

VV Monza scheidsrechterhandleiding

Als scheidsrechter is een uitgebreide kennis van de spelregels belangrijk. In deze handleiding vind je de belangrijkste regels en nog wat handige tips. Deze regels zijn afgeleid van het spelregelboekje van de Nevobo:

<https://www.nevobo.nl/wedstrijdsport/regelgeving/spelregels>

Scheidsrechterdiploma's

Beginnende scheidsrechters zullen eerst de instaptoets moeten afronden voor ze kunnen gaan fluiten. Deze is te vinden op de volgende site: www.volleybalmasterz.nl.

Code	Klasse	Hoe te behalen bij de Nevobo
V6	3 ^{de} en 4 ^{de} klasse (jeugd tot topklasse)	Na instaptoets (Masterz)
V5	1 ^{ste} en 2 ^{de} klasse	Deelnemer aan de VS2 cursus (in opleiding)
V4	1 ^{ste} en 2 ^{de} klasse	Na afronding van de VS2 cursus. PvB wordt op minimaal 2 ^e klasse niveau door een verenigingsbeoordelaar afgenomen.

Uitrusting

Zorg dat je bij je hebt:

Fluitje

Kaarten

Hopelijk heb je ze niet nodig, maar zo wel dan is het toch erg jammer als ze thuis liggen.

Horloge

Voor het bijhouden van de inspeeltijd en timeouts.

Voor de wedstrijd

De tijd die door de NeVoBo wordt aangegeven is het tijdstip waarop het fluitje voor de eerste opslag klinkt. Als ze warm willen worden betekent dit dus dat teams ruim van tevoren aanwezig moeten zijn. Dat geldt uiteraard ook voor de scheidsrechter: wees **30 minuten** voor de wedstrijd aanwezig.

Tijdsindeling

Minuten voor begin wedstrijd	To-do
30	Aanwezig
	<p>Controleren van de nethoogte en antennes, ook als hiervoor op hetzelfde veld is gespeeld. In de hal is een stok aanwezig om de nethoogte te controleren. Dames: 2,24 m., heren: 2,43 m.</p> <p>Jongens A: 2.43 m</p> <p>Meisjes A/ Jongens B: 2.24</p> <p>Meisjes B: 2.15</p> <p>Meisjes C/ Jongens C/ Mini's: 2.05</p> <p>Antennestok hoort aan de buitenkant van het veld te hangen.</p>
	Coaches vullen hun spelers in op het wedstrijdformulier (tegenwoordig DWF) in. Dit duurt soms even, zorg dat dit z.s.m. gebeurt.
	Scheidsrechter controleert de spelerskaarten. Dit mag je zelfstandig doen. De coach hoeft er niet bij te zijn, maar dat is natuurlijk wel makkelijk.
	Maak kennis met de tellers en controleer zeker bij tellende ouders of ze weten hoe het kladformulier werkt.
	<p>Controleren of het formulier goed is ingevuld. Hier moet op staan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spelers (allemaal aangevinkt als ze er zijn, anderen verwijderd) • Coach (indien aanwezig) • Scheidsrechter • Teller (indien aanwezig, tellende ouders kunnen niet ingevoerd worden. Vink niet alle officials zijn aanwezig aan) • Aanvoerder • Eventueel libero <p>Als dit allemaal klopt druk dan op "resultaat invoeren". Dit voorkomt dat iemand anders deze wedstrijd nog kan wijzigen.</p>
	<p>Toss:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stel jezelf voor; • Vraag aan de uit spelende ploeg wat ze willen, kant of opslag; • Wens beide teams een fijne wedstrijd; • Wissel van kant als dit door de toss nodig is;

