

**MET MEER  
PLEZIER EN  
ZEKERHEID  
DE BOK OP!**

*SCHEIDSRECHTERSBIJEENKOMST 23 JANUARI 2019*

# AGENDA VOOR VANAVOND

- Delen ervaringen tot nu toe
- Scheidsrechterwezen
- Wat wanneer te doen
- Handelingen voor, tijdens en na de wedstrijd
  - *Fluiten, houding, tekens*
- Praktijkgedeelte, oefenen!

# HOE GAAT HET TOT NU TOE?

## EERSTE KEER OP DE BOK

- Hoe ervaren?
- Vragen n.a.v. het fluiten?
  - Situatie moeilijk te overzien?
  - Spelregels lastig toe te passen?
  - Contact met spelers of coaches?

# SCHEIDSRECHTERWEZEN

- Eigenschappen van een scheidsrechter:
  - onpartijdig
  - consequent
  - spelregelkennis

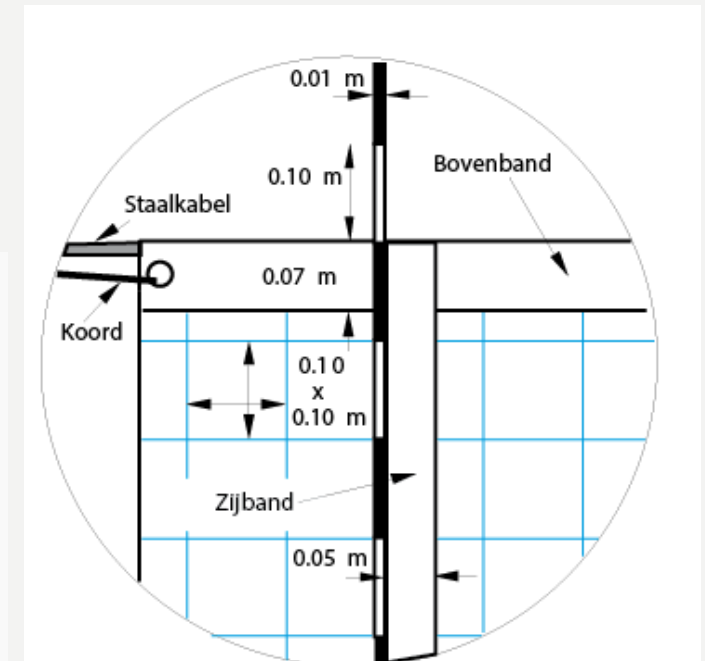
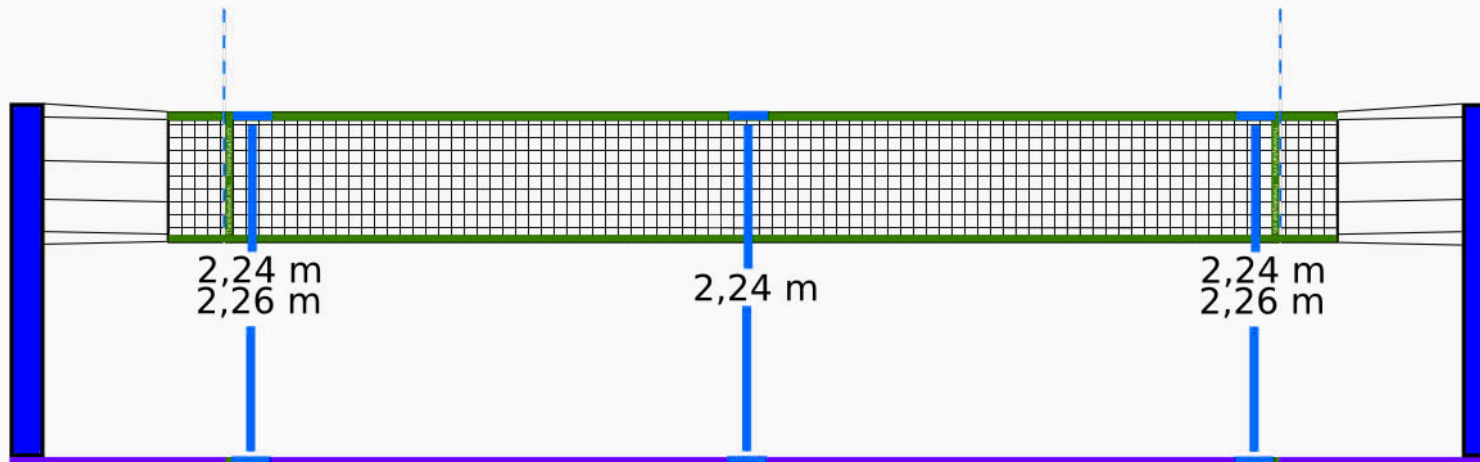
**WAT WANNEER TE DOEN**

