



Scheidsrechter in het jeugdvolleybal

Enkele basisrichtlijnen en principes als houvast indien je moet fluiten
voor één van onze jeugd ploegen



Wat wordt van jou verwacht voor de wedstrijd?

- Aankomst in de sporthal: 30 min voor aanvang van de wedstrijd
- Bij aankomst:
 - Vraag aan de ploegverantwoordelijke/markeerder of beide ploegen de tablet hebben ingevuld
 - Controleer de tablet
 - Check dat alle admin lijnen in wit staan (indien rood: er is ergens een fout)
 - Check of je als official staat aangeduid
 - Vanaf U13: vraag aan elke coach om een truitjescontrole te doen
 - Je neemt de lijst met spelers en loopt deze op basis van shirtnummer af
 - Zo leer je de spelers kennen en maak je even contact met hen
 - Check de nethoogte adhv de meetstok
 - Midden moet correct zijn – zijkanten mogen max 2 cm hoger zijn (maar wel gelijk aan beide kanten)



Wat wordt van jou verwacht voor de wedstrijd?

- Ongeveer 16min voor aanvang van de wedstrijd:
 - Roep beide kapiteins naar de markeertafel voor de toss
 - Laat één van de kapiteins kop of munt kiezen
 - Aan de winnaar van de toss vraag je:
 - Willen jullie opslag, receptie of een kant kiezen?
 - Aan de verliezer van de toss vraag je de resterende keuze
 - Geef aan de markeerder door wat de keuze van de thuisploeg is:
 - Opslag of receptie
 - Kant A (links van de markeertafel als je naar het veld kijkt) of B (rechts)
 - Voor de kapiteins vertrekken laat je hen de tablet tekenen
 - Vraag de markeerder om de coaches te laten ondertekenen
 - Fluit voor de start van de officiële opwarming: na 5 min wisselen kant, na 10min fluiten voor opslag



Wat doe je aan de start van de wedstrijd?

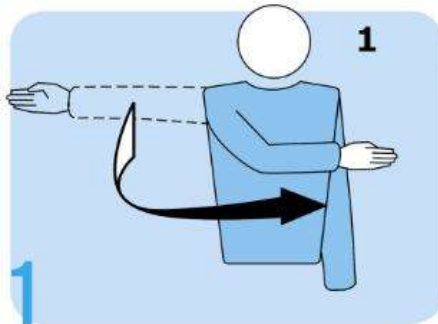
- Op het aanvangsuur vraag je aan beide ploegen om op te lijnen aan hun achterlijn
 - Volgorde is: kapitein, 1ste libero, veldspelers, 2de libero
- Doe teken dat ze naar de 3m lijn mogen komen voor een applausje naar de tegenstander en naar het publiek
- Tijdens het applaus neem je plaats op de scheidsrechterstoel
 - De markeerder heeft je de opstellingsbriefjes intussen meegegeven
 - Je neemt de wedstrijdbal mee naar de stoel
- Je fluit voor het innemen van het veld door de 6 spelers op het opstellingsbriefje
 - Check of de juiste spelers in de juiste rotatie op het veld staan
 - Indien niet, laat coach corrigeren



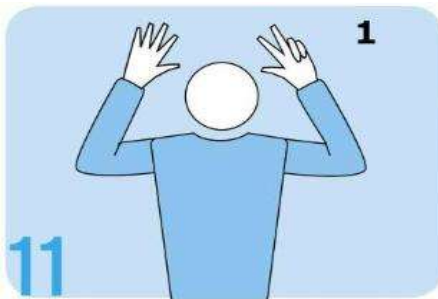
Wat wordt van jou verwacht tijdens de wedstrijd?