	<ul style="list-style-type: none"> • Onthoud wie de aanvoerders zijn! Dit staat als het goed is ook op het formulier; • Vraag aan het thuisspelende team om een wedstrijdbal.
15	Inslaan op links (4 Minuten)
11	Inslaan op midden/rechts (4 Minuten)
7	Inserveren (2 minuten)
5	Einde inspelen. Fair play regel (handen schudden onder het net) uitvoeren voordat de coachbespreking begint.
4	Coachbespreking
1	<p>Fluitsignaal spelers het veld op</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opstelling wordt genoteerd door de tellers; • Vraag aan de tellers of de opstelling is ingevuld • Evt libero het veld in; • Als de aanvoerder niet in het veld staat vraag wie aanvoerder in het veld is; • Vraag aan de aanvoerders in het veld of hij/zij klaar zijn
0	Fluitsignaal opslag

Wat te doen als een team laat komt opdagen / om meer inspeeltijd vraagt?

In principe moet de wedstrijd beginnen op de aangegeven tijd. De regel is dat er tot 10 minuten na aanvang begonnen mag worden. Inspeeltijd wordt na de officiële aanvang niet meer gegeven. Dus als een team om kwart voor 8 binnen komt, terwijl de wedstrijd om half 8 zou moeten beginnen moet er direct begonnen worden met inslaan. Hier bestaan natuurlijk wel uitzonderingen op, zoals bijvoorbeeld bij sneeuw.

Wat te doen als een speler zijn of haar spelerskaart is vergeten?

Controleer het legitimatiebewijs van de speler en controleer of de naam overeenkomt met de speler in DWF. Bij opmerkingen aan het einde van de wedstrijd kan ingevoerd worden wie geen spelerskaart bij zich had.

Tijdens de wedstrijd

Uitgangshouding

Sta rechtop. Tijdens de rally fluitje in de mond. Fluit duidelijk en hoorbaar. Zo kun je directer fluiten en kom je overtuigend en zelfverzekerd over.

Gebaren

Voer je gebaren rustig en duidelijk uit. Fluit duidelijk en neem eerst een seconde rust, wijs vervolgens eerst de kant aan die het punt heeft gewonnen en geef daarna de reden aan (in, uit, touché, etc.). Houd handgebaren even aan, zodat ieder deze gezien kan hebben.

Terugkomen op beslissingen

Blijf bij je beslissingen als het gaat om waarnemingen: Als je een bal in hebt zien gaan dan blijft

dit zo. Alleen op de toepassing van de regels kan je terugkomen. Een aantal praktische voorbeelden:

Een speler staat voor de baan van de bal, waardoor niet is waar te nemen of de bal in of uit is. Fluit in dit geval voor dubbelfout. Mocht een speler bezwaar maken over een waarneming, blijf dan bij je beslissing. Over waarnemingen wordt niet gediscussieerd. Als spelers overtuigd zijn van een touché, terwijl jij hem niet gezien hebt, fluit dan voor wat je wel gezien hebt (bal in of uit). Hier kan je in principe ook geen dubbelfout voor aangeven. Wat je niet gezien hebt is namelijk niet gebeurd.

De aanvoerder van een team komt naar je toe dat je een binnen de 3 meter aanvallende achterspeler over het hoofd hebt gezien. Na controleren dat dit inderdaad het geval is kun je het punt aan het team toekennen wat daar recht op heeft.

Er wordt een punt gescoord en daarna zie je dat er een andere bal het veld is ingerold. Probeer in te schatten hoeveel invloed de bal heeft gehad:

- 1) De bal was in het veld terwijl het spel nog aan de gang was: dubbelfout, ook als het geen invloed op het spel heeft gehad;
- 2) Speler(s) waren afgeleid tijdens het spel: dubbelfout.

Timeout

Een timeout duurt 30 seconden en elk team mag er per set twee aanvragen.

Vergeet niet na een tweede timeout, aan te geven aan de aanvragende coach dat het zijn tweede timeout betreft. Wanneer een coach probeert een derde timeout aan te vragen, is dit speloponhoud, hiervoor wordt een gele kaart aan de pols gehouden (als dit de eerste overtreding is). Ook als een team te lang doorspeelt als jij al hebt gefloten is dit een overtreding voor speloponhoud.

