



# Korte instructie voor de beginnende scheidsrechter

Voor deze instructie wordt er vanuit gegaan dat de scheidsrechter de basisspelregels kent en dat deze geslaagd is voor de [spelregeltoets](#).

## 1. Jouw instelling en gedrag

- Je bent er als scheidsrechter om de mensen met plezier te laten volleyballen. Dat doe je door de wedstrijd zo goed mogelijk te leiden en de spelregels te hanteren en altijd eerlijke beslissingen te nemen. Maar ook jij mag er lol aan beleven.
- Blijf altijd kalm en respectvol, ook als mensen vervelend gaan doen en/of het niet eens zijn met je beslissingen. Leg uit wat jij hebt waargenomen en je dus een bepaalde beslissing neemt.
- Probeer gezag uit te stralen als je scheidsrechter bent.
- Fluit altijd flink hard zodat iedereen je hoort.
- Fluit mee met het niveau. Stel je fluit 3e klasse C meisjes/jongens dan komt een technische fout heel vaak voor. Fluit je dat dan niet steeds af want komt er weinig strijd.
- Wees duidelijk in de bewegingen die je maakt. Geef aan het eind van de rally eerst aan wie de serve krijgt en pas daarna waarom (in/uit/touché/netfout/voetfout e.d.). Houdt elke beweging bij voorkeur 3 seconden vast.
- Draai eenmaal genomen beslissingen over touché, in of uit en techniek niet terug na klachten daarover van één van de teams.
- Alleen de aanvoerder mag met de scheidsrechter spreken. De coach mag alleen een time-out of wissel aanvragen (en het team coachen uiteraard). Je kunt daar best wel soepel mee omgaan, zeker als de sfeer goed is.
- Als iemand blijft mopperen kun je aangeven dat je dat vervelend vindt en dat het moet ophouden. Als je een gele en rode kaart bij je hebt mag je een gele kaart (waarschuwing) geven of een rode (punt naar de tegenstander) als het gemopper na de gele kaart niet ophoudt.
- Als je niet zeker weet wat je moet beslissen kun je altijd nog een dubbelfout aangeven en de rally opnieuw laten spelen. Maar beperk dat zoveel mogelijk.

*Tip: als je het eng vindt om te fluiten dan zijn er mensen bij VOLEVO die jou bij jouw wedstrijd(en) willen helpen. Maak daar gebruik van. Vraag het (tijdig) via [sc@volevo.nl](mailto:sc@volevo.nl).*

## 2. Voorafgaand aan de wedstrijd

- Zorg dat je altijd meer dan 20 minuten voor de wedstrijd aanwezig bent.
- Zorg dat je een goede fluit bij je hebt (en evt een gele en rode kaart).
- Controleer in het digitaal wedstrijdformulier (DWF) of de spelers netjes staan ingevoerd. Het DWF bereik je via de nevo-bo-app. Zoek de juiste wedstrijd en kies DWF. Je moet inloggen, dus zorg ervoor dat je je inloggegevens bij de hand hebt.
- Check of er een teller is. Begin niet zonder dat duidelijk is wie telt. En vertel dat het belangrijk is dat hij/zij goed oplet (en bv niet op de telefoon bezig is tijdens de wedstrijd). En dat hij/zij de setstanden correct noteert.
- Controleer of de nethoogte goed is (er is altijd een meetlat in de zaal) en of de antennes goed hangen (recht boven de zijlijn en met de roodwitte spriet aan de buitenkant).



#### Nethoogtes bij volleybal

- *Heren en Jongens A: 2,43 meter*
- *Dames en Meisjes A: 2,24 meter*
- *Jongens B: 2,30 meter*
- *Meisjes B: 2,15 meter*
- *Jongens en Meisjes C: 2,10 meter (het veld is slechts 7 m diep)*

*Als het net niet goed hangt moet de thuisspelende partij dat op orde brengen.*

- Roep de aanvoerders bij je. De aanvoerder van de uitspelende partij mag bepalen of hij de eerste service wil of een bepaalde kant wil kiezen.
- Geef teams ca 4 minuten om linksvoor aan te vallen, 4 minuten om rechtsvoor aan te vallen en 2 minuten om te serveren. Geef de teams daarna nog maximaal 2 minuten om zich op te stellen.
- Laat (maar dat moet niet) de teams elkaar even een hand geven en veel plezier wensen.

### 3. Een paar spelregels

- Het team dat als eerste 25 punten behaalt met een voorsprong van minstens 2 punten wint de set. De eindstand kan dus ook 24-26, 25-27 en zelfs wel 30-32 of nog hoger worden.
- Er worden altijd minstens 4 sets gespeeld (dus ook als het na 3 sets 3-0 is).
- Bij een gelijke stand van 2-2 in sets wordt een beslissende 5e set gespeeld. De 5<sup>e</sup> set wordt gewonnen door het team dat als eerste 15 punten behaalt, met een voorsprong van minstens 2 punten. Voor aanvang van de beslissende 5<sup>e</sup> set voer je de toss opnieuw uit. De aanvoerder van het thuisspelende team heeft hierbij nu de eerste keuze inzake service of speelhelft. Zodra het eerste team in de 5<sup>e</sup> set 8 punten heeft moeten de teams van veld wisselen (zonder pauze) en doorgaan in de opstelling waarin ze stonden.
- Een team kan een libero hebben. Die heeft een andere kleur shirt en staat altijd achterin en mag nooit serveren en nooit blokkeren. Ook mag de libero de bal in het aanvalsvak (tussen middenlijn en 3 meter lijn) niet bovenhands set-uppen. Aanvallen door de libero in het achterveld mag wel mits de bal niet volledig boven de netrand is als deze wordt gespeeld.
- Tijdens elke set mogen beide teams 2 time-outs aanvragen. Deze duren maximaal 30 seconden.
- Een team mag maximaal 6 keer wisselen per set (de libero mag onbeperkt gewisseld worden).
- Pauzes tussen sets duren maximaal 3 minuten of minder als beide teams eerder klaar zijn.
- Als er zweetplekken op de vloer zijn moeten die uit veiligheidsoverwegingen worden weggeveegd alvorens de volgende rally kan beginnen.
- Fluit je bij de N6 9 (10-11 jarigen)? Kijk dan vooraf [hier](#) even naar de aangepaste spelregels.

*Tip: Meer basisspelregels weten? Kijk dan even [hier](#).*

### 4. Na de wedstrijd

- Na de wedstrijd zorg je dat de uitslag in het DWF wordt ingevuld. Controleer of de uitslag goed is ingevuld en vraag de beide aanvoerders om hun goedkeuring in het DWF te geven.
- Als jij dat niet in het DWF kunt invoeren dan moet jij zorgen dat de uitslag bij iemand terecht komt (bijvoorbeeld de zaalwacht) die ervoor zorgt dat het wel wordt ingevoerd in het DWF.
- Bedank de tellers en aanvoerders en geef ze een hand.