- Wees eerlijk, fair en onpartijdig
- Besef dat je een mens bent die niet alles kan zien en wel eens een foutje kan maken: compenseer nooit fouten!
- Indien je twijfelt over een bal die binnen of buiten is:
 - Gebruik naar best vermogen jouw inschatting van de balbaan
 - Kijk voor bevestiging naar de eerste reactie van de aanvaller en diegene die receptie wou pakken: in 99% van de gevallen zie je daar het juiste antwoord
- Besef dat jouw zicht op het veld anders is dan wat het publiek ziet; laat je dus niet onder druk zetten van het publiek om jouw inschatting te wijzigen

Basistekens - Opslag



Toelating geven voor opslag met armbeweging en fluitsignaal



8 secondenregel: een speler heeft 8 seconden tussen fluitsignaal en het raken van de bal voor opslag

Fluitsignaal + aanwijzen welke ploeg opslag krijgt + teken tonen

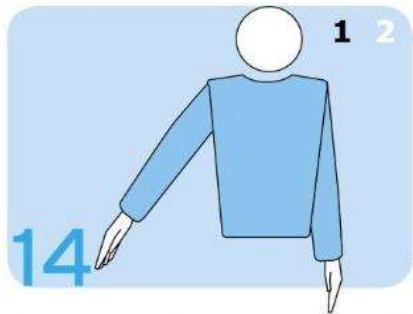
Opgelet: doe dit enkel als het echt te ver gaat; geef eerst een verwittiging via de spelkapitein



Voetfout: de opslaggever raakt of overschrijdt met minstens 1 voet de achterlijn voor of op het moment van het raken van de bal

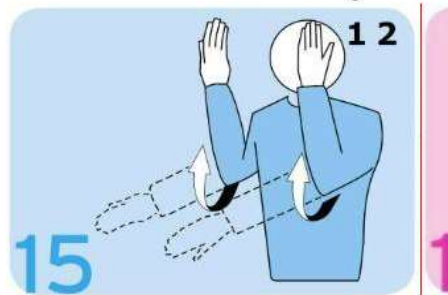
Wijs naar de achterlijn in dat geval

Basistekens - Spelsituatie



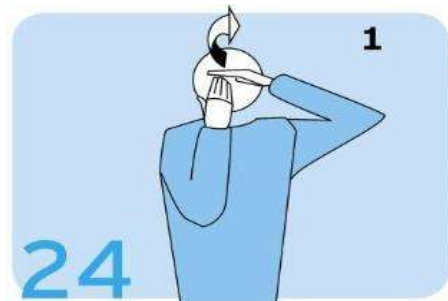
Bal is binnen: indien de bal wordt gespeeld en deze valt binnen het speelveld van de tegenstander. Als scheidsrechter duid je zo goed mogelijk de plaats aan waar de bal het speelveld heeft geraakt.

Punt voor de aanvallende ploeg



Bal is buiten: de bal wordt gespeeld en valt buiten het speelveld van de tegenstander zonder aanraking door een tegenspeler; of de bal raakt een vreemd voorwerp (plafond, stoel van de scheidsrechter, markeertafel, net buiten de antennes, de antennes)

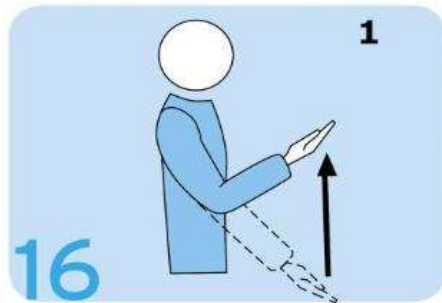
Punt voor de verdedigende ploeg



Bal is buiten: de bal wordt gespeeld en valt buiten het speelveld van de tegenstander na aanraking door een tegenspeler

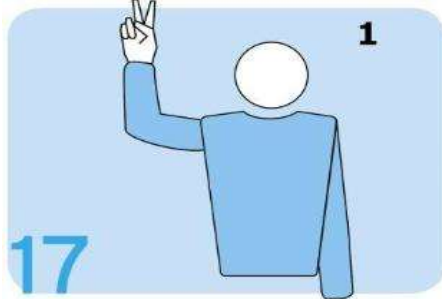
Punt voor de aanvallende ploeg

Basistekens – Mogelijke fouten bij spelen van de bal



Gedragen bal: bal dient van de hand te botsen bij contact; het is niet toegestaan om een bal te begeleiden bij het spelen

Je ziet dit vaak bij ballen die laag vallen en men probeert de bal omhoog te duwen.



