

# HANDLEIDING VOOR SCHEIDSRECHTERS VOVB

## INHOUDTAFEL

- Inleiding:
  - Kenmerken goede scheidsrechter
  - Waar moet scheidsrechter voor zorgen
  - Kenmerken van het spel
- Spelverloop
  - Nethoogte
  - Wedstrijdballen
  - Positie van de spelers
  - Wisselen van spelers
  - Time-out
- Verloop van de wedstrijd en SR-tekens
- De libero
  - Uitrusting
  - Acties
  - Vervanging
- Gedragscode voor scheidsrechters en clubs

## INLEIDING

De bedoeling van de hierna vermelde tekst is de scheidsrechter in die mate te informeren dat hij/zij niet alleen een wedstrijd van in het begin tot het einde in goede banen kan leiden, maar ook wat zijn taken zijn voor en na de wedstrijd.

### WAT ZIJN DE KENMERKEN VAN EEN GOED SCHEIDSRECHTER?

Op de eerste plaats moet een scheidsrechter de reglementen grondig kennen. Deze handleiding is hiervoor een eerste hulpmiddel.

Een scheidsrechter moet eerlijk zijn en onpartijdig. Hij mag zich niet laten beïnvloeden door externe factoren (supporters, vrienden die in een ploeg spelen, een coach die wel eens van zijn oren durft maken,...)

Hij moet zich volledig kunnen concentreren gedurende de ganse wedstrijd.

Hij moet trachten door zijn voorkomen, zelfzekere houding, zijn kennis en zijn kordaat fluiten, een autoriteit uit te stralen zonder daardoor echter als boeman of dictator op te treden. Spelers voelen zeer snel aan wanneer een scheidsrechter onzeker is waardoor regelmatig meningsverschillen zullen ontstaan.

En bovenal moet hij plezier beleven aan het leiden van de wedstrijd. Fluiten met tegenzin leidt tot problemen. Fluiten met plezier brengt deze vreugde over naar de ploegen.

### WAAR MOET EEN SCHEIDSRECHTER VOOR ZORGEN?

#### VOOR DE WEDSTRIJD

Hij moet tijdig aanwezig zijn voor de aanvang van de wedstrijd en controleert of het terrein goed is opgesteld.

Hij moet in het bezit zijn van een fluitje, een balpen, een horloge en een muntstuk om te tossen.

#### NA DE WEDSTRIJD

De scheidsrechter noteert de punten van de verschillende sets en de einduitslag op het ontmoetingsverslag.

Nadat het ontmoetingsverslag volledig ingevuld is, wordt dit door de scheidsrechter en kapiteins van de thuis- en bezoekende ploeg ondertekend.

## KENMERKEN VAN HET SPEL

### SPELVERLOOP

Het doel van het spel is de bal te doen vallen in het kamp van de tegenstrever en te beletten dat de bal in het eigen kamp de grond zou raken en dit door hem op reglementaire wijze over het net te spelen.

De bal wordt in het spel gebracht door de rechterachterspeler.

Hij / zij doet de opslag door tegen de bal te slaan teneinde hem over het net naar het kamp van de tegenstrever te zenden. Een ploeg heeft het recht de bal driemaal te spelen (buiten de aanraking van het blok) om hem naar het kamp van de tegenstrever terug te zenden. Een speler heeft niet het recht de bal tweemaal achtereenvolgens aan te raken (uitgezonderd bij het blok). De spelfase gaat verder tot de bal de grond raakt, buiten gespeeld wordt of tot een ploeg hem niet behoorlijk zou kunnen terugspelen.

Er wordt na elke fase één punt toegekend ongeacht de ploeg die aan de opslag was (rally-pointsysteem).

Een ploeg die het eerst 25 punten aantekent wint een set op voorwaarde dat de tegenstrever minstens 2 punten minder heeft aangetekend. Is aan deze voorwaarde niet voldaan, dient er verder gespeeld te worden tot er een verschil van 2 punten is (zonder limiet).

Na elke set dient er van kamp te worden gewisseld. Er worden 4 setten gespeeld.

### NETHOOGTE

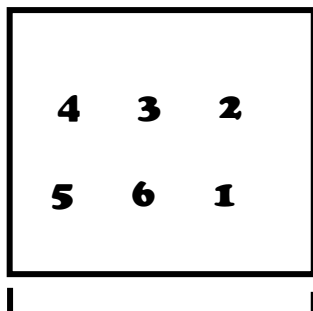
Aangezien dit een gemengde competitie is, bedraagt de nethoogte: 2m35

### WEDSTRIJDBALLEN

Druk: 0.30 tot 0.325 kg/cm<sup>2</sup>

De thuisploeg bepaalt met welke officiële ballen er gespeeld wordt.

