

### Vooraf:

- straal uit dat je plezier hebt in fluiten. Zeker in het begin is dat lastig, want je zult zenuwachtig zijn, maar bedenk maar dat de meeste spelers het al moedig vinden dat je op de bok klimt. En als steeds duidelijk is waar je voor fluit, en je niet één team bewust bevoordeelt, dan zullen spelers je ook niet aanrekenen als je een keertje iets niet goed ziet. Jouw rol is *niet* om de baas te spelen, maar om de teams een leuke wedstrijd te laten spelen, waarbij jij er voor de toepassing van de regels bent. Dus normaal gesproken ben je de beste scheidsrechter als je niet opvalt!
- zorg dat je half uur tevoren aanwezig bent, dat geeft jezelf rust in voorbereiding
- draag zaalschoenen en zorg dat je een fluit bij je hebt. Gele en rode kaarten zijn bij Recvol niet persé nodig. (als spelers zich misdragen, spreek de aanvoerder erop aan dat onsportief gedrag of tijdrekken niet de bedoeling is). Als je kaarten wel gebruikt, weet dan goed waarvoor je welke kaart moet geven. Zie ook de regels op de Recvol-website (onderaan). Die regels voor kaartgebruik gelden ook voor de NeVoBo.
- Een horloge is handig, maar hoeft niet persé, om time-outs (30 seconden) en tijd tussen setwissel (3 minuten) in de gaten te houden. Ook een pen is handig om bij je te hebben.
- maak kennis met de tellers (als die er zijn) en geef hen aan wat zij moeten doen. Vooral: op de scheidsrechter letten en alleen punt tellen als de scheidsrechter het punt geeft. Dus niet bij een 'dubbelfout' (zie verderop).
- controleer de nethoogte: 2.43 bij heren en jongens A, 2.34 bij gemengd recreanten, 2.24 meter bij dames, meisjes A en jongens B, 2.15 bij meisjes B en 2.05 bij meisjes en jongens C. Gebruik de meetstok; het midden moet de goede hoogte hebben, buitenkant mag tot 2 cm hoger zijn (wel aan beide kanten gelijk)
- vraag aan de thuisploeg om de wedstrijdbal en controleer of deze rond is en niet te hard of te zacht is. Leg de wedstrijdbal op de scheidsrechtersstoel, dan weet je zeker dat je de goede bal hebt
- let op onveilige situaties in en om het speelveld : tassen/shirts etc waarover spelers kunnen vallen; de banken moeten achter (het verlengde van) de 3-meterlijn staan.
- kwartier voor aanvang: tossen met de aanvoerders: uitspelend team kiest voor zelf opslaan of opslag ontvangen, ander team kiest daarna voor welk veld zij beginnen.
- dan inspelen teams: 2x5 minuten inslaan, dan 2 minuten serveren. Fluit daarvoor bij begin van inspelen (fluiten en 10 vingers opsteken), na 5 minuten, na 10 minuten en na 12 minuten. Daarbij hoef je niets aan te geven, dat begrijpen de spelers zelf wel.
- Na het inspelen hebben de teams een paar minuten tijd om de opstelling en tactiek door te nemen, eventueel elkaar een handje te geven en zich aan de zijlijn op te stellen. Let op dat de ballen zijn opgeruimd en geen gevaar opleveren omdat ze rond slingeren.

Als je op de bok staat en de teams staan klaar aan de zijlijn, dan fluit je voor het begin, waarop zij het veld inkomen. Gooi de bal naar het team dat met opslaan begint, kijk nog eens rond of alles gereed is om te beginnen en fluit dan voor de eerste opslag.