Wissel

Bij het wisselen van spelers gelden een aantal beperkingen:

- 1) Maximaal 6 wissels per team per set;
- 2) Na een wissel mag de ingewisselde persoon alleen worden gewisseld met de originele speler, dit is dan uiteraard al een tweede wissel;
- 3) Speler moet speelklaar klaarstaan aan de zijlijn bij het aanvragen van de wissel;

Controleer bij je teller of de wissel reglementair is in geval van twijfel.

Pauze en wisselen van speelhelpt

Totaal van 3 minuten.

5e set

Als het 2-2 in setstanden staat wordt er een 5e set tot de 15 (nog steeds met twee punten verschil) gespeeld. Roep direct na het eindigen van de 4e set de aanvoerders bij je voor een nieuwe "toss". Hier bepaal je opnieuw de 1e service en speelkant. De thuisspelende ploeg mag hier als eerste kiezen. Er wordt van speelhelpt gewisseld zodra een team de 8 punten heeft bereikt. Deze wisseling is geen timeout! De spelers moeten direct op hun plek in het veld gaan staan. Controleer of de tellers het telbord ook goed zetten bij deze wissel. Tijdens de 5e set

mogen er evenveel wissels en timeouts worden aangevraagd als tijdens de vorige 4 sets. (2 timeouts en 6 spelerswissels)

Blessure

Als er een speler tijdens de rally geblesseerd raakt dient er dubbelfout te worden gegeven. Als het team nog wissels over heeft moet de speler normaal worden gewisseld. Zo niet dan mag er met iedereen op de bank gewisseld worden (ook al is de speler al gewisseld voor een andere speler).

Een speler mag 2 minuten worden behandeld alvorens eventueel gewisseld te worden. Als een speler iets gebroken heeft of last van nek/rug heeft, dient de speler niet verplaatst te worden. Wacht op medische hulp, op het SC is altijd een EHBO'er aanwezig.

Onvolledig team

Een team in de 2e klasse of lager mag beginnen en eindigen met 5 spelers. Met 4 spelers of minder mag dus niet gespeeld worden.

Als er spelers van een team later zijn, mag er in de 2e klasse of lager gestart worden met 5 spelers. Als de 6e speler tijdens een set binnen komt lopen, mag deze niet meer deelnemen aan de set en moet zich na de set bij jou melden ivm controle van de spelerskaart. De volgende set mag hij dan wel deelnemen mits hij op het wedstrijdformulier staat.

Libero

Een libero is een verdedigingspecialist. Hij/zij mag gedurende de wedstrijd onbeperkt gewisseld worden met een van de achterspelers, die niet aan service is. Hiervoor hoeft geen toestemming aan de scheidsrechter gevraagd te worden. De libero moet altijd een contrasterende kleur aanhebben (bijv. een wit libero shirt tegen de blauwe shirts van de rest van de spelers).

De libero mag niet serveren, aanvallen of blokkeren. Uit een bovenhandse up van binnen de 3 meter van de libero mag de aanvaller niet aanvallen boven de netrand.

Vakfouten

Een vakfout wordt gemaakt wanneer een speler op de verkeerde positie staat ten opzichte van zijn medespelers. Vanuit de opslagvolgorde kan het team ervoor kiezen anders te gaan staan als onderdeel van het speelsysteem. Hierbij moet altijd rekening worden gehouden met de spelers die naast en voor/achter de speler staan in de opslagvolgorde. Wanneer hier niet aan wordt voldaan is het vakfout. Dit betekent, op moment van serveren, een punt voor de tegenstander.

Achterspelers

Achterspelers mogen niet aanvallen/de bal over het net heen spelen in de voorzone wanneer de bal in zijn geheel boven het net is.

