanup coverage
opstellen	to align
overleggen	to confer
overleg met de referee	conference
overtuigend aangeven	to sell

**P**

passdekking	pass coverage	m.b.t. verdedigers
passtoezicht	pass coverage	m.b.t. scheidsrechters
Plaatsers	Spotter	m.b.t. aflossing van de bal

**R**

randactiviteiten	extra-curricular activity	
randgebieden	fringe areas	

**S**

(als)	scheidsrechtersploeg	crew	
	sleutelspeler (hebben)	(to) key (on)	
	staaf	stake	m.b.t. de ketting
	sterke kant	strong side	

**T**

	tackle achter de neutrale zone	sack	m.b.t. de quarterback
de	tacklezone verlaten	to roll out	m.b.t. de QB tijdens een voorwaartsepassfase
	terugzakken	to retreat	
	tijdwaarnemer	timekeeper	
	toezicht houden op	to cover	m.b.t. scheidsrechters
	toezicht op	coverage of	m.b.t. scheidsrechters
	Toezichter	Coverer	m.b.t. aflossing van de bal
	toezichtszone	area (of coverage/ responsibility), zone	m.b.t. scheidsrechters

**U**

uitkijken naar	to observe	
----------------	------------	--

**V**

“verplaatstescheidsrechter-mechanic”	“judge off” mechanic	
vlaggen	to call	m.b.t. een fout
voorlopig signaal	preliminary signal	
vooraanstaand persoon	VIP	

**W**

waslijn spannen	clotheslining	
Wegbrenger	Clearer	m.b.t. aflossing van de bal
wegwuiven	to wave off	m.b.t. een vlag

**Z**

zone	area	m.b.t. scheidsrechters
zonetoezicht	zone coverage	m.b.t. scheidsrechters
zwakke kant	weak side	

## 29. Engels-Nederlandse woordenlijst

Om dit boek niet nóg dikker te maken, bevat onderstaande lijst geen woorden die al in de woordenlijst in *IFAF's Footballlegels en hun interpretaties (editie 2023)*<sup>5</sup> staan. Ook het overzicht van de fouten en hun codes is deze handleiding niet opnieuw opgenomen.

### A

	abusive	beledigend	
	act common to the game	handeling eigen aan het spel	
to	align	opstellen	
to	announce	meedelen	
	announcement	mededeling	m.b.t. de referee, met ww. 'doen'

### B

to	backpedal	achteruit lopen
	ball relay	aflossen van de bal
	bean bag	beanbag
to	box in	ingesloten houden
	brick in hand	baksteen in de hand

### C

	call	beslissing	
to	call	vlaggen	m.b.t. een fout
	cheap shots	onsportieve slagen of stoten	
to	clean up	opruimen	
	cleanup coverage	opruimend toezicht	
	Clearer	Wegbrenger	m.b.t. aflossing van de bal
	clock operator	beheerder van de klok	
	clotheslining	waslijn spannen	
	coin toss	opgooien van het muntstuk	
to	confer	overleggen	
	conference	overleg met de referee	
	conspicuous	opmerkelijk	
	continuing action	actie die onmiddellijk volgt nadat de bal is gestorven	
to	cover	dekken	m.b.t. spelers en gerechtigheid (op de strijdlijn)
to	cover	toezicht houden op	m.b.t. scheidsrechters
	coverage	dekking	m.b.t. verdedigers
	coverage of	toezicht op	m.b.t. scheidsrechters
	Coverer	Toezichter	m.b.t. aflossing van de bal
	crew	scheidsrechtersploeg	
	crew radio	interne radio	

<sup>5</sup> Zie <http://www.myiafoa.org/>.