#### Wedstrijd:

#### Tekens:

*NB Bij de NeVeBo hoef je sinds dit seizoen geen tekens meer te geven. Maar het mag wel en is voor jezelf waarschijnlijk wel handig.*

Zie de 25 tekens in de spelregels van Recvol, die zowel voor Recvol als Nevobo gelden. De link staat onderaan. Belangrijk voor een beginnende scheidsrechter zijn:

Teken 1: opslag

Teken 2: aanwijzen team dat punt krijgt en op gaat slaan

Teken 4: time out

Teken 5: spelerswissel

Teken 9: einde set of wedstrijd

Teken 14: bal in

Teken 15: bal uit

Teken 18: vier maal spelen

Teken 19: netfout of servicebal in het net

Teken 23: dubbelfout

Teken 24: bal is aangeraakt (touché)

#### Algemeen:

Wees duidelijk waar je voor fluit. Hoewel het niet verplicht is, raad ik je toch aan om altijd het teken aan te geven waar je voor fluit (zie de 25 tekens in de spelregels van Recvol, link staat onderaan). Geef jezelf rust door te fluiten zodra je iets ziet dat fout is (bal op de grond of tegen antenne, muur, dak, net buiten de antenne, netfout van een speler), wacht twee seconden, wijs dan naar de winnende kant en geef dan de fout aan (zie tabel met tekens). Neem je tijd, dat geeft jezelf rust en dat straalt je dan ook naar de teams uit. Als je een keertje merkt dat je ten onrechte hebt gefloten, bijvoorbeeld als je dacht dat de bal op de grond komt, en je fluit maar een speler redt de bal toch nog voor die op de grond komt, aarzel dan niet om een dubbelfout te geven. Een vergissing toegeven kweekt meer respect dan voet bij stuk houden. Ga daarbij wel van je eigen waarneming uit en laat je niet ompraten door één van de spelers.

Een aanvoerder mag altijd uitleg vragen waarvoor je fluit. Leg dat kort uit maar ga er niet over in discussie.

Wat jij ziet is beslissend, daarover moet je ook geen discussie toelaten (in of uit, voetfout, wel of niet touché, netfout) .

Je kunt niet fluiten voor iets dat je niet ziet (dus als je niet zeker weet of een bal touché is en de bal gaat uit, dan fluit je niet voor touché maar is voor een uitgeslagen bal)

### Opslag

- Elke opslag geef je aan door te fluiten en gelijktijdig het teken voor opslag te maken. Kijk altijd even rond voordat je fluit of iedereen echt klaar staat, en niet bijvoorbeeld een coach een time-out of wissel aan wil vragen.

Bij de C-jeugd moet het team na 3x opslaan een plaats doordraaien, om te voorkomen dat iemand die sterkt serveert de wedstrijd beslist.

Fouten bij opslag:

- Speler die opslaat komt op of over de achterlijn voordat hij/zij de bal voor de opslag raakt
- De bal wordt gegooid en niet geslagen
- De bal is niet zichtbaar voor de tegenpartij op het moment van opslaan (bijvoorbeeld als de serveerder achterstevoren staat)
- Serveerder slaat de bal terwijl hij/zij niet achter de achterlijn maar ernaast staat (aanloop mag wel van de zijkant af.
- Niet fout is het als een speler een sprongservice maakt en na het raken van de bal in het veld landt.
- Als de serveerder de bal serveert terwijl je nog niet hebt gefloten, is dat niet fout maar moet de service opnieuw worden genomen.
- De verkeerde speler serveert (pas fout op het moment van raken van de bal). Maar fluit hiervoor alleen als je het 100% zeker weet, en let er niet teveel op als je net begint met fluiten. Dit is een opstellingsfout, dat betekent dat de bal naar de andere partij gaat, en die ook doordraait. De ploeg die verkeerd serveerde moet natuurlijk wel even goed gaan staan!
- De ontvangende ploeg mag een opslag niet afblokken.

