

Scheidsrechter

Voor de wedstrijd

- Laat de zaaldienst zo snel mogelijk weten dat je er bent. Moet je zelf eerst spelen en pas daarna fluiten, meld je dan even vóór jouw wedstrijd. Anders wordt de zaaldienst om 20.45 uur ongerust dat er een scheidsrechter niet komt opdagen.
- Zet de naam en relatiecode van de officiële scheidsrechter van jouw team op het scheidsrechtersformulier. Veel teams verdelen de fluitbeurten. Zorg dat je de relatiecode van de officiële scheidsrechter bij je hebt.
- Check 10 minuten voor de aanvangstijd of beide teams het wedstrijdformulier ingevuld hebben. Ga ze anders achter hun broek zitten.
- Controleer het net: nethoogte aan beide uiteinden bij de heren op 2 meter 44 en bij de dames op 2 meter 24, antennehoes boven de zijlijn, antennes aan de buitenzijde.
- Controleer samen met de aanvoerders (of coaches) de spelerskaarten aan de hand van het wedstrijdformulier. Als er een kaart ontbreekt, moet de betreffende speler zich legitimeren met een identiteitsbewijs, paspoort of rijbewijs. Het nummer daarvan moet op het wedstrijdformulier ingevuld staan.
- Check of de handtekeningen van aanvoerders en coaches op het formulier staan.
- Doe de toss met de aanvoerders of coaches. De winnaar mag ofwel zeggen wie er begint met serveren ofwel de speelhelft kiezen. De verliezer maakt vervolgens de andere keuze.
- Wijs de speelbal aan. Het thuisspelende team doet daar een voorstel voor. De tegenpartij mag iets vinden van de aangeboden bal, maar mag die niet afwijzen als jij hem goedkeurt. Houd de speelbal bij je.
- Laat als je de officiële begintijd niet haalt, verkort inspelen: 3 minuten overspelen, 3 minuten inslaan, 1 minuut serveren.
- Klim op de stoel met wedstrijdformulier, speelbal, horloge en pen.
- Fluit hard en duidelijk om het einde van het inspelen aan te geven.
- Laat met een fluitsignaal en een handgebaar de teams hoogstens 2 minuten later achter de achterlijn verzamelen.
- Laat met een fluitsignaal en een handgebaar beide teams het veld betreden.
- Noteer de opstellingen van de teams, in de service volgorde, te beginnen met de rechtsachter.
- Vul de begintijd van de wedstrijd in.
- Vraag als de aanvoerder niet in het veld staat, wie die taak dan overneemt.

Tijdens de wedstrijd

- Vraag voor het begin van een set aan de aanvoerder van het ontvangende team of dat klaar is. Kijk daarna zelf voor elke service of het ontvangende team klaar is.
- Fluit eerst voor de service en beweeg dan je arm van de achterlijn naar het net.
- Fluit direct als er iets fout gaat, zelfs als je nog niet weet wat je zult beslissen.
- Wijs eerst naar de kant die mag gaan serveren en geef daarna aan wat de fout was.
- Geef een dubbelfout als je het niet zeker weet.
- Geef het teken voor een time-out - wanneer een coach of een aanvoerder die heeft aangevraagd - als de bal bij het veld is. Een time-out duurt 30 seconden. Schrijf de stand onder de opstelling van het aanvragende team. Maximaal 2 time-outs per team per set - meer past dan ook niet in de vakjes.
- Geef tussen de sets een pauze van 2 minuten. Minder mag als de tijd dringt of beide teams eerder willen hervatten.
- Noteer een wissel - aangevraagd door een coach of een aanvoerder - in het vakje naast het nummer van de gewisselde speler. Schrijf de stand op. Een gewisselde speler mag alleen op de eigen positie terugkomen. Per set kunnen theoretisch alle veldspelers eruit en teruggewisseld worden als er zes reserves zijn.
- Meld het aan de aanvoerder als je er niet van gediend bent dat de coach of spelers je proberen te beïnvloeden of tegen je sxchelden of vloeken.

Na de wedstrijd

- Vul de eindtijd en de totale score in.
- Laat beide aanvoerders tekenen voor akkoord. Teken het formulier zelf. Geef het thuisspelende team de roze doorslag en het uitspelende team de gele doorslag.
- Breng het witte formulier naar de zaaldienst.