

Leidraad Arbitrage

Waar moet je voor/tijdens/na de wedstrijd op letten
(anders dan de functionele spelregels)

Voor de wedstrijd moet de scheids een aantal zaken regelen, controleren, beoordelen:

- Entree
Nadat je je hebt gemeld bij de zaalwacht, zorg je ervoor dat je minimaal 20 minuten maar het liefst een half uur voor de officiële aanvangstijd omgekleed in de zaal bent (als het veld vrij is), zodat je voldoende de tijd hebt om alle benodigde handelingen te verrichten. Een witte trui is volgens de Nevobo wel gewenst, maar nog niet verplicht op de laagste niveaus. Denk er wel aan om je volleybalschoenen te dragen.
Geef de beide coaches netjes een hand en moedig zo nodig de teams aan om te beginnen met warmlopen of om het speelveld in gereedheid te brengen als dat nog niet is gebeurd (het net op de juiste hoogte hangen, banken, scheidsrechtersstoel en tellertafel neerzetten). Als je merkt dat er getreuzeld wordt, schroom dan vooral niet om aan te kondigen dat je op tijd wilt beginnen.
Van belang is ook dat de coaches of aanvoerders zo snel mogelijk het wedstrijdformulier invullen, zodat jij de tijd hebt om het te controleren.
- Net en antennes
Het opbouwen van het net (palen, net en antennes) is officieel geen taak van de scheidsrechter. Dit moet het thuisspelende team verzorgen. Als scheidsrechter dien je enkel te controleren of het net op de juiste hoogte hangt en of de antennes juist geplaatst zijn. Als er aanpassingen nodig zijn, spreek je hierop de aanvoerder van het thuisspelende team aan. Deze moet dan de aanpassingen doorvoeren.
Dit gezegd hebbende kan het bij de jeugd geen kwaad om zo nodig toch een handje te helpen met opbouwen. Als dat helpt om op tijd te kunnen beginnen, is dat alleen maar prettig. Voor dames en heren gelden verschillende nethoogtes:
Dames: 2,24 meter
Heren: 2,43 meter
Voor de jeugd gelden de volgende regels:

Klasse	Nethoogte		Veldgrootte
	Jongens	Meisjes	
A-jeugd Topklasse (alleen voorjaar)	2,43 m	2,24 m	18x9 meter
A-jeugd Hoofdklasse	2,43 m	2,24 m	18x9 meter
A-jeugd 1 ^e , 2 ^e en 3 ^e klasse	2,43 m	2,24 m	18x9 meter
B-jeugd Topklasse (alleen voorjaar)	2,30 m	2,24 m	18x9 meter
B-jeugd Hoofdklasse	2,30 m	2,24 m	18x9 meter
B-jeugd 1 ^e , 2 ^e en 3 ^e klasse	2,24 m	2,15 m	18x9 meter
C-jeugd Topklasse (alleen voorjaar)	2,15 m	2,15 m	18x9 meter
C-jeugd Hoofdklasse	2,15 m	2,15 m	18x9 meter
C-jeugd 1 ^e , 2 ^e en 3 ^e klasse	2,05 m	2,05 m	14x9 meter

- De hoogte van het net wordt in het midden van het speelveld gemeten. Boven de twee zijlijnen moet de hoogte precies gelijk zijn en mag niet meer dan 2 cm boven de reglementaire hoogte uitkomen.
De antennes horen verticaal boven de zijlijn te hangen. Let erop dat de antenne aan de buitenzijde van de bevestigingsband zit.

- Scheidsrechtersstoel en tellertafel

Ook het plaatsen van de scheidsrechtersstoel en de tellertafel is een taak van het thuisspelende team. Ook hier moet de scheidsrechter het team aansturen indien er aanpassing nodig is. De scheidsrechtersstoel moet direct aansluitend op een van de netpalen geplaatst zijn. Indien er ruimte voor is (meestal wel) staat de tellertafel aan de andere zijde van het veld (direct buiten de andere netpaal). Het is voor de scheidsrechter van belang om te controleren of vanaf de scheidsrechtersstoel het scorebord en de teller goed te zien zijn.

Let erop dat sommige scheidsrechtersstoelen (die in de Ark van Oost allemaal) in hoogte te verstellen zijn. Op de centrale paal van de stoel staat een lengte indicatie van de scheidsrechter. De juiste hoogte van de stoel voorkomt dat een kleine scheidsrechter tegen de netpaal aan kijkt en een lange scheidsrechter van “boven” op het veld kijkt. Of je de stoel met het kussentje aan voor- of achterzijde laat plaatsen is geheel afhankelijk van je eigen voorkeuren.