# HANDELINGEN VOOR DE WEDSTRIJD (1) TAKEN VOORAF

- Idealiter: 30 min. voor aanvangstijd
- In alle rust je taken uitvoeren
- Voorstellen aan coaches, praatje maken
- Controle speelruimte: gevaarlijke objecten?
- Netcontrole
- Balkeuze (hoeft niet door aanvoerders worden goedgekeurd)
- Wedstrijdformulier (spelerslijst) ingevuld door teams!
- Spelerskaartcontrole

# NETCONTROLE: HOOGTE

- in midden exact even hoog als meetlat (niet hoger, niet lager!)
- Boven zijlijn: maximaal 2cm hoger dan meetlat
- Boven beide zijlijnen even hoog



# NETHOOGTE

Jeugd	Jongens	Meisjes	Veldgrootte
A-jeugd 1 <sup>e</sup> en 2 <sup>e</sup> klasse	2.43	2.24	Heel veld
B-jeugd 1 <sup>e</sup> klasse	2.30m	2.24m	Heel veld
B-jeugd 2 <sup>e</sup> klasse	2.24m	2.15m	Heel veld
C-jeugd 1 <sup>e</sup> klasse	2.15m	2.15m	Kleiner: achterlijn dubbele gele lijn
C-jeugd 2 <sup>e</sup> klasse	2.05m	2.05m	Kleiner: achterlijn dubbele gele lijn
Senioren	2.43	2.24	

- Bij de C-jeugd wordt na iedere 3 services door éénzelfde serveerder doorgedraaid.
- Er worden altijd 4 sets gespeeld. Dit betekent dat een team ook gelijk kan spelen. Mogelijke uitslagen zijn dus: 4-0, 3-1, 2-2 en vice versa.



# SPELERSKAARTCONTROLE

Twee verantwoordelijkheden van de scheidsrechter:

- Identiteit spelers vaststellen
- Gegevens (namen, relatiecodes) op het wedstrijdformulier zijn correct
- *Doe dit samen met aanvoerder/coach*
- *Laat hem/haar de speler aanwijzen: controleer foto*
- *Controleer vervolgens of naam en relatiecode juist ingevuld is op het wedstrijdformulier*
- *Geen spelerskaart, formeel is: noteren en id vaststellen adhv ID/rijbewijs. Dan geen ID is niet mee spelen...*

# DIGITAAL WEDSTRIJDFORMULIER (DWF)

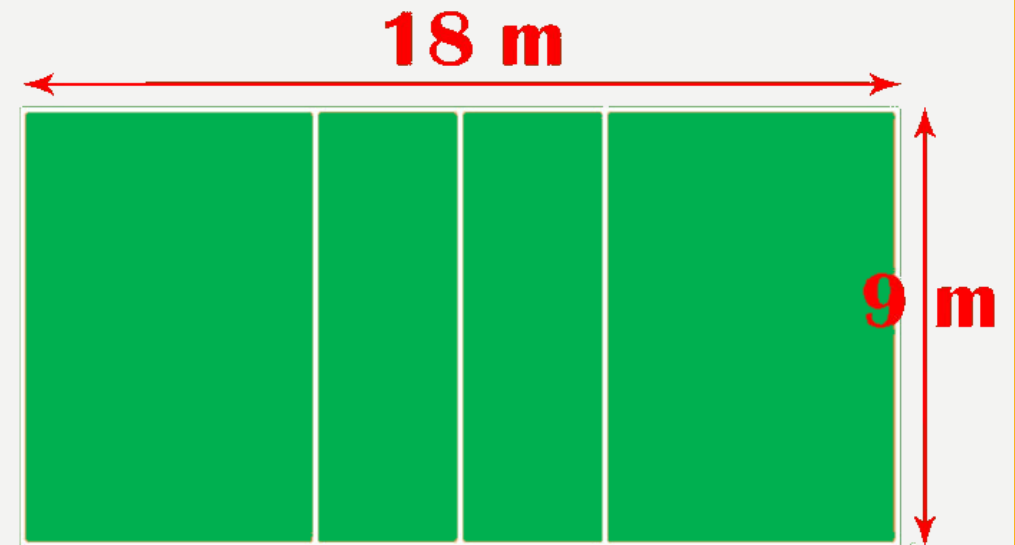
- *Dit deel doet coach/aanvoerder : Ophalen spelers en voorzien van rugnummers, aanvoerder, libero en invullen naam coach (=> moet lid zijn van de Nevobo)*
- Als scheids voor de wedstrijd:
  - Spelerskaarten checken = ID akkoord vakjes aanvinken, scheids en teller invoeren (ook beide Nevoboleden)
- Na de wedstrijd:
  - Uitslagen van de sets invoeren en laten accorderen door aanvoerders. *Dat laatste kan ook door aanvoerders na de wedstrijd akkoord te laten gaan met blaadje van de teller.*