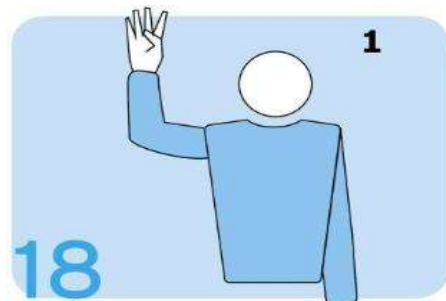
Dubbel contact / toetsfout: een zelfde speler raakt de bal 2-maal na elkaar aan

Dit kan gebeuren bij een actie of bij het toetsen indien de bal 2-maal een hand raakt

Indien een bal in receptie wordt genomen en deze schiet weg op het lichaam, dan wordt dit als 1 contact geïnterpreteerd

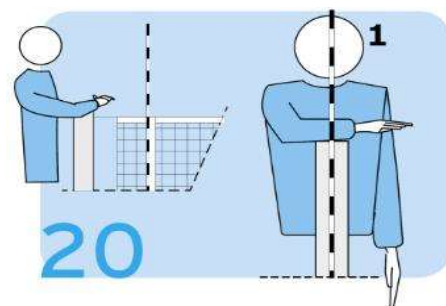


Basistekens – Mogelijke fouten bij spelen van de bal



4 contacten: bal wordt voor de 4de maal door een speler van dezelfde ploeg aangeraakt zonder dat er een contact door een tegenspeler heeft plaatsgevonden

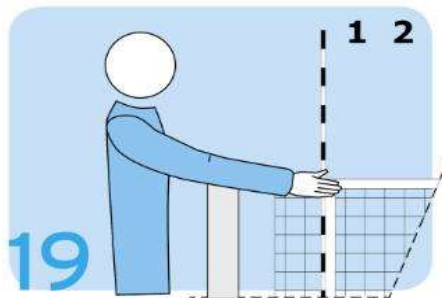
Vooraf goed kijken bij bloksituaties of de bal het blok heeft geraakt of enkel de netrand: indien blok geraakt, dan gewoon laten doorspelen



Overschrijding van het net: de bal wordt door een speler van de aanvallende ploeg aangeraakt terwijl de bal nog volledig boven het speelveld van de verdedigende ploeg is

1 uitzondering: overblok – indien de handen stil in blokhouding over het net komen (zonder het net te raken uiteraard) dan telt dit als blok

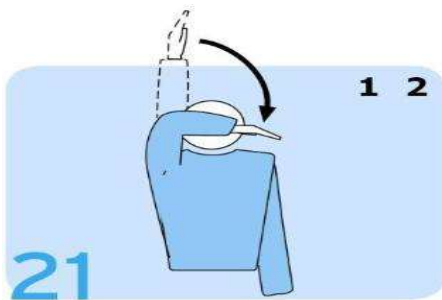
Basistekens – Mogelijke fouten bij spelen van de bal



Netfout: één van de spelers raakt het net tussen de antennes aan (hierbij maakt het niet uit met welk deel van het lichaam dit gebeurt) of passeert met een volledige voet de middenlijn

1 uitzondering: haar telt niet mee

Probeer ook de speler aan te duiden die de netfout heeft gemaakt



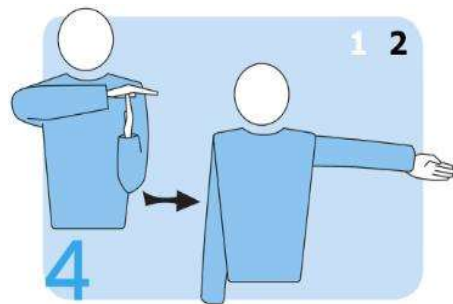
Aanvalsfout: foutieve aanval bijvoorbeeld van een achterspeler/libero in de voorzone.