### POSITIE VAN DE SPELERS



De spelers 4, 3 en 2 zijn voorspelers  
De spelers 5, 6 en 1 zijn achterspelers

Indien er met 5 spelers gespeeld wordt zijn valt speler 6 weg.

De speler op positie 1 geeft de opslag.

Na de opslag mogen de spelers zich verplaatsen en gelijk welke positie in hun eigen kamp of in de vrije zone innemen.

Voor het spelen van de bal zijn er twee beperkingen voor de achterspelers:

- Zij mogen niet deelnemen aan een effectief blok (bal komende van het kamp van de tegenpartij stuiten, boven de netrand en in de nabijheid van het net).
- Zij mogen een aanval (smash, toets...) niet afronden in de voorzone als op het ogenblik van het contact de bal zich hoger bevindt dan de bovenste rand van het net.

Op het ogenblik dat de bal door de opslaggever wordt opgeslagen, moet iedere ploeg zich in haar eigen kamp bevinden (uitgezonderd de opslaggever), in twee lijnen (voorlijn en achterlijn). Deze lijnen mogen gebroken zijn.

Zolang een ploeg aan de opslag, de opeenvolgende spelfasen wint, blijft dezelfde speler aan de opslag en blijven de posities van de ploegen ongewijzigd.

Indien een ploeg aan de opslag de spelfase verliest, krijgt de tegenpartij de opslag. De positie van de spelers van de ploeg die de opslag verloren heeft blijft ongewijzigd. De ploeg die de opslag krijgt toegewezen moet eerst een rotatie uitvoeren. Elke speler van de ploeg schuift één plaats verder volgens de richting van de wijzers van het uurwerk.

### WISSELEN VAN SPELERS

Elke ploeg heeft per set recht op maximaal zes wissels. Een wissel kan al gebeuren voor aanvang van de set.

Beperkingen aan wissels:

- Een speler van de beginopstelling mag het spel verlaten (eerste wissel) en terug inkomen (tweede wissel), doch slechts één maal per set en enkel op zijn oorspronkelijke plaats in de opstelling.
- Een wisselspeler kan slechts één maal per set deelnemen in de plaats van een speler van de beginopstelling, en hij kan alleen maar vervangen worden door de speler die hij verving.
- Een gekwetste speler die niet dadelijk kan verder spelen moet reglementair vervangen worden. Indien dit onmogelijk is, heeft de ploeg het recht om van een uitzonderlijke vervanging te genieten. De speler mag dan vervangen worden door gelijk welke speler (libero en zijn vervanger uitgezonderd) die op het ogenblik van de kwetsuur op de bank zit. Indien de speler niet reglementair of met een uitzonderlijke wissel kan vervangen worden, zal hem drie minuten hersteltijd worden toegekend. Kan hij na deze herstelperiode niet verder spelen en blijft de ploeg met minder dan 5 spelers over dan wordt zijn ploeg onvolledig verklaard met set- en wedstrijdverlies tot gevolg.
- Indien de kapitein van de ploeg vervangen wordt zal hij of de coach een andere speler op het terrein aanduiden die de functie van spelkapitein zal waarnemen tot hij vervangen wordt of tot wanneer de oorspronkelijke kapitein terug op het veld komt. Het is enkel de kapitein op het terrein die met de scheidsrechter mag spreken en dit:
  - om uitleg te vragen over de toepassing van de spelregels.
  - om te vragen om de opstellingen van de ploegen na te kijken.
  - om time-outs en spelerswissels aan te vragen als de coach afwezig is.

### TIME-OUTS

Elke ploeg heeft, in alle sets, recht op twee time-outs van 30 seconden, die zij zelf kunnen aanvragen op het ogenblik dat zij dit nodig achten.

## VERLOOP VAN DE WEDSTRIJD EN SCHEIDSRECHTERSTEKENS

### START VAN EEN SPELFASE

#### OPSLAG

De opslaggever moet de bal met de hand of een deel van de arm opslaan binnen de 8 sec. na het fluitsignaal van de scheidsrechter en dit van binnen de opslagzone (ruimte achter terrein tussen de opslaglijntjes(inbegrepen), zo niet is de opslag fout.