- Bank voor reservespelers

Deze banken mogen niet binnen het verlengde van de 3-meterzones staan! Dit omdat hier tijdens het spelen gevaarlijke situaties uit kunnen ontstaan. Daarnaast is het hinderlijk voor de spelverdeler, buitenspeler en diagonaal (die gebruik maken van deze ruimte). Zorg dus dat de banken achter de 3-meterlijn staan. Daarnaast moeten de banken zo ver mogelijk van de zijlijn verwijderd zijn. Tussen bank en muur moet nog wel een tas kunnen liggen. Op een laag bankje zitten dat tegen de muur staat is niet aangenaam en daarbij horen er geen tassen voor de bank te liggen. Ook tussen de kop van de bank en de tellertafel horen geen tassen en dergelijke te liggen. Zorg ervoor dat die ruimte leeg wordt gemaakt.

- Andere voorwerpen (voetbalgoals en turnmatten)

Deze kunnen gewoon de berging in. Vooral de metalen goals (die tijdens trainingen nog wel eens tussen de velden staan) horen tijdens een wedstrijd niet om/tussen de velden te staan.

- Controleren spelformulier en spelerskaarten

Vraag de aanvoerder of coach van het team om de spelerskaarten als die niet op de tellertafel aanwezig zijn. Het wedstrijdformulier is bij de zaalwacht te vinden als het nog niet in de zaal is. Controleer of de personen die aanwezig zijn ook op het formulier vermeld staan en of hun rugnummers en relatiecodes ook juist ingevuld zijn. Als rugnummers van bepaalde spelers niet te zien zijn (omdat ze aan het inlopen zijn of trainingspak aan hebben), vraag je de coach of aanvoerder om personen aan te wijzen. Jouw taak is het om de mensen van de foto op het pasje te herkennen. Als je twijfelt, mag je om aanvullende legitimatie vragen.

Als iemand geen spelerskaart bij zich heeft, maar zich wel kan legitimeren met een ID-bewijs, schrijf je op het formulier bij opmerkingen:

‘vereniging’ ‘rugnummer’ ‘naam’ ‘soort ID-bewijs’ ‘geboortedatum’. Het is dus niet nodig om een paspoortnummer of iets dergelijks te noteren. Als je de kaarten hebt gecontroleerd en iedereen staat op het formulier, zet je een grote Z of X in de leeg gebleven regels onder de namen, zodat er achteraf niemand meer bij kan worden gezet. Is het team niet aanwezig of (nog) niet compleet 16 minuten voor officiële aanvang van de wedstrijd? Dan mag tot 10 minuten na de officiële starttijd gewacht worden. Dan moet het team klaar zijn voor de wedstrijd. Is het team dan nog niet aanwezig of nog niet met 6 spelers, dan hoeft de wedstrijd niet gespeeld te worden, behalve als beide teams dit wel willen doen en er ruimte in de zaal is. Noteer het tijdstip van arriveren en de reden van de vertraging op het wedstrijdformulier, want er kunnen consequenties aan vastzitten, zoals een boete of punten in mindering. Mocht een dergelijk scenario zich een keer voordoen, dan kun je zo nodig ook altijd een collegascheidsrechter in de zaal even aanschieten voor advies.

In de seniorencompetitie tweede klasse en lager is het toegestaan de wedstrijd uit te

spelen (maar niet te beginnen!) met vijf spelers. In de jeugdcompetitie met uitzondering van de hoofdklasse najaarscompetitie en topklasse, is het toegestaan de wedstrijd uit te spelen met vijf spelers.

