



VVAB Scheidsrechter beschrijving

Versie: Oktober 2024

Scheidsrechter

Je moet een wedstrijd fluiten en je bent nog niet helemaal zeker wat je nodig hebt, wat je moet doen voor een wedstrijd of welke tekens je moet gebruiken.

Hieronder proberen we alles even op een overzichtelijk rijtje te zetten, zodat je weet wat je ongeveer kan verwachten en hoe je het jezelf zo makkelijk en leuk mogelijk maakt.

Wat heb je nodig?

- Fluit
- Neutrale kleding, bv. blauw (net als NeVoBo), wit of zwart, liefst GEEN clubkleuren
- Sportschoenen
- Horloge/stopwatch om de tijd bij te houden voor time-outs en tussen de set
- Goed humeur

Om te beginnen

Meld je minimaal 30 minuten voor aanvang van de wedstrijd bij de zaalwacht.

Neem een wedstrijd formulier* mee of gebruik het DWF 2.0

** Een wedstrijdformulier is niet meer verplicht, want alles kan via de telefoon live bijgehouden worden via het DWF 2.0, maar daar is wel een internetverbinding voor nodig. Achteraf invoeren is ook mogelijk.*

Controleer de hoogte van het net. Dit doe je aan de kant van de thuisspelende partij.

Kijk ook of de antennes goed hangen. Deze dienen recht boven de zijlijn te hangen met de rood/witte antenne zelf aan de buitenkant van het veld. De witte band waarmee de antenne aan het net bevestigd wordt is namelijk "de zijlijn" en de antenne zelf het buitenste deel van de lijn.

Let op, als het net of de antennes niet goed hangen, hoeft je deze niet zelf op de juiste hoogte/plek te hangen! Dit moet de thuisspelende ploeg doen en daar vraag je het dus ook aan. Hieronder de nethoogtes per niveau:

Nethoogte	2 m 43 cm	2 m 30 cm	2 m 24 cm	2 m 15 cm	2 m 10 cm
Heren Jongens	Senioren A jeugd	B (1e klasse)	B (2e / 3e)	C (1e klasse)	C (2e / 3e)
Dames Meiden			Senioren A jeugd B (1e klasse)	B (2e / 3e) C (1e klasse)	C (2e / 3e)
Mini's					CMV / Mini

Let op, bij de C jeugd wordt er gespeeld op een 7 meter veld. Dit betekent dat de gele onderbroken lijn (sporthal Buiten) of de groene onderbroken lijn (sporthal Waterwijk) de achterlijn is.

C jeugd in de eerste klasse speelt wel op een 9 meter veld.

Serviceregeling jeugd C 2e en 3e klasse

Een speler mag bij de servicebeurt maximaal drie keer serveren, daarna wordt er verplicht doorgedraaid in de opstelling.

DWF

Na het controleren van het net moeten de spelerskaarten gecontroleerd worden. Vanaf dit jaar gaat dat digitaal via het Digitale Wedstrijd Formulier (DWF). Via een telefoon of tablet kan je dan het DWF bekijken en controleren. Maak gebruik van de coach of aanvoerder van de teams om de spelers te controleren.

Het DWF 2.0 is net nieuw, maar is zo opgezet dat (bijna) iedereen het zonder problemen kan gebruiken. Als je wilt oefenen ga dan naar <https://dwf.nevobo.nl/demo>. Je dient wel een account aan te maken op de site van de Nevobo.

Tossen

“Tossen” doe je ongeveer 15 minuten voordat de wedstrijd begint.

Fluit de aanvoerders naar je toe, en vertel dat je een leuke wedstrijd verwacht, maak er een leuk (maar kort) praatje van. De uitspelende partij mag kiezen tussen de volgende 3 opties:

1. serveren
2. ontvangen
3. kant van het net waar ze willen beginnen.

De thuisspelende partij heeft dan uit de overgebleven opties de keus wat ze willen.

Leg misschien ook als de bal buiten jouw zicht gaat, dat je op 2 manieren kan fluiten.

1. dubbelfout. Je ziet de bal niet meer dus je fluit om het spel stil te leggen en de rally opnieuw te spelen.
2. fluit “uit”. De bal is uit het zicht gegaan maar je ziet dat de bal op een andere manier terugkomt dan dat hij heen ging. Dan mag je terecht aannemen dat hij buiten je zicht iets heeft aangeraakt.

