

Handleiding TriVia scheidsrechters:

Circa 30 minuten van tevoren aanwezig zijn, uiterlijk 20 minuten

- Vergeet je fluit niet (NB: er zitten reserve fluitjes in de laptop tas).
- Qua kleding kun je eventueel een wit jasje / trui aan doen, maar dat is niet per se noodzakelijk (denk er wel aan dat het best koud kan zijn in de sporthal terwijl je zelf stil zit; dus iets extra's aantrekken is handig).
- Neem stopwatch / telefoon mee (voor bijhouden time-outs e.d.).
- Neem pen + papier (of telefoon) mee (voor bijhouden setstanden).

Controle DWF (Digitaal Wedstrijd Formulier) voorafgaand aan de wedstrijd.

Als je dit nog nooit gedaan hebt, probeer dan thuis even de demo versie van het DWF:

<https://dwf.nevobo.nl/>

Invullen van wedstrijdgegevens kan via de laptop in de sporthal (op een telefoon kan het ook, maar meestal is er in de sporthal te slecht internet). De inloggegevens staan op de laptop genoteerd (gebruikersnaam: 'Toernooihal@TriVia.nl' en wachtwoord: 'wachtwoord'). Zie ook handleiding [DWF](#). Vraag indien nodig hulp van de aanvoerder!

- Zijn van beide teams de spelers ingevuld?
Dit hoort de aanvoerder van te voren te doen, en wordt dan door de scheidsrechter gecontroleerd:
- Spelerskaarten (digitaal) controleren (foto's vergelijken met gezichten spelers, ID's aanvinken op DWF).
- Zijn namen scheidsrechter + teller ingevuld? (NB: kan ook achteraf).

NB: bij TriVia voeren we het resultaat achteraf in; we gaan niet 'live bijhouden'.

Controle nethoogte

- Herenhoogte 2.43 m.
- Dameshoogte 2.24 m.
- Je meet dit in het midden van het net; aan de zijkanten mag het maximaal 2 cm hoger zijn.
- Bij jeugd gelden de volgende nethoogtes:

		Nethoogte		Veldafmeting
		Jongens	Meisjes	
Jeugd A	Alle klassen	2,43 m	2,24 m	9 x 9 m
Jeugd B	Top- / Hoofd- / 1 ^e klasse	2,30 m	2,24 m	9 x 9 m
	2 ^e / 3 ^e klasse	2,24 m	2,15 m	9 x 9 m
Jeugd C	Top- / Hoofd- / 1 ^e klasse	2,15 m	2,15 m	9 x 9 m
	2 ^e / 3 ^e klasse, 4 tegen 4	2,10 m	2,10 m	7 x 9 m

Eventueel afwijkende spelregels

Bij B en C jeugd wedstrijden kunnen er afwijkende spelregels zijn. Zo kan de nethoogte afwijken, maar kan er ook sprake zijn van 4 tegen 4 spelen, en/of een afwijkende veldafmeting (zie tabel hierboven).

Bij 2^e klasse C jeugd, en bij 4 tegen 4, is er daarnaast sprake van maximaal 3x serveren (daarna verplicht doordraaien).

Aanvoerders bij je roepen (16 minuten voor aanvangstijd wedstrijd)

- Beide aanvoerders welkom heten.
- Bij de eerste set mogen gasten kiezen voor óf de service, óf kant kiezen. Meestal kiezen de gasten voor de service.
- Thuisspelende partij mag daarna voor de kant kiezen (aan welke zijde net willen ze de wedstrijd starten)
- Vraag thuisspelende partij om een wedstrijdbal. Controleer deze zelf op spanning. Indien wat jou betreft goedgekeurd, vraag dan ook aanvoerder gasten om de wedstrijdbal te controleren.

Starten met inspelen (15 minuten voor aanvangstijd wedstrijd)

- 15 minuten voor aanvang: fluiten voor start inslaan (aanval op buiten) Intussen wedstrijdbal regelen bij thuisspelend team / laten controleren door tegenstander.
- 11 minuten voor aanvang: fluiten voor wisselen van zijde (aanval op midden).
- 7 minuten voor aanvang: fluiten voor serveren.
- 5 minuten voor aanvang: fluiten voor einde inspelen; spelers naar spelersbank. Dit is een handig moment voor de scheidsrechter om op de scheidsrechtersbok plaats te nemen.
- 3 minuten voor aanvang: fluiten zodat spelers elkaar een hand kunnen geven (langs het net).
- 1 minuut voor aanvang: fluiten, teams het veld in.