# HANDELINGEN VOOR DE WEDSTRIJD (2) WEDSTRIJDPROTOCOL (RICHTLIJN)

- 16 min. voor aanvang: “toss”
- 15 min. voor aanvang: inslaan aan het net en serveren
- 5 min. voor aanvang: einde inslaan aan het net
- (3 min.) voor aanvang: handen schudden aan het net
- 1 min. voor aanvang: opkomst spelers
- 0 min. voor aanvang: start wedstrijd

# 16 MIN. VOOR AANVANG: “TOSS”

- 1<sup>e</sup> fluitsignaal, 1 hand omhoog = aanvoerders bij je roepen voor de toss



- Stel je zichtbaar in het midden op



# DE “TOSS”?

Toss afgeschaft

- Uitspelende team heeft de 1<sup>e</sup> keuze:
  - óf kantkeuze óf kiezen wie begint met serveren
- Thuisspelende team heeft de resterende keuze
- Gelegenheid: instructies geven aan aanvoerders
- 5<sup>e</sup> set: thuisspelende team heeft de 1<sup>e</sup> keuze

# 15 MIN. VOOR AANVANG: INSLAAN AAN HET NET EN SERVEREN

- Fluitsignaal, 10 vingers gespreid = toestemming inslaan

Indeling, naar eigen inzicht, meestal globaal aangehouden:

- 4 minuten buiten aanvallen  
(*fluitsignaal*)
- 3 of 4 minuten midden/diagonaal aanvallen  
(*fluitsignaal*)
- 3 of 2 minuten service

5 min voor aanvang, einde inslaan en serveren

# **2 MIN BESPREEKTijd TEAMS**

## **3 MIN VOOR AANVANG: HANDEN SCHUDDEN AAN HET NET**

- Maak afspraak met aanvoerders wanneer je dit wil doen
  - Bijv. direct na het inslaan
  - Bijv. na de pauze, vlak voor aanvang wedstrijd
- Teams in wedstrijdtenue
- Scheidsrechter mag meedoen



# **HANDELINGEN TIJDENS DE WEDSTRIJD**



# PROTOCOL: PAUZES TUSSEN SETS

- Maximaal 3 minuten lang (of zoveel korter als de teams nodig hebben)
- Fluitsignaal al na 2,5 minuut (of eerder als teams al klaarstaan)

# TOESTEMMING SERVICE GEVEN: WANNEER?

Wanneer de scheids er zin in heeft?

Nee, twee voorwaarden:

1. Spelers in het veld staan duidelijk klaar
2. Een serveerder staat klaar i.e.
  - a. Een speler bevindt zich ergens in de servicezone (maakt niet uit hoe)
  - b. Deze speler heeft de bal

# TIME OUT

- Maximaal 2 keer per team per set
- Maximaal 30 seconden per time out
- Tenzij aanvragende team eerder klaar is dan is time out eerder voorbij en fluit je teams terug het veld in.

# FOUT CONSTATEREN

- Wat is het eerste wat je doet als je een fout ziet?