	cross-field mechanics	mechanics dwars over het veld	
<b>E</b>			
	extra-curricular activity	randactiviteiten	
<b>F</b>			
	fringe areas	randgebieden	
<b>G</b>			
	get-back coach	naar-achtercoach	
<b>H</b>			
	hurry-up situations	bespoedigde spelsituaties	
<b>J</b>			
	"judge off" mechanic	"verplaatstescheidsrechter-mechanic"	
<b>K</b>			
(to)	key (on)	(als) sleutelspeler (hebben)	
<b>L</b>			
	lead block(er)	block(er) voor de baldrager	
<b>M</b>			
to	mark	aangeven	m.b.t. een plek
<b>N</b>			
to	note	opmerken	
<b>O</b>			
to	observe "one judge" mechanic	uitkijken naar "éénscheidsrechter-mechanic"	
<b>P</b>			
	pass coverage	passdekking	m.b.t. verdedigers
	pass coverage	passtoezicht	m.b.t. scheidsrechters
	point of attack	aanvalspunt	
	preliminary signal	voorlopig signaal	
	press box side	kant van de perstribune	
	press coverage	dichte dekking	m.b.t. verdedigers
	public radio	audiosysteem voor het publiek	

**R**

	Relayer	Doorgever	m.b.t. aflossing van de bal
to	retreat	terugzakken	
	Retriever	Bezorger	m.b.t. aflossing van de bal
	reverse mechanics	omgekeerde mechanics	
to	roll out	de tacklezone verlaten	m.b.t. de QB tijdens een voorwaartsepassfase
	ruling	oordeel	

**S**

	sack	tackle achter de neutrale zone	m.b.t. de quarterback
to	sell	overtuigend aangeven	
to	sound one's whistle	fluiten	
	Spotter	Plaatser	m.b.t. aflossing van de bal
	stake	staaf	m.b.t. de ketting
	strong side	sterke kant	

**T**

a	talk to	gesprekje	
	timekeeper	tijdwaarnemer	
to	toot one's whistle	herhaaldelijk kort fluiten	
to	toss a coin	kop of munt werpen	
	trick play	misleidende tactiek	

**V**

	VIP	vooraanstaand persoon	
--	-----	-----------------------	--

**W**

to	wave off	wegwuiven	m.b.t. een vlag
	weak side	zwakke kant	

**Z**

	zone	toezichtzone	m.b.t. scheidsrechters
	zone coverage	zonetoezicht	m.b.t. scheidsrechters



## 30. Index

---

### 1

10-secondenaftrek..... 266  
1-seconde-interval bij trappen.....25, 63

---

### 2

2 staven ..... 264  
2-minutenwaarschuwing 15, 224, 225, 266

---

### A

Aanraken.....19, 64  
Aanvallende hinder bij het vangen van een pass .....24, 35  
Aanvalspunt.....18  
Aanvullende signalen..... 264  
Achterwaartse pass ..... 64, 264  
Aflossen van de bal .....52  
Algemene principes .....42  
Axioma's van scheidsrechters.....63

---

### B

Baksteen in de hand ..... 19  
Bal aflossen ..... 52  
Bal opzettelijk op de grond werpen ..28, 64  
Ballenjongens..... 52, 234  
Beanbags..... 229  
Beheerder van de klok..*Zie* Tijdwaarnemer  
Bespoedigde spelsituaties..... 53, 111, 120, 154, 231, 246, 266  
Bestrafing (uitvoering) ..... 218  
Bezorger..... 52  
Bij twijfel, principes.....63  
Bijkomende beheerders..... 233  
Binnen de grenzen ..... 64  
Blessure.....43, 65  
Block in de rug .....21, 64  
Block onder de gordel..... 21, 63, 64, 65  
Buiten de grenzen .....36, 64, 264  
Buiten-de-grenzenplek  
    Signaal..... 265

---

### C

Ceremonies .....74  
Clippen..... 21, 63, 64  
Coach (naar-achtercoach)..... 41, 47, 59, 74  
Communicatie.....46  
Cruciale spelsituaties .....62

---

### D

De bal wegslaan.....64  
Diepe vleugelscheidsrechter ..... 8  
Diskwalificatie .....25, 28, 217  
Dode bal .....64  
Dodebalfouten ..... 63, 64  
Doen alsof (ruw behandeld te zijn) .....33  
Doorgeven van de bal (voorwaarts).....35  
Doorgever.....52

---

### E

Eenscheidsrechtermechanic ...93, 131, 146  
Eerste poging (signalen)..... 266  
Einde van de periode..... 224  
Einde van de wedstrijd..... 227  
Engels-Nederlandse woordenlijst..... 270

