



Vóór de wedstrijd

- **30 - 20 min. vóór aanvang:** Scheidsrechter is aanwezig
 - De teams beginnen met warmlopen en warmspelen.
 - De scheidsrechter controleert het speelmateriaal (**DWF!!!**, scheidsrechtersstoel, nethoogte, scorebord, wedstrijdbal, fluitje). LET OP: Het thuisteam of de zaalwacht hangt het net goed !!!
- **16 min. vóór aanvang:** “Toss”, kaartcontrole en inslaan / serveren
 - De scheidsrechter voert de “toss” uit:
 - o aanvoerders bij je roepen
 - o Het uitspelende team kiest de 1^e set, het thuisspelende team de eventuele 5^e set
 - o service en kant vastleggen
 - Het uitspelende team mag kiezen uit **één** van de volgende opties: Serveren / Service ontvangen, **of** Speelhelft bepalen. Het thuisspelende team kiest uit de andere optie.
 - Als een van de aanvoerders heeft besloten om de eerste set op de andere speelhelft te spelen dan waar is warmgelopen en warm gespeeld, dan **moet** er vóór het inslaan (dus meteen na de toss) van speelhelft gewisseld worden. Onderstaand is een tijdvoorbeeld; dit is geen regel.
 - 4 min. op links aanvallen (buiten-aanval)
 - 4 min. op midden / rechts aanvallen (midden-aanval en achterover/diagonaal)
 - 2 min. serveren
 - De scheidsrechter **controleert tijdens het inslaan de spelerskaarten** met de aanvoerder of coach, het DWF en eventueel het hulpbriefje als er niet met live DWF wordt gespeeld.
- **5 min. vóór aanvang:** Einde warming-up; De inspeelballen worden opgeruimd en de teams gaan naar hun bank. De wedstrijd wordt in **DWF** gestart, aanpassingen zijn daarna niet meer mogelijk.
- **3 min. vóór aanvang:** Spelers geven elkaar en de scheidsrechter(s) een hand bij het net
- **1 min. vóór aanvang:** Spelers m.b.v. een fluitsignaal het veld insturen en opstellingen noteren

Tijdens de wedstrijd

De scheidsrechter geeft de volgende zaken aan:

Het begin en einde van de wedstrijd / set

- Aan het begin van iedere set worden de spelers m.b.v. een fluitsignaal het veld ingestuurd.
- Controleer of de teller klaar is met de opstelling noteren en het telbord klaar is (0-0)
- Controleer of beide teams klaar staan (evt vragen aan de aanvoerders)
- Het einde van de set wordt aangeduid met een fluitsignaal en **Teken # 1**. Tussen de sets is er 3 min. rust, na 2,5 minuten wordt gefloten voor de nieuwe set, na 3 minuten begint de set.

Het begin en einde van een rally

- Iedere rally begint met een service (**Teken # 2**).
- De rally eindigt door het scoren van een punt, een fout van één of meerdere spelers of door externe omstandigheden (bijv. bal in het veld, **Teken # 13**).

Time-outs en spelerswissels

- Tussen de rally's door kunnen time-outs (max. 2 per set per team, 30 sec. **Teken # 14**) en spelerswissels (max. 6 per set per team, **Teken # 15**) worden aangevraagd door de aanvoerder of coach. Als er een coach is, mag de aanvoerder in het veld dit officieel niet meer doen.
- Een coach (of aanvoerder) mag zonder spelhervatting 2x een time-out en wissels aanvragen.
- Meerdere wissels per keer moeten tegelijk aangevraagd worden, 2x één wissel is niet toegestaan

Na de wedstrijd


- Het Digitaal Wedstrijdformulier DWF moet na afloop van de wedstrijd gecontroleerd en “ondertekend” worden door beide aanvoerders en de eerste scheidsrechter. Opmerkingen moeten dus voorafgaand aan de ondertekening vermeld worden.

Tekens

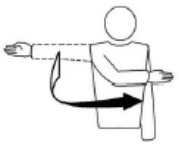




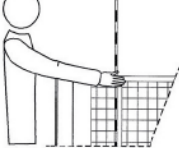
De handelingen van de scheidsrechter tijdens de wedstrijd verlopen steeds volgens een vast patroon:


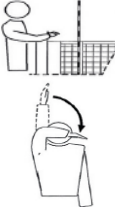




- Het begint altijd met een **fluitsignaal**. Hiermee vestigt de scheidsrechter de aandacht op zich.
- Bij het fluiten voor een gescoord punt of een gemaakte fout wordt na het fluitsignaal de kant aangegeven van het team dat de opslag krijgt (**Teken # 3**).
- Daarna wordt het teken getoond dat hoort bij de (dubbel)fout of het punt (**Teken # 4 t/m # 13**).
- Eventueel wordt hierna nog het team of de speler aangewezen die de fout maakte.