Fouten tijdens het spelen:

- bal wordt in of uit geslagen (een bal is in als de bal zelfs maar een heel klein deel van de lijn nog raakt)
- de bal gaat (geheel) onder het net door
- de bal gaat buiten de antennes om
- de bal raakt het net buiten de antennes, de paal of de spandraden, de zijwand, het dak of een ander voorwerp/touwen (dat alles is ook een uitbal, of een touchébal als die door de verdedigende partij is aangeraakt)
- de tegenstander speelt de bal terwijl die nog aan de kant van de andere partij is (enige uitzondering: een blok op een bal die door de tegenstander wordt aangevallen; dat is in elk geval altijd zo als de aanvallende partij 3x heeft gespeeld)
- een speler raakt de bal 2x achter elkaar (uitzondering: na een blok mag dezelfde speler nog een keer de bal raken)

- Een team raakt de bal meer dan 3x achter elkaar. Een blok telt daarbij niet mee, ook niet als de bal daarbij meerdere spelers raakt tijdens het blok.
- Bij Recvol is het fout om de bal met de voet te spelen. Bij de NeVoBo-competitie mag dat wel.
- er wordt netfout gemaakt terwijl de bal in de buurt is, bij het blokkeren of bij het spelen van de bal
- een speler maakt een voetfout als de bal in de buurt is. Een voetfout is als een voet helemaal over de middellijn komt of als de voet een deel over de middellijn komt en de tegenstander wordt gehinderd (dat moet jij dan beoordelen, als een speler wordt geraakt, is het altijd hinderen)
- Een achterspeler mag de bal niet aanvallen als hij/zij binnen de 3-meter zone (inclusief de lijn!) staat of afzet. Als de bal (deels) onder de netrand is, is dat echter niet fout. Fluit hiervoor alleen als je 100% zeker weet dat het een achterspeler is, zeker als je net begint met fluiten, moet je je aandacht niet richten op deze regel.
- Voor gevorderden gelden nog meer regels, maar maak je daar in het begin niet druk over: opstellingsfouten, schermen, libero's, te laat opslaan. verboden blok, technisch fout spelen (2x spelen), bal dragen (alleen als een speler een bal echt opvangt en teruggooit, dan fluit je af).

#### Dubbelfout

- Als er iets onverwachts of dreigend gevaar optreedt, maar de bal is nog in het spel, fluit dan voor 'dubbelfout'. De stand blijft dan staan en de serverende partij gaat opnieuw serveren. Bijvoorbeeld: andere bal komt in het veld of dreigt in het veld te komen, een speler blesseert zich ernstig (fluit direct af als iemand door z'n enkel gaat). Ook als het duidelijk is dat er een fout is gemaakt, maar je weet niet door wie (bijvoorbeeld twee spelers die allebei aan het net komen, je hebt niet kunnen zien of een bal in of uit is), kun je voor dubbelfout fluiten.

#### Spelerswissels en time-out:

- Een team mag 2x per set een time-out aanvragen
- Wissels: elke speler mag maximaal 1x eruit en 1x erin per set (hoeft bij Recvol niet op dezelfde positie erin, bij NeVoBo wel op dezelfde positie); per set per team maximaal 6 wissels
- Een team mag in de Recvol met minder dan 6 spelers beginnen of doorspelen.
- Bij de NeVoBo mag je met 5 spelers beginnen of verder spelen na een blessure. Voor de opstelling vervalt de positie op midachter dan.

#### Aantal punten per gewonnen sets

**Recvol:** altijd 4 sets spelen. 1 punt per gewonnen set. Kan 4-0, 3-1 of 2-2 worden.

**NeVoBo:** hier zijn 5 punten te verdelen. : Altijd minimaal vier sets spelen. Bij vier gewonnen sets dus 4-0 ontvang je 5 punten. Bij 3-1 winst krijg je 4 punten en verliezer 1. Bij 2-2 speel je een vijfde set tot de 15. Waarbij je bij de acht van speelhelft wisselt. De winnaar krijgt 3 punten en de verliezer 2.

Na afloop

Blijf na je laatste fluitsignaal onderaan de bok staan, dan geef je spelers kans ook jou een hand te geven. Loop daarna na de tellertafel, controleer de uitslag en vraag de aanvoerders om het papieren formulier bij de Recvol te tekenen en het digitale formulier bij een NeVoBo wedstrijd.

**Wil je meer lezen: kijk op <http://recvol.nl/over-recvol/regelgeving/spelregels/>**

**Heb je nog vragen: vraag één van de ervaren scheidsrechters hoe het zit**