## 1. AFFLUITEN

daarna:

## 2. Kant aanwijzen winnaar punt

daarna:

## (3. Bijbehorende teken)

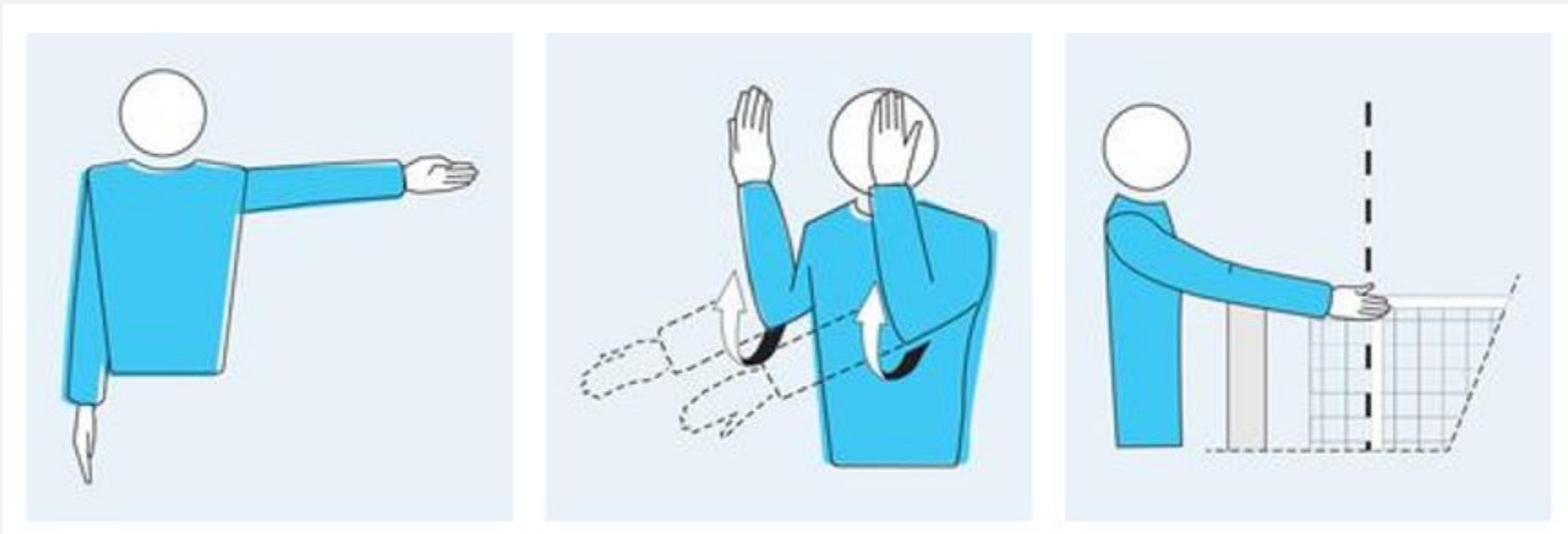


**NB Dit zijn dus 3 opeenvolgende handelingen! Niet tegelijk!!!**

# FLUITSIGNAAL

- Kort en krachtig bij rally
- Iets langer aanhouden  
bij toestemming service

# TEKENS: KLEINE SELECTIE



Team dat de service krijgt

Bal 'Uit'