#### Fouten bij de opslag

De opslag is fout:

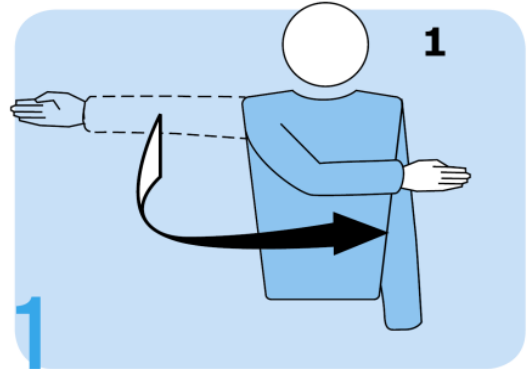
- Speler staat in de opslagzone.
- Voert de opslag niet correct uit.
- 8 Sec.

De opslag wordt fout, als de bal:

- Een speler raakt van de eigen ploeg.
- Niet door de doorgangsruijme gaat.
- Buiten valt

Wanneer de bal wordt opgegooid door de opslaggever moet hij geslagen worden anders is de poging voorbij.

*De SR fluit en beweegt de hand om de richting van de opslag aan te geven.*



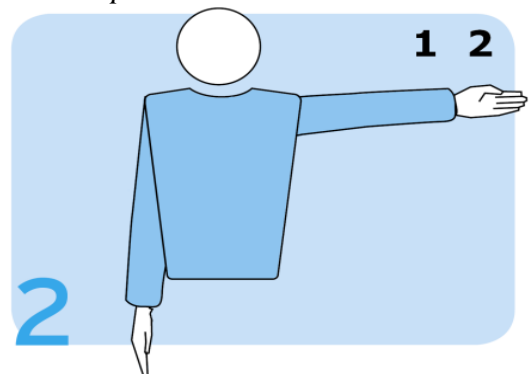
### AFFLUITEN VAN EEN SPELFASE

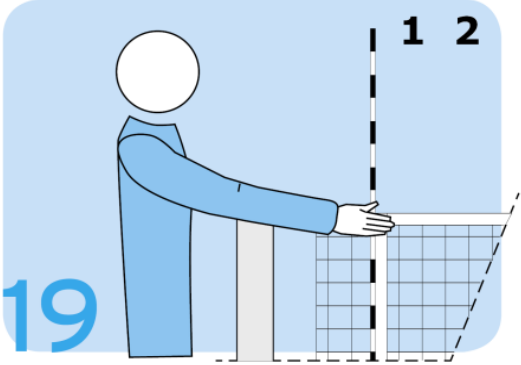
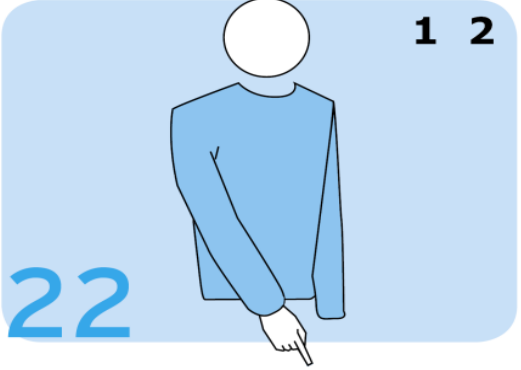
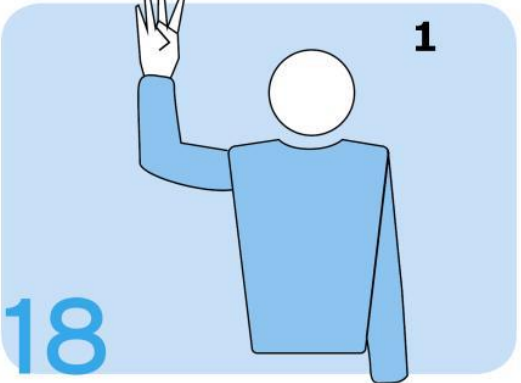
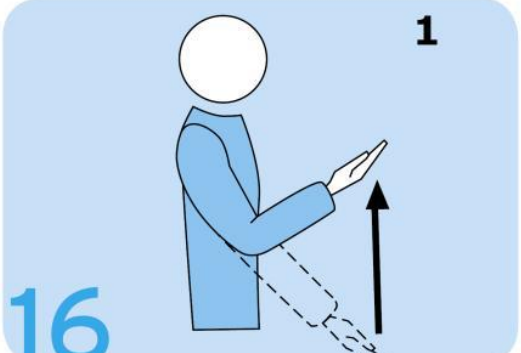
Een spelfase moet zo snel mogelijk na het gebeuren van de fout door middel van een krachtig fluitsignaal afgefloten worden. Daarna moet de scheidsrechter:

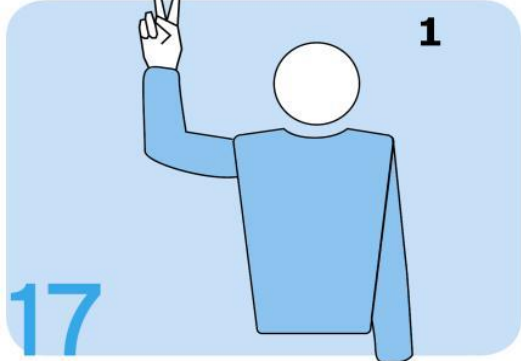
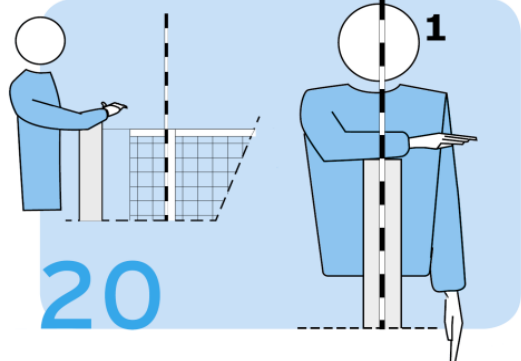
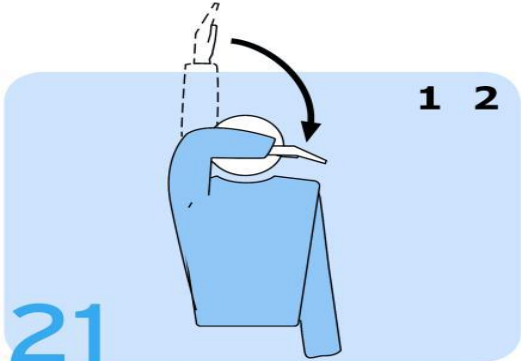
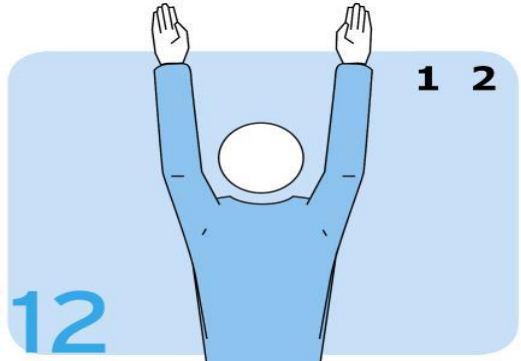
- 1) De ploeg aanduiden die de spelfase wint
- 2) De juiste fout aangeven
- 3) eventueel de ploeg/speler aan te duiden die de fout gemaakt heeft