---

### F

Fases (passtoezicht) ..... 201  
Fieldgoal  
    Signaal..... 264  
    Wedstrijdklok.....38  
Formatie.....27, 35, 63, 201, 264  
Fouten  
    Dodebalfouten..... 63, 64  
    Fouten vlaggen..... 215  
    Uitvoering van bestraffingen..... 218  
Fumble  
    Algemeen ..... 36, 54  
    Bij twijfel ..... 64  
    Regel over fumbles bij een vierde poging..... 265

**G**

Gebruik van handen .....	21, 64
Gedrag van scheidsrechters .....	56
Gelijktijdige vangst .....	64
Gevangen	
Bij twijfel .....	64
Overtuigend aangeven .....	264

**H**

Helmroosterfout .....	25, 65
Het spel insluiten .....	46
Hinder bij het vangen van een getrapte bal .....	28, 36, 64
Hinder bij het vangen van een pass	
Aanval .....	24, 35
Verdediging .....	23, 65
Hinder vanaf de zijlijn .....	33
Hoog-laagblock .....	26

**I**

Interval van 1 seconde bij trappen .....	25, 63
--	--------

**J**

Jeugdspelers .....	18
Juniors .....	18

**K**

Kettingclip .....	226
Kettingploeg .....	226, 231
Klok .....	Zie Tijdwaarnemer
Kraagtackle .....	26
Kritiek .....	30
Kruismarkeringen, nummeringsstelsel .....	51

**L**

Laattijdig contact .....	24
--------------------------	----

**M**

Maximale terreinwinst .....	64
Media .....	57, 227
Meedelen .....	8
Midden van de bal .. Zie Plaatsen van de bal	
Minuut stilte .....	75
Misleidende tactieken .....	38
Momentumuitzondering .....	38, 65

**N**

Naar-achtercoach .....	41, 47, 59, 74
Nametingen .....	213
Nastrijdtrapuitvoering .....	64
Nationale vlaggen .....	75
Nederlands-Engelse woordenlijst .....	267
Neus van de bal .....	Zie Plaatsen van de bal
Neutrale zone	
Bij twijfel .....	64
De bal (drager) is (niet) over de neutrale zone gegaan .....	266
Niet-gerechtigde ontvanger voorbij de neutrale zone .....	27
Niet-gevangen	
Bij twijfel .....	64
Signaal .....	264, 265
Niet-toegelaten aanraking .....	19
Niet-toegelaten formatie .....	27, 35
Niet-toegelaten gebruik van handen .....	21
Niet-toegelaten trappen .....	30
Niet-toegelaten uitrusting .....	30
Niet-toegelaten verplaatsing .....	27
Niet-toegelaten vervanging .....	19, 29
Niet-toegelaten wig .....	30
Noteren .....	8, 55
Nummeringsstelsel, kruismarkeringen .....	51

**O**

Offside .....	19, 27, 35
Onbedoeld fluitsignaal .....	14, 39, 47
Onderschepping .....	64
Oneerlijke kloktacties .....	65
Onmiddellijk na de snap neergaan ("take a knee") .....	34, 39, 265
Onside vrije trap .....	37
Onsportief gedrag .....	30, 64
Opgooien van het muntstuk	
Procedure .....	76
Signaal .....	264
Opmerkelijk .....	19

Opmerken.....	8
Overbrengen.....	8
Overdrevan ruwheid.....	22, 25, 34
Overleg met de referee.....	211

---

**P**

Pass	
Achterwaartse pass.....	64, 264
Voorwaartse pass.....	64
Passtoezicht.....	201
Periodes	
Einde eerste en derde.....	225
Einde van de periode.....	224
Einde van de wedstrijd.....	227
Rust.....	226
Plaatsen van de bal	
Neus, midden, staart.....	51
Signaal.....	265, 266
Plaatsvervangende scheidsrechters.....	58
Plekken markeren.....	50, 229
Pogingen waarin Team A onmiddellijk na de snap neer zal gaan ("take a knee")	34, 39, 265
Pogingindicator	
Einde van de periode.....	226
Verkeerd nummer.....	265
Pre-game.....	40, 68, 71
Verantwoordelijkheden.....	72
Preventief scheidsrechters.....	42
Principes.....	63