Opgepast: hier maakt het niet uit of de achterspeler/libero springt of niet; het enige dat telt is of de bal volledig boven de netrand was op het moment van de aanval

Er is ook een aanvalsfout indien de libero een bovenhandse vingerstoets in de voorzone doet, geen enkele speler op deze bal mag aanvallen boven de netrand



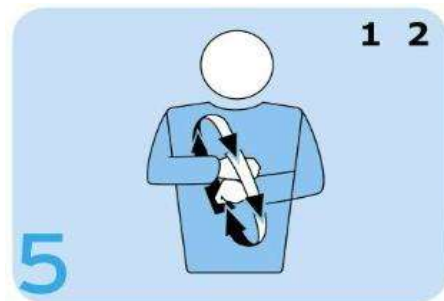
Basistekens – Onderbrekingen van het spel



Time-out: elke ploeg heeft recht op 2 time-outs per set

Time-out duurt 60 seconden bij een jeugdwedstrijd – spreek af met de markeerder hoe je het scorebord hierbij gebruikt

Indien een 3de time-out wordt aangevraagd, geel voor spelvertraging



Wissel: een speler wordt gewisseld: de inkomende speler moet tussen het net en de 3m zone klaarstaan aan de markeertafel

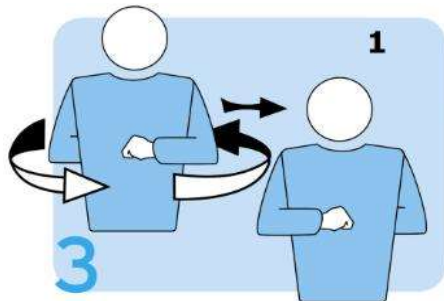
Er mogen maximaal 3 spelers gewisseld worden (en dezelfde 3 duo's opnieuw gewisseld worden) per set

Opmerking: het inkomen of afgaan van de libero wordt niet beschouwd als een wissel

Basistekens – Einde van het spel



Aan het einde van de set of de wedstrijd wordt dit teken getoond. Hierna gaan de spelers naar de achterlijn.



Dit teken geeft de toelating aan de spelers om te wisselen van kamp na het einde van een set

Actieve spelers lopen in tegenwijzer rond jouw stoel; staf en bank mogen wisselen aan de markeertafel



Wat doe je aan het einde van de wedstrijd?

- Op het einde van de wedstrijd sta je beneden aan de scheidsrechterstoel en laat beide ploegen elkaar feliciteren door applaus en/of handshake
 - Indien je wil, kan je hieraan ook deelnemen en alle spelers/staf van beide ploegen bedanken of feliciteren
 - Indien liever niet, geen probleem dan wandel je onmiddellijk naar de markeerderstafel voor de ondertekening van het wedstrijdblad
- Voor de aftekening van het wedstrijdblad kunnen er opmerkingen toegevoegd worden aan de wedstrijd:
 - Welke libero's hebben gespeeld (altijd invullen als er een libero op het veld heeft gestaan)
 - Specifieke meldingen ivm kaarten of ongepast gedrag (eerder zelden)
- De aftekening van het wedstrijdblad gebeurt door
 - De beide kapiteins
 - De markeerder
 - Jij als scheidsrechter



Speciale regels bij U13

- JU13 en MU13 spelen 4 tegen 4:
 - Enkel de opslaggever wordt als achterspeler beschouwd; de 3 anderen zijn voorspelers
 - Na 3 opslagen moet de ploeg 1 positi doorschuiven; op deze manier vermijdt men dat 1 speler een ganse set kan uitserveren

Laatste puntje !



- Je doet dit als vrijwilliger om de club te helpen
- Je helpt jongere spelers het spel correct te spelen
- Het is geen champion's league wedstrijd, maar een leermoment!
- **BEDANKT** om de club op deze manier te helpen