

Leidraad voor scheidsrechters - Exstudiantes volleybal

De belangrijkste taken van een scheidsrechter zijn:

1. Het begeleiden van een wedstrijd op basis van *fair-play* en *spelplezier*;
2. Het naleven van de spelregels tijdens de wedstrijd;
3. Het beoordelen van de techniek en spel, op basis van eigen waarneming.

Taken voor de wedstrijd

- **Neem mee:** 2x fluitje, eventueel kaarten (geel/rood)
- 30 minuten van tevoren aanwezig in de zaal, zodat je genoeg tijd hebt.
- Check nethoogte (h: 2,43m, d: 2,24m) en antennes met thuisspelend team
- Digitaal wedstrijdformulier: log in op <https://dwf.nevobo.nl/> en check:
 - Vul je eigen naam in bij scheidsrechter (en die van je 2^e scheids)
 - Check de spelerskaarten: worden de aanvoerder en libero aangegeven?
- Toss: roep voor het inspielen de aanvoerders van beide teams bijeen:
 - Uitspelende team kies als eerste (in de 5^e set is dit andersom!)
 - Keuze tussen: (1) service, (2) ontvangen service of (3) kiezen speelhelft
- Inslaan: De 1^e scheids fluit voor start inslaan (minimaal 10 minuten)
 - 4 minuten buiten
 - 4 minuten midden/diagonaal
 - 2 minuten serveren
- Het thuisspelende team levert de wedstrijdbal (taak 2^e scheids)
- Na het inspielen worden handen geschud tussen de teams en arbitrage
- Daarna loopt 1^e scheids naar de 'bok' en verzamelt de 2^e scheids de opstellingsbriefjes

Taken tijdens de wedstrijd

- Spelers krijgen signaal dat ze het veld mogen betreden (1^e set = 1^e scheids, 2^e set en verder = 2^e scheids)
- De 2^e scheids controleert de opstellingsbriefjes, geeft de libero-wissel aan en laat de 1^e scheids weten wanneer alles gereed is

Handelingen 1^e scheidsrechter (neem hiervoor rustig de tijd):

- Fluit direct bij het waarnemen van een punt of fout
- Geef de kant aan dat het punt krijgt
- Geef het spelteken aan

Taken 1^e scheidsrechter:

- Fluitsignaal voor de opslag (maximaal 8 seconden)
- Let tijdens de wedstrijd op de volgende fouten:
 - Voetfout service en 3-meterlijn (lijn aanraken = fout)
 - In-/uitspelen van de bal;
 - Touché van een speler waarna de bal uitgaat;
 - 4-keer spelen (let op aanval netrand)
 - Technisch: Draagbal (lang contact), maar 2x spelen in één actie mag naar je teamgenoten (bij een bovenhandse bal, aaneengesloten actie).
 - Belangrijk: hanteer hierbij één consequente technische lijn
 - Gestolen bal (tegenpartij speelt de bal aan kant tegenstander terwijl deze speelbaar is voor een set-up)



- Achterspeler speelt de bal binnen de 3-meterlijn boven de netrand over het net (en is daarbij van de grond)
- Libero speelt bovenhands binnen het 3-metergebied. Wel mag de libero vanaf 2 voeten in de 3-meter springen om de bal bovenhands te spelen. Beide benen moeten bij afzet achter de 3-meterlijn plaatsvinden. Gebeurt dit wel? Dan mag de aanvaller vanaf de grond wel spelen.
- Geef dubbel fout aan bij gevaar of wanneer je niet hebt kunnen zien wie het punt krijgt
- Wat doe je bij protest? Roep de aanvoerder(s) naar de bok en geef aan wat jou perspectief is op het gegeven punt. Jouw waarneming is hierin leidend, geen discussie.
- Wat doe je bij wangedrag? Geef een (mondelinge) kaart via de aanvoerder:
 - Gele kaart: Officiële waarschuwing, maar heeft geen directe gevolgen.
 - Rode kaart: Bestrafing. Eén punt en het recht van service voor de tegenstander.
 - Gele + rode kaart in één hand: Speler is geschorst voor één set. Twee punten en het recht van service voor de tegenstander
 - Gele + rode kaart in twee handen: Speler is geschorst voor de gehele wedstrijd. Drie punten en het recht van service voor de tegenstander.

Handelingen 2^e scheidsrechter (fluit direct):

- Fluit direct bij het waarnemen van een punt of fout
- Geef het spelteken aan
- Ga aan de kant staan die de fout heeft gemaakt

Taken 2^e scheidsrechter:

- Time-outs (aanvraag bij en toekenning door 2^e scheidsrechter):
 - Max 2 per set, geef bij de coach aan als de 2^e time-out is gebruikt
 - Aanvragende team bepaalt de duur, maar maximaal 30 seconden
- Wissels (aanvraag bij en toekenning door 2^e scheidsrechter):
 - Maximaal 6 wissels per set, geeft bij de coach de 5^e en 6^e wissel aan
- Let tijdens de wedstrijd op de volgende fouten en fluit hiervoor:
 - Netfout van blokkering, de aanvallers of de spelverdelers
 - Voetfout middenlijn (één voet erover + als dit het spel beïnvloed)
 - Opstellingsfout ontvangende kant op opgooien bal door serveerder
 - Bal raakt antenne aan eigen kant of gaat er buitenom
 - Help de 1^e scheidsrechter bij het beoordelen (in/uit) van de zijlijn
- Wat doe je bij protest of wangedrag vanaf de bank? Geef dit door aan de 1^e scheidsrechter, die maakt dan een beslissing hierover

Wat te doen bij een 5^e set?

- Toss: thuisspelende team kiest als eerste
- Wisselen van kant: wanneer één van de teams bij 8 punten is

Taken na de wedstrijd

- Handen schudden
- Digitaal wedstrijdformulier afronden:
 - Voer setstanden in (kan ook tijdens de wedstrijd)
 - Laat aanvoerders de setstanden controleren en accorderen
 - Accordeer zelf en druk op verzenden