Vanaf heden wordt er bij alle teams met een setstand van 2-2 een 5de set gespeeld, dus ook bij de jeugd. Er moet dan na de 4de set nog een keer getost worden. De thuisspelende partij mag dan kiezen uit de eerder genoemde 3 opties en de uitspelende partij mag daarna kiezen uit wat er overblijft.

Na het tossen kan je de 2 teams laten inslaan, hier zijn 10 minuten voor.

Logisch is om 4 minuten op “buiten” en 4 minuten op “dia” te laten inslaan en daarna nog 2 minuten te serveren. Zorg ervoor dat je tijdens het serveren ook een bal bij je neemt die als wedstrijdbal gaat dienen.

Fluit hoorbaar op het moment dat er gewisseld moet worden van kant. Op het moment dat de teams moeten serveren en als de 10 minuten voorbij zijn. Nu hebben de teams nog 2 à 3 minuten langs de zijlijn voordat de wedstrijd begint.

De Wedstrijd:

Opstelling en controle voor de start van de wedstrijd:

Laat de teams opstellen in het veld en laat de teller alle rugnummers noteren die in het veld staan. Dit is om aan te geven of mensen hebben gespeeld in de wedstrijd. In de jeugd is dit nog niet heel belangrijk, maar bij de senioren wel. Als het DWF Live Bijhouden wordt gebruikt, worden daar de nummers ingevuld en wordt automatisch bijgehouden of iemand wel of niet heeft gespeeld.

Zoek even contact met de aanvoerders om te kijken of ze er allebei klaar voor zijn. Mocht de aanvoerder niet in het veld staan, moet iemand anders in dat team de aanvoerder zijn. Dat is namelijk jouw aanspreekpunt als je iets moet uitleggen.

Vanaf dit jaar mag ook de libero aanvoerder zijn. Staat de libero er niet in, is een andere speler (tijdelijk) de aanvoerder.

Onder aan dit schrijven vind je een overzicht van de meest gebruikte tekens die je kan geven als scheidsrechter.

Je staat nu op de bok, wat is belangrijk en wat zijn de handelingen die je moet doen?

Laat in elk geval je fluit spreken. Zorg ervoor als je ergens voor fluit dat je te horen bent. Als je ergens voor fluit, moet het spel zo snel mogelijk stilgelegd worden.

Zorg dat de teller de stand goed bijhoudt, wacht met het starten van de volgende rally totdat de teller de stand correct heeft bijgewerkt. De teller dient daarnaast de kleine getallen op het scorebord te gebruiken voor de setstanden en niet voor de verstreken time-outs (iets wat geregeld toch gebeurt). Dit wordt voornamelijk voor het publiek gedaan.

Fluit voor serveren:

Strek je arm uit naar de serverende kant en terwijl je fluit, beweeg je je arm richting de ontvangende kant (zie afbeeldingen van tekens onderaan dit document).

Fluit voor einde rally:

Fluit meteen op het moment dat de bal op de grond valt, er een net-, voet- of andere fout gemaakt wordt of als er een bal in het veld komt. Wacht niet, want je moet zo snel mogelijk het spel stilleggen. Fluit dus alleen voor wat je ziet. Als je niks ziet, laat je gewoon doorspelen, ook al worden er allerlei dingen geroepen door spelers, coaches, wisselers of publiek.

Wacht na het fluiten 1 of 2 seconden en geef met je arm aan welk team het punt krijgt of dubbelfout als het punt overgespeeld moet worden.

Daarna hoef je in principe niets meer te doen. Alleen als er onduidelijkheid was wat er aan de hand was, geef je een teken. Om discussies te voorkomen en het publiek wat meekijkt duidelijk te maken wat er precies gebeurd is, kan je er voor kiezen om wel altijd aan te geven wat de reden van het punt is. Doe dit dan weer na ongeveer een seconde of 2.

Als je dit doet, geef je jezelf de tijd om over het punt na te denken en kom je rustig en overtuigend over voor de teams.

Tussen de punten door:

Kijk naar de teams, links en rechts, om te kijken of iedereen klaar staat of dat er misschien een veter los is. Kijk ook naar allebei de coaches. Deze kunnen een time-out of wissel aanvragen, dus hou daar rekening mee.