Netfout



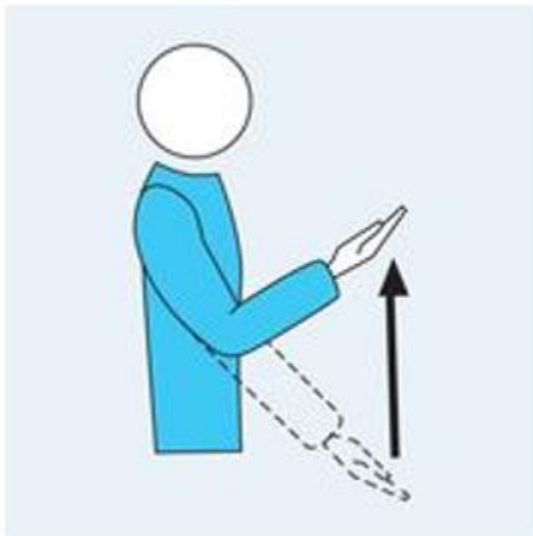
**Dubbelfout**



**Opstellingsfout**



**4 x gespeeld binnen team**



**Vasthouden van de bal**



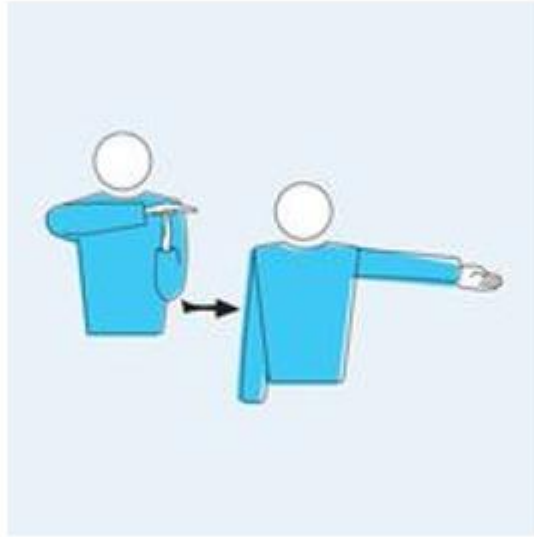
**2x achter elkaar aanraken**



**Foutieve aanval**



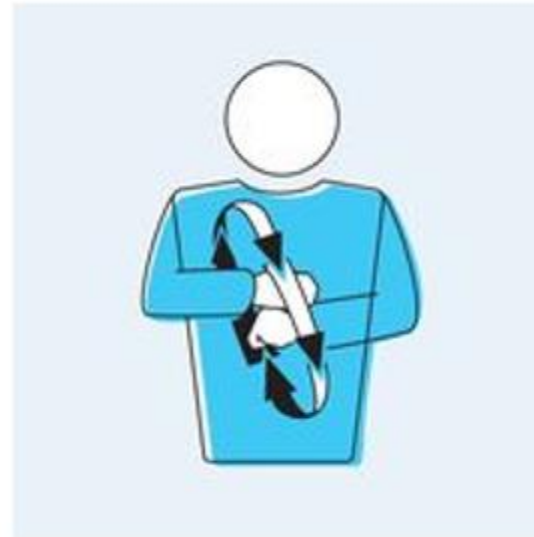
**Touché**



**Time-out**



**Aanvragen time-out**



**Spelerwissel**



# HET SPELEN VAN DE BAL

- Mag met elk lichaamsdeel

Slechts 2 eisen:

- **1 keer raken** (mag met meerdere lichaamsdelen tegelijk, denk aan bovenhands of onderhands spelen)
- **Kort contact** (fout is dragen, liften, vasthouden, tillen... ..of hoe je het ook wil noemen)

# SPELEN VAN DE BAL: 1<sup>E</sup> BAL

Bijzonder:

- 1<sup>e</sup> bal mag in één speelactie meerdere keren geraakt worden
  - Dit telt als 1 keer spelen
  - Bijv. bal uit aanval kaatst via jouw arm tegen jouw hoofd
  - Bijv. je probeert een bal uit service bovenhands te passen; bal raakt kort achter elkaar eerst jouw linkerhand, dan jouw rechterhand
- **LANG CONTACT NOG STEEDS NIET TOEGESTAAN**