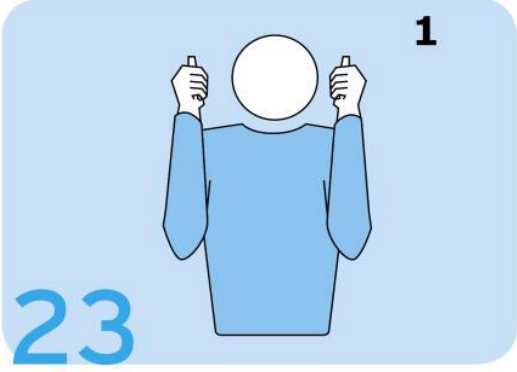
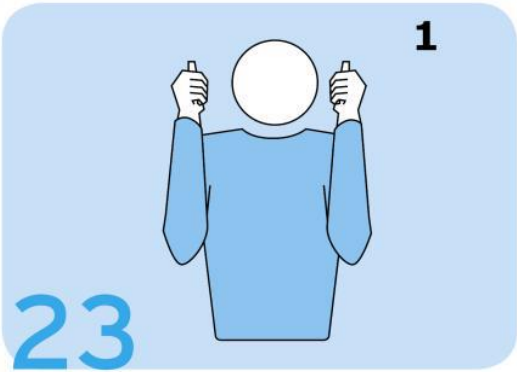
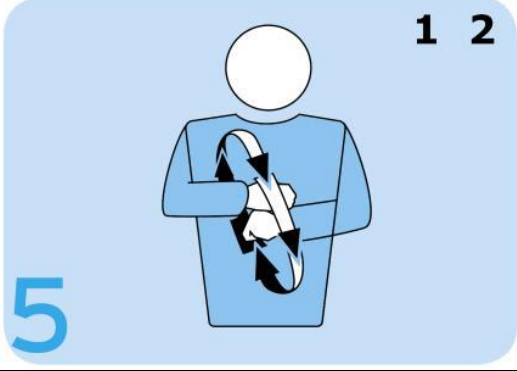
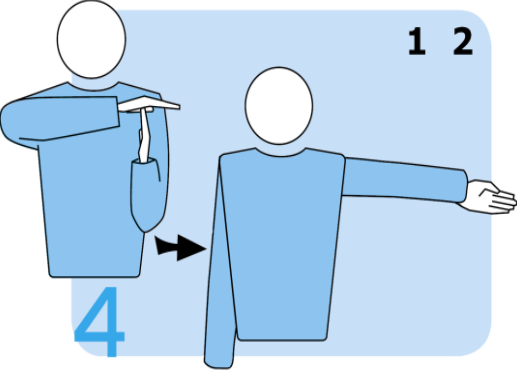
#### 1)DE PLOEG AANDUIDEN DIE DE SPELFASE WINT

*De arm strekken in de richting van de ploeg die zal opslaan.*




| 2)DE JUISTE FOUT AANGEVEN   |   |
|---|---|
| <p><b>Bij de opslag wordt de bal in het net geslagen.</b></p>   | <p><i>De relevante kant van het net aanduiden met de overeenkomstige hand.</i></p>  |
| <p><b>De bal overschrijdt volledig de doorgangsruijnte onder het net.</b></p>   |    |
| <p><b>Vier aanrakingen</b><br/>Een ploeg raakt de bal viermaal (het blok niet meegerekend) vooraleer hem terug te spelen.</p> | <p><i>Vier gespreide vingers omhoog steken.</i></p>                               |
| <p><b>Gedragen bal</b><br/>Een gehouden bal: bij het spelen van de bal wordt deze geheven, geduwd, gedragen of gegooid.</p>   | <p><i>De voorarm langzaam heffen, de handpalmen naar boven gericht.</i></p>       |

|   |   |
|---|---|
| <p><b>Dubbele aanraking</b><br/>                 Dubbele toets: een speler raakt de bal tweemaal achtereenvolgens (uitgezonderd blok) of de bal raakt achtereenvolgens verschillende delen van zijn lichaam (behalve bij een eerste aanraking van de ploeg).</p>  | <p><i>Twee gespreide vingers omhoog steken</i></p>                                        |
| <p><b>Overschrijding van het net.</b><br/>                 Een speler speelt de bal in de ruimte van de tegenstrever, men blokt (effectief) over het net voor of tijdens de aanvalsactie van de tegenstrever.</p>   | <p><i>Een hand boven het net brengen, de handpalmen naar beneden gericht.</i></p>        |
| <p><b>Fout achterspeler</b><br/>                 Een achterspeler voert een aanval uit in de voorzone, wanneer de bal zich helemaal boven de bovenrand van het net bevindt.<br/>                 Een speler voert een aanvalsactie in de voorzone uit op de opslag van de tegenstrever wanneer de bal zich helemaal boven de bovenrand van het net bevindt.</p> | <p><i>Met de voorarm een neergaande beweging maken, de hand open</i></p>                |
| <p><b>Blok van achterspeler</b><br/>                 Een achterspeler neemt deel aan een effectief blok.<br/>                 Een speler blokt de opslag van de tegenstrever.<br/>                 Een libero doet een poging tot blok</p>  | <p><i>De beide armen verticaal omhoog steken, de handpalmen naar voor gericht.</i></p>  |