- Wedstrijdbal
Zoek een volleybal uit waar jij ook een wedstrijd mee zou willen spelen. Een mooi gebaar is het de aanvoerders van de teams bevestiging te vragen van jouw keuze, maar dit is geen voorschrift. Leg de bal ergens neer waar die als zodanig herkenbaar is (onder de scheidsrechtersstoel bijvoorbeeld).
- De toss
Roep de aanvoerders van beide teams bij je. Stel jezelf voor, voer met een muntje de toss uit en bespreek eventuele bijzonderheden (verlate spelers bijvoorbeeld). Handig is om standaard het thuisspelende team 'kop' te geven en het uit spelende team 'munt'. De winnaar van de toss bepaalt wie er begint met serveren OF aan welke kant zijn/haar team gaat beginnen. De optie die over blijft is voor de verliezer van de toss. Spreek vervolgens met de aanvoerders af of je meteen wilt beginnen met inslaan of nog een paar minuutjes laat inspelen. Laat de aanvoerders tot slot hun handtekening zetten onder de spelerslijst op het formulier als dat nog niet is gebeurd. Geef ze nogmaals een hand en wens ze een prettige wedstrijd. Als er nog van kant gewisseld moet worden, dient dat meteen te gebeuren, dus voordat er ingeslagen wordt.
- De teller
Vraag, indien er geen aparte teller is, aan de aanvoerder van het thuisspelende team wie er als teller zal optreden. Controleer of de teller bekend is met het formulier, anders licht je het een en ander toe.
- Inspelen aan het net (inslaan)
Neem als richtlijn aan dat je zo'n 10 tot 15 minuten voor aanvang fluit voor het inslaan. Geef ze 3-4 minuten de tijd op buiten, 3-4 minuten op midden/achterover en vervolgens nog een paar minuten om te serveren. Als het inslaan erop zit en de teams rond hun coach staan, vraag je aan de teller of hij/zij er klaar voor is en begeef je je naar de scheidsrechtersstoel. Neem de wedstrijdbal mee en vergeet niet te onthouden welk team er ook alweer begint met serveren. Geef ze een paar minuten om te overleggen en fluit de teams dan het veld in; als het goed is, staan ze al netjes klaar aan de zijlijn. Wacht tot de teller de opstellingen heeft genoteerd en geef dan de bal aan het team dat begint met de opslag. Vraag voor je voor de eerste service fluit even aan de aanvoerders of ze klaar zijn. Dan weet je meteen wie er aanvoerder in het veld is. Als de eerste aanvoerder op de bank zit, moet er dus een andere aanvoerder worden aangewezen.

Tijdens de wedstrijd:

- Neem tijd voor je beslissing
De volgorde van een beslissing is altijd:
WAARNEMEN > BEOORDELEN > TOEKENNEN > TOELICHTEN
Dus je ziet de bal de grond raken, je fluit **DUIDELIJK HOORBAAR** en beoordeelt of het in, uit of touché was, dan ken je het punt toe door de winnende kant aan te geven en tot slot licht je met het juiste teken je beslissing toe. Zie hiervoor de officiële tekens achter in het spelregelboek. Ook op internet zijn de spelregels en de tekens te vinden, op <http://www.volleybal.nl/data/bestanden/competitie/naslag/reglementen-en-regelgeving/2013-2017-spelregels.pdf>
Denk er vooral aan om rustig en duidelijk de juiste volgorde van de handelingen aan te houden en niet alles tegelijk te willen doen. Dus eerst fluiten (nogmaals, goed hoorbaar, dus niet alleen uitademen door die fluit, maar blazen!), daarna de kant aangeven en tot slot het juiste teken geven. Er is maar één teken dat gelijktijdig met het fluitsignaal

gegeven wordt: het dubbelfout-teken als er bijvoorbeeld een bal uit een ander veld in het spel komt.

- Time-outs

Elk team heeft tijdens elke set recht op 2 zelfaangevraagde time-outs. Er kunnen dus tijdens een set 0, 1, 2, 3 of 4 time-outs plaatsvinden. De time-out kan alleen door de coach (indien op het formulier als zodanig ingevuld) of de **aanvoerder in het veld** aangevraagd worden. Tijdens de time-out mogen er geen spelers in het veld staan. De time-out dient plaats te vinden bij de spelersbank. Een time-out duurt 30 seconden. Je hoeft geen eigen stopwatch mee te nemen, in de Ark van Oost hangen in 2 hoeken digitale “secondeklommen”. Na verloop van deze 30 seconden fluit je één keer en geef je het teken dat de spelers het veld weer mogen betreden.

Als teams de neiging hebben langer te overleggen dan de 30 seconden, dan vraag je de aanvoerders bij je en wijs je ze hierop. De teams bepalen niet hoelang een time-out duurt, dat bepaal jij als scheidsrechter. Je fluit maar één keer en dan dient de time-out te worden afgerond. Bij herhaling kun je het desbetreffende team een waarschuwing geven voor speloponthoud.