Begin en einde van wedstrijd / set

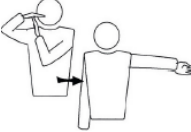

1	Einde van set of wedstrijd		De onderarmen met open handen voor de borst kruisen <ul style="list-style-type: none"> • Het veldwissel-teken is vervallen en teams mogen de kortste weg nemen naar de spelersbank aan de andere kant. • LET OP: Na dit teken kan een punt niet meer aangepast worden of dubbel gegeven worden. Wacht dus even met dit teken.
---	----------------------------	---	---

Begin en einde van rally

2	Toestemming voor de opslag		Beweeg de hand om de richting van de opslag te wijzen <ul style="list-style-type: none"> • Beginnend aan de kant van het team dat de opslag heeft • Maak een lange, rustige beweging en begeleid met een duidelijk fluitsignaal • De rechterhand gaat richting de eigen linker-schouder en v.v.
3	Team dat de opslag krijgt		Met gestrekte arm naar het team wijzen dat moet gaan opslaan. <ul style="list-style-type: none"> • Na een gemaakte fout of gescoord punt is dit het team dat het punt krijgt; daarna wordt het teken gegeven voor het punt of de fout. • Bij dubbelfout wordt dit teken niet gegeven.
4	Bal die "in" is		Met gestrekte arm en open hand naar de grond wijzen, de handpalm wijst naar de grond. <ul style="list-style-type: none"> • De bal valt binnen (of op) de gele lijnen op de grond na het blok, 1, 2 of 3 keer spelen. • Trek altijd eerst de arm van teken #3 terug en wijs daarna met de andere arm naar de grond ter hoogte van de 3-meter
5	Bal die "uit" is		De onderarmen verticaal heffen met de handen open en de handpalmen naar het lichaam gekeerd <ul style="list-style-type: none"> • De bal gaat tussen de antennes over het net, maar valt buiten de gele lijnen op de grond • De bal raakt (scheidsrechters)stoel, antenne, net buiten antennehoes, spandraden, palen, dak of verdwijnt uit het zicht boven lampen ed
6	Touché		Met de handpalm van de ene hand over de vingers van de verticaal gehouden andere hand strijken. <ul style="list-style-type: none"> • De bal is aangeraakt door het blok of een verdediger voordat deze aan de kant van het blok of verdediger buiten de gele lijnen op de grond valt of tegen de muur vliegt.
7	Netfout of service in het net		De zijde van het net aanwijzen met open hand waar de fout gemaakt is en de 'dader' aanwijzen met open hand <ul style="list-style-type: none"> • Een speler raakt het net binnen de antennes in een poging de bal te spelen • Aanraken van de antenne boven het net • Een lichte aanraking van het net met haar of shirt bij wegdraaien is niet fout (geen bal !!)

8	Bal of speler onder het net door		De middenlijn aanwijzen met een vinger en eventueel 'dader' aanwijzen met open hand. <ul style="list-style-type: none"> • Middenlijn hoort bij beide velden. • Slechts een volledige overschrijding met (de schaduw van) een voet is fout; de rest van het lichaam slechts als dit hinderlijk is.
9	Gestolen bal of foutieve aanval Bij <u>achterspeler</u> als aanvaller idem, maar "klap"-beweging van boven -> beneden maken met horizontale arm		Een hand boven het net brengen met de handpalm naar beneden en de 'dader' aanwijzen <ul style="list-style-type: none"> • De 1^o of 2^o bal wordt over het net heen geblokkeerd terwijl deze bal er zonder blok niet overheen zou zijn gegaan • De bal wordt door een <u>achterspeler</u> binnen de 3-meter over het net gespeeld als de bal op moment van spelen volledig boven het net is.
10	Viermaal spelen		Vier gespreide vingers omhoog steken met de handpalm naar voren <ul style="list-style-type: none"> • Spelers aan dezelfde kant van het net spelen na elkaar de bal 4 keer (blok telt niet mee!) • Als het blok door bijv. verkeerde timing of de bal "bewust" omhoog speelt kan dit gelden als de eerste keer spelen (spelende beweging)
11	Tweemaal raken / Technisch fout		Twee gespreide vingers omhoog steken met handpalm naar voren <ul style="list-style-type: none"> • Een speler speelt de bal <u>2 keer achter elkaar</u> • De eerste en tweede bal in de rally worden, als deze met de vingers bovenhands gespeeld wordt én aan de eigen kant van het net blijven, soepel beoordeeld.
10	Vastgehouden bal		De onderarm, met de handpalm naar boven, langzaam omhoog brengen. <ul style="list-style-type: none"> • Tillen of dragen van de bal bijvoorbeeld als een bal door de blokkeerder na het blok uit de "brievbus" omhoog gelepeld wordt of een spelverdeler de bal nog vlak boven de grond weet te vissen (onder- en bovenhands)
13	Dubbelfout		De beide duimen verticaal omhoog steken. <ul style="list-style-type: none"> • Er rolt een andere bal het veld is (evt. balvorm aangeven met de handen) • 2 spelers van verschillende teams maken tegelijkertijd een overtreding (bijv. bal klem tussen het blok of 2 net/voetfouten) • In/uit beoordeling is niet te zien doordat een speler het zicht blokkeert of bal te snel ging. • Bij eigen twijfel over een te nemen beslissing.

Time-outs en spelerswissels

14	Time-out		T-vorm door de palm van de ene hand op de vingers van de verticaal gehouden andere hand te leggen. <ul style="list-style-type: none"> • Aan de kant van de aanvrager, horizontale vingers wijzen naar aanvragende team. • De teller geeft de time-out aan op telbord • Maximaal 2 time-outs per team per set • 2 time-outs direct na elkaar toegestaan
15	Spelerswissel		Met onderarmen draaiende beweging om elkaar maken <ul style="list-style-type: none"> • 6 reguliere spelerswissels per team per set, bij blessure mag er extra gewisseld worden, zie: <i>uitzonderlijke spelerswissel</i> • Meerdere spelerswissels moeten tegelijk aangevraagd worden, teken # 15 gevolgd door aantal vingers op te steken.