# COMMUNICATIE

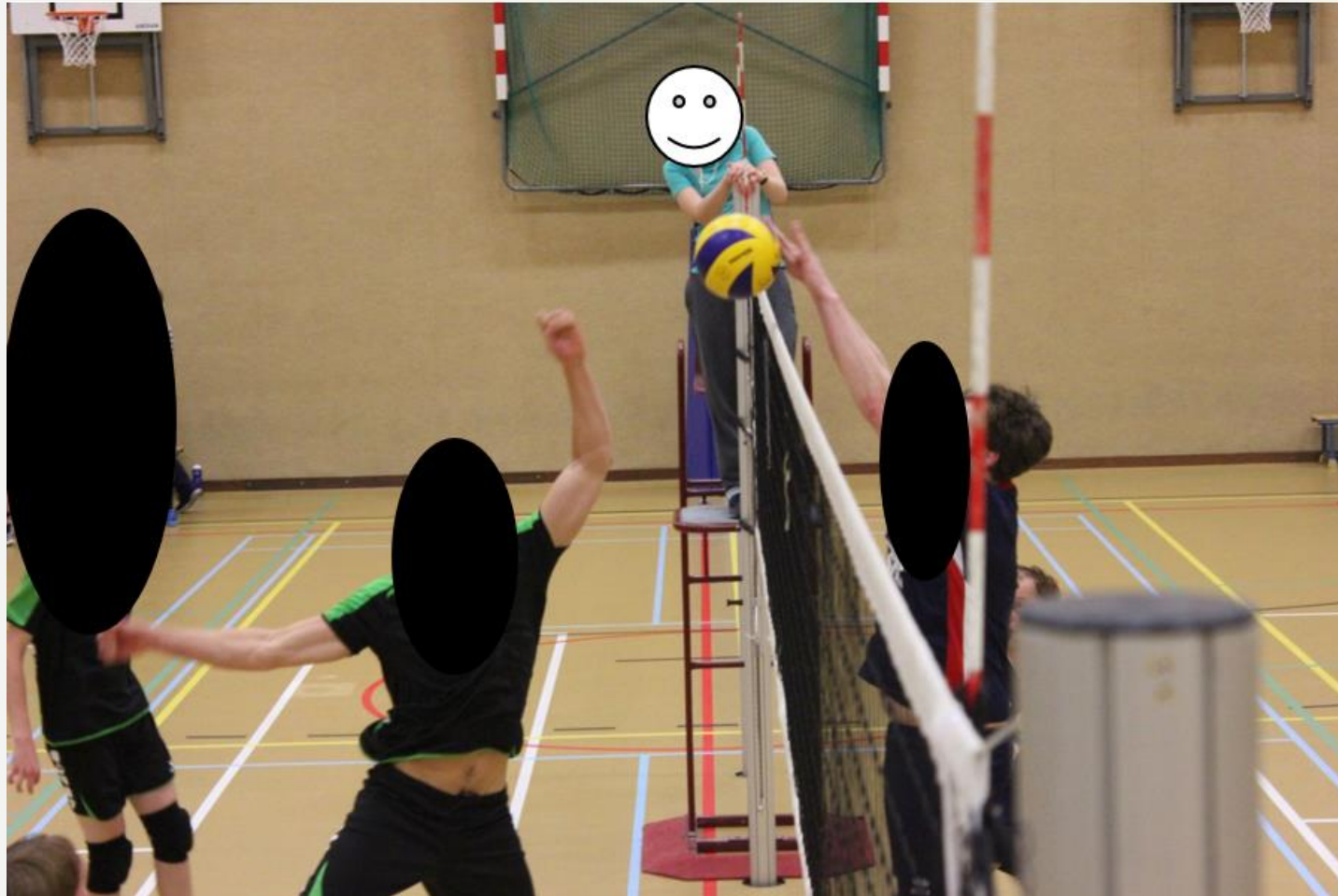
- Als het kan: non-verbaal
- Anders verbaal
- **Alle communicatie** via de **aanvoerder**
  - Zelfs niet met coach
- Geen discussie (over waarnemingen); wel recht om uitleg te vragen
- Antwoord kort en bondig, maar wel duidelijk:
  - Wat heb jij (als scheidrechter) waargenomen?
  - Welke fout is er gemaakt



# TIPS: VOLGORDE ACTIES

- Je kunt vaak voorspellen waar je op moet letten en waar je naar moet kijken
- 1<sup>e</sup> bal: pass (lang contact?)
- 2<sup>e</sup> bal: set-up (2x spelen?)
- 3<sup>e</sup> bal: aanval, blok
  - Touché?
  - Dan netfout?
  - Dan voetfout?
  - Dan in/uit?

**KIJK NIET OVER HET NET,  
MAAR KIJK LANGS HET NET**



**LAAT JE NOOIT INTIMIDEREN DOOR  
WIE OF WAT DAN OOK!**

**BLIJF JEZELF EN STA RESOLUUT  
ACHTER JE BESLISSING.**

# BEÏNVLOEDINGSFACTOREN

## Extern:

- sporters
- publiek
- aanvoerders
- coaches
- stand in competitie
- eerdere wedstrijden
- beoordelaar

## Intern:

- werk/studie situatie
- situatie thuis
- conditie
- spelregelkennis
- uitrusting

# MENTALE WEERBAARHEID

Weerbaar zijn tegen negatieve beïnvloedingsfactoren (weerstand)

- Voor de wedstrijd
  - Spelregels, uitrusting, conditie, tijdig aanwezig, attributen, samenwerking tellers
- Tijdens de wedstrijd
  - Spelregels, communicatie met coaches en aanvoerders, arbitrage (bijv. kijk-) technieken, incidenten. Onthoud: spelers handelen in emoties.
- Na de wedstrijd
  - Wedstrijdformaliteiten, nabespreken



# HANDELINGEN NA DE WEDSTRIJD

- Handen schudden aan het net
- De uitslag laten accorderen door de aanvoerders
- Tellers en aanvoerders bedanken
- Uitslag verzenden

**VRAGEN?**

**→ PRAKTIJKGEDEELTE**