|   |   |
|---|---|
| <p><b>Dubbele fout</b><br/>                 Beide tegenstrevers begaan gelijktijdig een fout. Een gehouden bal door het gelijktijdig spelen van de bal boven het net is toegelaten. Bij een dubbele fout dient de spelfase terug gespeeld te worden.<br/>                 Wanneer twee tegenstanders de bal gelijktijdig aanraken over het net en de bal in het spel blijft, heeft de ontvangende ploeg recht op drie nieuwe balaanrakingen. Indien de bal "buiten" het veld valt, begaat de ploeg aan de tegenovergestelde zijde van het net de fout.<br/>                 Eerst teken doen, dan kant aanwijzen.</p> | <p><i>Beide duimen verticaal omhoog steken.</i></p>               |
| <p><b>Affluiten omwille van een onvoorziene omstandigheid.</b><br/>                 Bij een onvoorziene opstandigheid die het spel kan beïnvloeden (o.a. Ernstige kwetsuur van een speler, tweede bal op het speelveld, defect licht, bal scheurt de mazen van het net, bal verdwijnt achter de balken van het plafond,...) moet de scheidsrechter het spel onmiddellijk stopzetten. Men laat de spelfase opnieuw spelen.<br/>                 Eerst teken doen, dan kant aanwijzen</p>   | <p><i>Beide duimen verticaal omhoog steken</i></p>               |
| <p><b>SPELONDERBREKINGEN</b></p>  |   |
| <p><b>Wisselen van speler(s)</b></p>  | <p><i>De ene voorarm rond de andere draaien.</i></p>            |
| <p><b>Spelonderbrekingen voor rust (TO)</b><br/>                 Gedurende de time-out moeten de spelers die deelnemen aan de wedstrijd naar de vrije zone nabij hun bank gaan.<br/><br/>                 De scheidsrechter fluit het einde van de time-out en geeft de spelers de toelating om het speelveld te betreden.</p>  | <p><i>Vorm een T en wijs dan de aanvragende ploeg aan.</i></p>  |



|  |  |
|--|--|
| <p><b>Einde van de set</b><br/>Na het toekennen van het laatste punt fluit de scheidsrechter het einde van de set.</p> | <p><i>De voorarmen kruisen voor de borst, de handen open.</i></p>  |
|--|--|

## DE LIBERO

### UITRUSTING

De uitrusting van de libero of van de heraangeduide libero moet van een andere kleur zijn die contrasteert met de uitrusting van de ploeg, maar moet wel genummerd zijn zoals deze van de andere ploegleden.

### ACTIES LIBERO

Voor de libero is het verboden een aanval uit te voeren, van op om het even welke plaats (inbegrepen speelzone en vrije zone), wanneer deze aanval (slag of toets) gebeurt als de bal zich volledig boven de bovenste rand van het net bevindt.

De libero mag niet opslaan, blokken of een blokpoging uitvoeren.

Op een bovenhandse vingerpas gespeeld door de libero in zijn voorzone of het verlengde ervan mag niet aangevallen worden als de bal zich hoger dan de bovenste net rand bevindt.

### VERVANGING

De libero mag elke speler in de achterzone vervangen.

De libero kan alleen vervangen worden door de speler voor wie hij inviel.

De vervanging gebeurt ofwel voor de set nadat de scheidsrechter de opstelling gecontroleerd heeft ofwel tijdens de set als de bal dood is en voor het fluitsignaal voor de opslag.

Vervangingen met de libero worden niet als een gewone vervanging aanzien. Het aantal vervangingen is dus onbeperkt, maar er moet tussen twee vervangingen steeds wel minstens een voltooide spelfase gespeeld worden.

Ingeval van kwetsuur of onbekwaam verklaren van de libero mag de coach een nieuwe libero aanduiden. Deze heraangeduide libero moet een speler zijn die zich op het moment van de heraanduiding niet op het terrein bevindt. De gekwetste onbekwaam verklaarde libero kan nadien niet meer aan de wedstrijd deelnemen.

## GEDRAGSCODE VOOR SCHEIDSRECHTERS EN CLUBS.

### SPORTIEF GEDRAG

Deelnemers moeten de beslissingen van de scheidsrechters op een sportieve manier aanvaarden, zonder die beslissingen aan te vechten.

In geval van twijfel mag uitleg gevraagd worden over een beslissing, maar dit alleen door de kapitein op het terrein. Deelnemers moeten zich onthouden van elke actie om beslissingen van de scheidsrechter te beïnvloeden.

### FAIR PLAY

Deelnemers moeten zich gedragen in een geest van sportiviteit en fair play, niet alleen tegenover de scheidsrechter, maar ook tegenover andere officiëlen, de tegenstrevers, de ploeggenoten en de toeschouwers.

Overleg tussen de ploeggenoten tijdens de wedstrijd is toegelaten.