- Wissels

Elk team mag per set 6 reglementaire spelerswissels doorvoeren. Beperkingen hierop zijn er wel:

- Een speler uit de basisopstelling mag het spel verlaten en weer terugkomen, maar slechts op zijn oorspronkelijke plaats in de opstelling. Hij mag dit slechts éénmaal per set doen.

- Een wisselspeler mag slechts éénmaal per set op de plaats van een speler uit de basisopstelling worden ingezet. Hij kan dan alleen door diezelfde speler uit de basisopstelling worden vervangen.

- De zogenaamde liberowissel telt niet als reglementaire spelerswissel.

Verder zijn er uitzonderlijke spelerswissels (bij blessure). In de spelregels staat alles precies beschreven.

- Setwissel

Als een team 25 punten heeft bereikt, is de set afgelopen. Er moet wel een verschil van tenminste 2 punten zijn. Met het juiste teken geef je het eind van de set en daarna het wisselen van speelzijde aan. Na het einde van de set, moet de volgende set volgens de officiële richtlijn binnen 3 minuten beginnen.

- Gelijkspel

Als na de 4^e set een 2-2 stand bestaat, moet een 5^{de} en beslissende set gespeeld worden. De teams wisselen niet van helft en er wordt een nieuwe toss uitgevoerd (waarna er alsnog van helft gewisseld zou kunnen worden als daarvoor gekozen wordt). De 5^e set gaat i.p.v. 25 tot 15 punten (ook weer met 2 punten verschil).

Na de wedstrijd:

- Aanvoerders

Na het eindsignaal ga je naar de tellertafel. Geef de spelers/coaches die naar je toe komen een hand en controleer het formulier. Bedank de teller en laat hem/haar en de beide aanvoerders het formulier ondertekenen. Zelf teken je natuurlijk ook.

- Formulier:

Let bij het controleren van het formulier op de volgende zaken:

- Staat begin- en eindtijd van de wedstrijd vermeld?
- Kloppen de setstanden?
- Zijn de setstanden bij elkaar opgeteld tot een eindscore?

- Klopt de uitslag?
 - Is de winnaar ingevuld?
 - Zijn er zaken waar je een paraaf bij moet zetten? (onduidelijk ingevuld, doorkrassen, verbeteringen). Zo ja, zet waar nodig je paraaf en dan bij de opmerkingen bijvoorbeeld "3 keer paraaf" (zonder aanhalingstekens) en dan erachter opnieuw je paraaf.
 - Zet een verticale streep door de niet gescoorde punten in de punten-kolommen en omcirkel de laatst gescoorde punten van elke set.
 - Heb je je eigen naam ingevuld en je Nevobo-nummer?
- Tot slot zorg je ervoor dat het formulier bij de zaalwacht terechtkomt en dan zit het erop.

Aanvulling: de tekens (online te vinden bij de spelregels, vanaf p. 84)

In en uit aangeven kan natuurlijk iedereen, maar er zijn genoeg situaties waar je misschien niet helemaal zeker bent van het juiste teken. Wanneer geef je nou precies "uit" aan en wanneer "touché" bijvoorbeeld? Hier volgt een lijstje van enkele mogelijke "instinkers":

- De aanvaller van team A slaat de bal via het blok uit; de bal belandt buiten de lijnen **aan de kant van team B** → touché-teken (teken 24) (Als het team links van je de touché maakt, hou je je linkerhand links van je omhoog en veeg je er met je rechterhand overheen, en vice versa als het team rechts van je de touché maakt; bij het teken voor time-out (4) kun je op dezelfde manier te werk gaan)
- De aanvaller van team A slaat de bal via het blok uit, maar de bal valt **aan z'n eigen kant** buiten de lijnen op de grond → uit-teken (15) (dus geen touché!)
- De service-pass is een ketser en valt **aan de eigen kant** buiten de lijnen op de grond, of belandt tegen de muur → touché-teken (24) (Dit geldt voor elke bal die aan de eigen kant buiten de lijnen op de grond of tegen de muur belandt, dus ook voor een tweede of derde bal; als de bal de middenlijn niet passeert, is het altijd "touché")
- De service-pass is een ketser en valt **aan de andere kant** buiten de lijnen op de grond of belandt tegen de muur → uit-teken (15)
- De service gaat in het net → met de hand naar de netband wijzen (19) (dus geen in-teken!)
- De bal gaat onder het net door (zowel service als in de rally) → met de vinger naar de middellijn wijzen (22)
- Plafond is altijd uit, ongeacht aan welke kant het gebeurt.