Een time-out duurt maximaal 30 seconden. Als de aanvragende partij klaar is en terug in het veld gaat, fluit je dat iedereen het veld weer in moet (zelfs als dat al na bijvoorbeeld 10 seconden is). Ieder team heeft recht op 2 time-outs en deze mogen enkel door de coach, of de aanvoerder bij gebrek aan een coach, aangevraagd worden. Na de tweede aangevraagde time-out van 1 team, communiceer je richting de coach/aanvoerder dat ze hun tweede time-out hebben gebruikt. Dit doe je door contact te zoeken met de coach of aanvoerder en 2 vingers te laten zien.

Mochten ze daarna nog een time-out aanvragen, dan krijgen ze officieel een gele kaart voor spel oponthoud.

Einde set:

Bij het einde van een set kan je nog aangeven dat er van kant gewisseld moet worden.

Dit doe je door met je armen met een vuist een soort van roterende beweging rond je lichaam te maken.

Nieuwe set:

De tijd tussen twee sets is 3 minuten. Mocht iedereen al klaar staan, kan je eerder fluiten.

Normaal gesproken fluit je na 2½ minuut dat iedereen het veld weer in moet, om tijdig weer met de volgende set te beginnen.

Bij een 2-2 setstand:

Kom van de bok af en nodig aan de andere kant van het veld de aanvoerders weer uit.

Nu mag de thuisspelende partij kiezen voor opslag/ontvangst of op welk veld ze beginnen.

Na 3 minuten start je de laatste set. Let op dat je bij 8 punten van speelhelft wisselt.

Deze set stopt na 15 punten en 2 punten verschil. Dus bij 15-14 ga je door totdat een team 2 punten verschil heeft, net zoals iedere andere set.

Einde wedstrijd:

Als het laatste punt gespeeld is, geef je "einde wedstrijd" aan door je armen gekruist voor je borst te houden (zie ook teken 9).

Kom dan van de bok af en controleer met de teller alle standen.

Deze standen moeten in het DWF formulier ingevuld zijn.

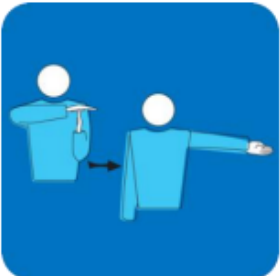
Roep daarna nog de aanvoerders bij je voor bevestiging van de stand en laat ze accorderen.

Wanneer alles ingevuld is, meld je jezelf nog even bij de zaalwacht. Hij of zij zal je een consumptiebon geven die je kan inleveren voor een drankje.

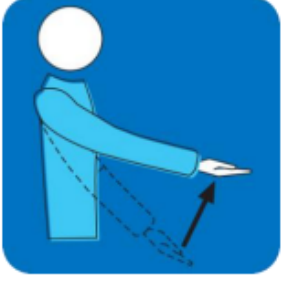
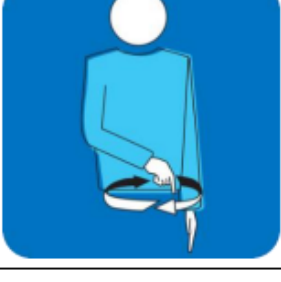
Hieronder vind je een overzicht met de afbeeldingen van de scheidsrechterstekens.

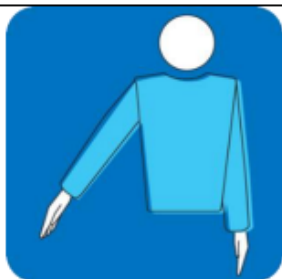
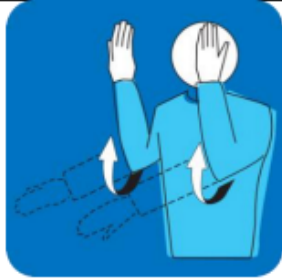
Tekens

Hieronder volgen de tekens die je als scheidsrechter allemaal kan geven:

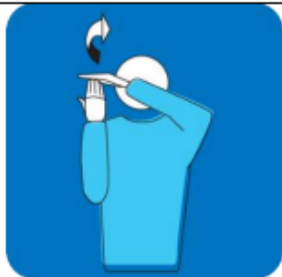
Betreft	Tekens te geven door: E T Scheidsrechter(s) die het handsignaal moeten geven volgens hun reglementaire verantwoordelijkheid E T Scheidsrechter(s) die het handsignaal geven in specifieke situaties		
Toestemming voor de service. Relevante spelregels 12.3, 22.2.1.1	E Beweeg de hand om de richting van de service aan te duiden.	1 2 4	
Team dat de service krijgt. Relevante spelregels 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4	E T Met de gestrekte arm naar het team wijzen dat moet gaan opslaan.		
Time-out. Relevante spelregel 15.4.1	E T De palm van de ene hand op de vingers van de verticaal gehouden andere hand leggen (T-vorm); daarna het team aanwijzen dat de time-out aangevraagd heeft.		