---

**R**

Radio.....	244
Onbruikbaar.....	247
Verboden gebruik.....	247
Verplicht gebruik.....	245
Voor de wedstrijd.....	245
Recuperatie.....	64
Rust.....	226
Ruw behandeld worden	
Simuleren.....	33
Ruw behandelen	
De snapper.....	25
Trapper.....	22, 65
Voorwaartspasser.....	22

---

**S**

Safety.....	65
Samenwerking met andere	
scheidsrechters.....	46
Scheidsrechters met gezond verstand..	42
Scheidsrechtersploeg van 3.....	235
Signalen.....	48
Aanvullende.....	264
Verdedigende.....	27, 63
Sleutelspelers.....	201
Spelkloksignalen.....	265
Staart van de bal.....	<i>Zie</i> Plaatsen van de bal

---

**T**

Tacklezone.....	65
Take a knee plays.....	<i>Zie</i> Onmiddellijk na de snap neergaan ("take a knee")
Teamtime-out.....	38
Tegen de trapper aanlopen.....	22, 65
Tegenhouden.....	19, 64
Tellen van de spelers.....	264, 265
Verantwoordelijkheden.....	56
Tempo.....	43
Tijdwaarnemer....	14, 40, 49, 55, 58, 71, 72, 210, 220, 224, 235, 244, 245, 266
Time-out	
Blessuretime-out.....	43, 65, 211
Teamtime-out.....	38, 210
Time-out van de scheidsrechters.....	211
Toezicht	
Buiten de grenzen.....	53
Passtoezicht.....	201
Toezichtszones.....	248
Toezichter.....	52
Touchback.....	37, 65
Touchdown	
Bij twijfel.....	65
Signaal.....	265
Trap; De bal trappen	
Hinder bij het vangen van een getrapte bal.....	28, 36, 64
Niet-toegelaten trappen.....	30, 64
Speler buiten de grenzen.....	36
Trapper	
Ruw behandelen.....	22, 65
Tegen hem aanlopen.....	22, 65
Twee staven.....	264

**U**

Uitrusting.....	29, 30
Uitvoering van bestraffingen .....	218

**V**

Valse start.....	19, 27
Vangbaar.....	64
Vangst .....	36, 64, 264
Vechten.....	34, 54
Veldmarkeringen.....	37
Verantwoordelijkheden	
Algemeen .....	42
Basisfilosofie.....	11
Pre-game.....	72
Tellen van de spelers.....	56
Timing.....	55
Verantwoordelijkheden met betrekking tot de timing.....	55
Verantwoordelijkheid voor de terugloper of bal.....	265
Verdedigende hinder bij het vangen van een pass.....	23, 65
Verdedigende signalen.....	27, 63
Vergelding.....	34
Verplaatsing.....	27, 63
Verplaatstescheidsrechtermechanic....	127, 130
Verplichte uitrusting.....	29
Vertraging van het spel .....	26
Vervanging	
Bij twijfel.....	63
Niet-toegelaten vervanging.....	19, 29
Signaal.....	266
Videoreview	
Algemeen .....	237
Poging wordt herzien.....	266

Time-out.....	211
Vierde poging	
Signaal.....	264, 265
Viering.....	30, 33
Viseren.....	25
Vlaggen van fouten.....	215
Vleugelscheidsrechter .....	8
Volkliederen .....	75
Vooraanstaand persoon.....	78
Voorwaartse pass .....	64
Vrijblockzone .....	63
Vrije trap buiten de grenzen.....	19
Vrije vangst.....	28, 37

**W**

Waslijn spannen.....	21
Wedstrijdklok	
Algemeen .....	224
Fieldgoal.....	38
Signaal.....	264, 265, 266
Tijdwaarnemer .....	Zie Tijdwaarnemer
Weerlose speler .....	25, 64
Wegbrenger .....	52
Wig.....	30
Wissel van teambezit.....	37, 65
Woordenlijst	
Engels-Nederlands .....	270
Nederlands-Engels .....	267

**Z**

Zijlijnscheidsrechter.....	8
Zones (toezichtszones).....	248