Bestraffingen

Geel

Waarschuwing. Dit wordt genoteerd op het wedstrijdformulier (wordt altijd aan het team gegeven niet aan een speler), maar heeft geen gevolgen. Deze mag je dus vrij snel trekken. In de wedstrijd kun je één keer geel per team geven voor speloponhoud en één keer voor onsportief gedrag.

Rood

Wanneer een waarschuwing (dus geel) niet genoeg is, wordt bij daaropvolgende overtredingen rood gegeven. Rood kan ook in een keer gegeven worden voor onbehoorlijk gedrag. Rood wordt aan een speler of coach gegeven en betekent een punt en service voor de andere partij. Op het wedstrijdformulier wordt de rode kaart opgeschreven waarbij de

desbetreffende speler/coach wordt vernoemd.

RoodGeel

in een hand gegeven wordt gegeven voor beledigend gedrag of wanneer deze speler al eerder rood heeft gekregen. De desbetreffende speler/coach wordt geschorst voor de set, maar wel gewisseld met een andere speler.

RoodGeel

in aparte handen gegeven bij agressief gedrag. Of na het reeds gegeven hebben van Roodgeel in een hand. De desbetreffende speler/coach wordt geschorst voor de wedstrijd en moet de zaal verlaten. Mocht hier niet aan meegewerkt worden kan de zaalwacht of zaalbeheerder erbij gehaald worden.

Na de wedstrijd

Wedstrijdformulier afronden:

1. Controleer de eindstand
2. Vinkje aanvoerders (roep deze dus bij je)
3. Zelf een vinkje zetten.
4. Tellers bedanken

In het kort

Voor de wedstrijd

- Controleren of het DWF goed is ingevuld , en je eigen naam invullen bij scheidsrechter
- Nethoogte controleren met de hoogtepaal
- De spelerskaarten van thuis en uit ploeg controleren. Vragen aan de coach of aanvoerder. Dan kijken of het overeenkomt met het wedstrijdformulier/DWF.
- Wedstijdformulier met tellers doorlopen.
- Uiterlijk 15 min voor tijd aanvoerder erbij roepen. Uitploeg mag eerst kiezen wat ze willen, service of kant van het veld.

Inspelen aan net

- 15 min voor tijd beginnen met inslaan op buiten
- 11 min voor tijd beginnen met inslaan midden/dia
- 7 min voor tijd laten serveren
- Thuisspelende aanvoerder een wedstrijdbal laten regelen. Deze laten goedkeuren door de uitspelende aanvoerder.
- Wedstrijd **op tijd** laten beginnen. Vooral bij de eerste wedstrijd belangrijk
- 5 minuten voor tijd stoppen met serveren. Spelers handjes schudden en teambespreking laten houden.
- Als de spelers opgesteld staan moeten de tellers de opstelling invullen.
- Als ze klaar zijn vraag je aan de aanvoerder van het niet-serverende team of ze klaar zijn.
- Vervolgens of de aanvoerder van het serverende team klaar is.

Wedstrijd

- Vervolgens gewoon fluiten naar wat je waarneemt, **wat jij ziet is waar en niks anders.**
- Let goed op voetfouten onder het net door. Bij gevaarlijke of onreglementaire bewegingen affluiten. Jij bent verantwoordelijk voor een veilige wedstrijd.
- Time out is 30 seconden.
- Wissel van veld is 3 minuten.

5^e set

- Als er een 5^e set nodig is mag de thuisspelende ploeg opslag of kant kiezen.
- Er zijn weer 3 minuten voor de veldwissel en er mogen gewoon 2 time-outs worden aangevraagd.
- Zodra het eerste team bij de 8 punten is wordt er van kant gewisseld. Tellers wisselen de score om en strepen verder bij het andere rijtje.
- Bij 15 punten is de set afgelopen.

Na de wedstrijd

- Aan het einde van de wedstrijd de rest van het formulier controleren en vinkjes laten zetten door de aanvoerders en zelf als laatste vinken en versturen.