Spelerwissel. Relevante spelregels 15.5.1, 15.5.2, 15.8	E T Met de onderarmen een draaiende beweging om elkaar heen maken.	5	
Waarschuwing wegens wangedrag. Relevante spelregels 21.1, 21.6	E Gele kaart tonen als waarschuwing.	6a	
Bestrafing voor wangedrag. Relevante spelregels 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2	E Rode kaart tonen.	6b	
Uit het speelveld sturen. Relevante spelregels 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2	E Rode en gele kaart samen in een hand tonen .	7	

Diskwalificatie. Relevante spelregels 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2	E Rode en gele kaart apart tonen.	8	
Einde van de set of wedstrijd. Relevante spelregels 6.2, 6.3	E T De onderarmen met open handen vóór de borst kruisen.	9	
De bal is bij de service niet opgegooid of losgelaten. Relevante spelregel 12.4.1	E De gestrekte arm, met de handpalm naar boven, heffen.	10	
Te laat opslaan. Relevante spelregel 12.4.4	E Acht gespreide vingers omhoog steken.	11	
Verboden blok of scherm. relevante spelregels 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a,g, 24.3.2.4	E T De beide armen, met de handpalmen naar voren, verticaal omhoog steken.	12	
Opstellingsfout of doordraaifout. Relevante spelregels 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2	E T Met de wijsvinger een draaiende beweging maken.	13	

Bal "in".	E T	14	
Relevante spelregel 8.3			
Bal "uit".	E T	15	
Relevante spelregels 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7			
Vastgehouden bal.	E	16	
Relevante spelregels 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b			
Tweemaal raken.	E	17	
Relevante spelregels 9.3.4, 23.3.2.3b			
Viermaal spelen.	E	18	
Relevante spelregels 9.3.1, 23.3.2.3b			

Net aangeraakt door een speler of de bal uit de service raakt het net en blijft niet in het spel of raakt het net tussen de antennes en passeert de passeerruimte niet of raakt een speler van het eigen team. Relevante spelregels 11.4.4, 12.6.2.1	E T Met de hand de zijde van het net aanwijzen waar de fout gemaakt is.	19	
Over het net reiken. Relevante spelregels 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c	E Een hand, met de handpalm naar beneden, boven het net brengen	20	
Foutieve aanval: - Door achterspeler, libero of op de service van de tegenstander Relevante spelregels 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4. - Bovenhandse set up gegeven door de libero vanuit de voorzone of het verlengde ervan Relevante spelregel 13.3.6.	E T Met de onderarm, de hand open, een beweging van boven naar beneden maken.	21	
- Veld van de tegenstander raken; - De bal gaat onder het net door; - Degene die opslaat raakt de achterlijn; - Een speler stapt op het moment van de	E T De middenlijn of de betreffende lijn aanwijzen.	22	

service buiten zijn speelveld. Relevante spelregels 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a,f, 24.3.2.1			
Dubbelfout: rally overspelen Relevante spelregels 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4	E T De beide duimen verticaal omhoog steken.	23	
Bal is aangeraakt. Relevante spelregels 23.3.2.3b, 24.2.2	E Met de handpalm van de ene hand over de vingers van de verticaal gehouden andere hand strijken.	24	
Spelophouden: • Waarschuwing; • Bestrafing. Relevante spelregels 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2	E Met de gele kaart de pols aanraken (waarschuwing) òf met de rode kaart (bestrafing) de pols aanraken.	25	

Hiermee ben je redelijk op de hoogte van de belangrijkste regels en verloop van wedstrijden.

We hopen dat je hiermee uit de voeten kan.

Mochten er nog onduidelijkheden zijn, wil je meer weten of wil je graag meer of hoger fluiten, kan je altijd nog contact opnemen met de scheidsrechterscommissie via sc@vvab.nl .

Succes met fluiten!

namens de SC.