Wedstrijd starten

- Vraag aanvoerder thuisspelende team of ze klaar staan (aanvoerder moet in het veld staan; als die als wisselspeler begint, moet er een vervangende aanvoerder aangewezen worden).
- Vraag aanvoerder gastteam of ze klaar staan.
- Gooi dan de bal naar de serverende partij.
- Fluit voor start wedstrijd.

Time-outs / rust tussen de sets

- Time-out is maximaal 30 seconden, fluiten na 25 seconden. Let op: de als het team dat de time-out aanvraag al eerder het veld weer in wil gaan, is de time-out direct afgelopen en moet ook het andere team weer het veld in.
- Pauze tussen de sets is 3 minuten, fluiten na 2.5 minuut. Wanneer beide teams eerder gereed zijn, dan eerder fluiten voor aanvang nieuwe set.
- Zorg dat je de setstanden opschrijft.

Volgorde van scheidsrechterstekens

- Fluit rustig, duidelijk en hoorbaar.
- Geef eerst de kant aan (welk team heeft gescoord / krijgt de bal)
- Geef daarna rustig het teken aan (in, uit, touché, etc).

Diverse zaken

- Er is precies genoeg ruimte achter het veld. Als een (stukje van de) voet de achterlijn raakt tijdens het serveren, fluit je dus voor voetfout.
- Twijfel je of iets wel/niet goed was, of werd het zicht geblokkeerd en kun je daardoor geen beslissing nemen of de bal in/uit was, fluit dan "dubbelfout" zodat de rally opnieuw wordt gespeeld.

Aantal sets

- In de reguliere competitie worden altijd minimaal vier sets gespeeld. Bij gelijke stand (2-2) wordt een beslissende vijfde set gespeeld. Eindstand is dan dus 4-0, 3-1 of 3-2.
Bekerwedstrijden wijken hiervan af. Dan gaat het meestal om 3 gewonnen sets (soms 2). Bij gelijke stand (2-2 respectievelijk 1-1) moet er een beslissende extra set gespeeld worden.
- De eventuele beslissende extra set loopt niet tot 25 punten, maar tot 15 punten (met zoals altijd twee punten verschil).
- Let op: bij zo een beslissende set mag voorafgaand aan de set het thuisspelende team kiezen voor service of voor kant. De scheidsrechter vraagt daarvoor voorafgaand aan de beslissende set de aanvoerders bij zich voor de toss.
- In een eventuele beslissende extra set wordt gewisseld van kant op het moment dat één van beide partijen 8 punten heeft gescoord, dus bij een setstand van bijvoorbeeld 8-6, of 4-8.

Na afloop wedstrijd

Invullen DWF (Digitaal Wedstrijd Formulier) na afloop van de wedstrijd.

Doe dit bij voorkeur via de laptop in de sporthal (op een telefoon kan het ook, maar meestal is er in de sporthal te slecht internet).

- Scheidsrechter + teller namen invullen in het DWF als dit nog niet gedaan is.
- Klik indien nodig op 'start wedstrijd'.
- NB: 'Live bijhouden' is niet nodig, je kunt direct de setstanden invullen (scroll hiertoe naar onderkant pagina; net buiten beeld staat namelijk de optie 'setstanden invoeren'. De per set gescoorde punten kun je intypen, bijvoorbeeld 15-25. Doe dit voor elke set.
- Controleer daarna zorgvuldig het wedstrijdresultaat. Let op: het thuis spelende team is eerstgenoemd (eindstand is dan bijvoorbeeld 1-3, of 3-1).
- Aanvoerders beide partijen laten controleren of de setstanden juist zijn ingevuld en het juiste team als winnaar staat aangegeven.
- Daarna het resultaat versturen door op de "verstuur"knop te klikken.
NB: er komt dan een melding 'wordt verstuurd'. Dit is voldoende! Het lijkt (zelfs na verversen van de pagina) dat het niet is verstuurd, maar na die melding is dat het wel degelijk (Nevobo app in telefoon toont het vaak eerder dan de laptop waarmee het resultaat is verstuurd...).
- Nogmaals versturen is niet nodig en zal juist problemen geven doordat er dan meerdere versies van het DWF van die wedstrijd ontstaan.
- Controleer altijd even in de Nevobo-app of de uitslag daar (na enige tijd) wel verschijnt. Zo niet, stuur dan even een berichtje met de setstanden door de TriVia wedstrijdsecretaris.

Zie ook handleiding DWF. Vraag indien nodig hulp van de aanvoerder!

- Als dank voor het fluiten mag de scheidsrechter een drankje op kosten van TriVia in de kantine halen. 😊

Kennis opfrissen

Tip: wil je je kennis van spelregels opfrissen? Kijk dan naar de foto's en filmpjes op

<https://www.volleybalmasterz.nl/>

<https://www.nevobo.nl/kenniscentrum/spelregels/>