

NEDERLANDSE VOLLEYBAL BOND



**OFFICIËLE SPELREGELS
VOLLEYBAL**

**1^e divisie en lagere divisies c.q. klassen
2019-2020**

Versie: mei 2019

Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd en/of openbaar gemaakt worden door middel van druk, fotokopie, microfilm, cassette of op welke wijze dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de Nevobo in Utrecht.

Inhoud

VOORWOORD	8
KENMERKEN VAN HET VOLLEYBALSPEL	8
DEEL 1: FILOSOFIE VAN DE SPELREGELS EN DE ARBITRAGE	9
INTRODUCTIE	9
VOLLEYBAL IS EEN COMPETITIESPORT	10
DE SCHEIDSRECHTER BINNEN DIT KADER	11
DEEL 2 - ONDERDEEL 1: HET SPEL	12
HOOFDSTUK 1: SPEELRUIMTE EN VOORZIENINGEN	12
1 SPEELRUIMTE	12
1.1 AFMETINGEN	12
1.2 SPEELVELD	12
1.3 BELIJNING	13
1.4 ZONES & RUIMTES	13
1.5 TEMPERATUUR	15
1.6 VERLICHTING	15
2 NET EN PALEN	15
2.1 HOOGTE VAN HET NET	15
2.2 SAMENSTELLING	15
2.3 ZIJBANDEN	16
2.4 ANTENNES	16
2.5 PALEN	17
2.6 AANVULLENDE UITRUSTING	17
3 BALLEN	17
3.1 NORMEN	17
3.2 GELIJKHEID VAN DE BALLEN	18
3.3 DRIE-BALLEN SYSTEEM	18
HOOFDSTUK 2: DEELNEMERS	18
4 TEAMS	18
4.1 TEAM SAMENSTELLING	18
4.2 PLAATS VAN HET TEAM	20
4.3 DE UITRUSTING	21
4.4 VERANDERING VAN UITRUSTING	22
4.5 VERBODEN VOORWERPEN	22
5 TEAMLEIDERS	23
5.1 AANVOERDER	23

5.2	COACH	25
5.3	ASSISTENT-COACH	26
HOOFDSTUK 3: WIJZE VAN SPELEN		27
6	BEHALEN VAN EEN PUNT, WINNEN VAN EEN SET EN VAN DE WEDSTRIJD	27
6.1	BEHALEN VAN EEN PUNT	27
6.2	WINNEN VAN EEN SET	28
6.3	WINNEN VAN DE WEDSTRIJD	28
6.4	IN GEBREKE STELLEN EN ONVOLLEDIG TEAM.....	28
7	OPBOUW VAN HET SPEL.....	29
7.1	TOSS.....	29
7.2	WARMING-UP AAN HET NET	30
7.3	BEGINOPSTELLING VAN HET TEAM.....	30
7.4	OPSTELLING	32
7.5	OPSTELLINGSFOUT	33
7.6	DOORDRAAIEN.....	33
7.7	FOUT BIJ HET DOORDRAAIEN	33
HOOFDSTUK 4: SPELHANDELINGEN		34
8	SITUATIES BIJ HET SPELEN	34
8.1	BAL IN HET SPEL.....	34
8.2	BAL UIT HET SPEL.....	34
8.3	BAL "IN"	35
8.4	BAL "UIT"	35
9	SPELEN VAN DE BAL.....	35
9.1	AANRAKINGEN DOOR HET TEAM.....	36
9.2	AARD VAN DE AANRAKING	37
9.3	FOUTEN BIJ HET SPELEN VAN DE BAL	38
10	BAL BIJ HET NET	38
10.1	BAL PASSEERT HET NET.....	38
10.2	BAL RAAKT HET NET.....	38
10.3	BAL IN HET NET	38
11	SPELER BIJ HET NET	39
11.1	OVER HET NET REIKEN	39
11.2	ONDER HET NET DOORKOMEN.....	39
11.3	AANRAKEN VAN HET NET.....	40
11.4	FOUTEN VAN EEN SPELER BIJ HET NET	40
12	SERVICE.....	42
12.1	EERSTE SERVICE IN EEN SET	42
12.2	SERVICEVOLGORDE.....	42
12.3	TOESTEMMING VOOR DE SERVICE	42
12.4	UITVOEREN VAN DE SERVICE.....	42

12.5	SCHERMEN.....	44
12.6	FOUTEN TIJDENS DE SERVICE	44
12.7	SERVICEFOUTEN EN OPSTELLINGSFOUTEN	45
13	AANVALSSLAG.....	46
13.1	KENMERKEN VAN DE AANVALSSLAG	46
13.2	BEPERKINGEN BIJ DE AANVALSSLAG.....	46
13.3	FOUTEN BIJ DE AANVALSSLAG	46
14	BLOK	47
14.1	BLOKKEREN.....	47
14.2	RAKEN VAN DE BAL BIJ HET BLOKKEREN	48
14.3	OVER HET NET BLOKKEREN.....	48
14.4	BLOK EN AANRAKINGEN DOOR HET TEAM	49
14.5	BLOKKEREN VAN DE SERVICE.....	49
14.6	FOUTEN BIJ HET BLOKKEREN	49
HOOFDSTUK 5: SPELONDERBREKINGEN, PAUZES EN SPELOPHOUDEN		50
15	SPELONDERBREKINGEN	50
15.1	AANTAL REGLEMENTAIRE SPELONDERBREKINGEN	50
15.2	OPEENVOLGING VAN REGLEMENTAIRE SPELONDERBREKINGEN	50
15.3	AANVRAAG VAN REGLEMENTAIRE SPELONDERBREKINGEN.....	51
15.4	TIME-OUTS.....	51
15.5	SPELERWISSELS.....	52
15.6	BEPERKING VAN HET AANTAL SPELERWISSELS.....	52
15.7	UITZONDERLIJKE SPELERWISSEL	53
15.8	SPELERWISSEL BIJ 'UIT HET VELD STUREN' OF DISKWALIFICATIE	55
15.9	ONREGLEMENTAIRE SPELERWISSEL	55
15.10	PROCEDURE BIJ EEN SPELERWISSEL	56
15.11	ONJUISTE VERZOEKEN	57
16	SPELOPHOUDEN	58
16.1	VORMEN VAN SPELOPHOUDEN.....	58
16.2	MAATREGELEN BIJ SPELOPHOUDEN.....	58
17	UITZONDERLIJKE SPELONDERBREKINGEN	59
17.1	BLESSURE/ZIEKTE	59
17.2	BEÏNVLOEDING VAN BUITENAF	60
17.3	LANGDURENDE ONDERBREKINGEN.....	60
18	PAUZES EN WISSELEN VAN SPEELVELD	61
18.1	PAUZES	61
18.2	WISSELEN VAN SPEELVELD	62
HOOFDSTUK 6: DE LIBERO		62
19	DE LIBERO	62
19.1	AANWIJZING VAN DE LIBERO.....	62

19.2	UITRUSTING	63
19.3	ACTIES WAARBIJ EEN LIBERO BETROKKEN IS	63
19.4	HET AANWIJZEN VAN EEN NIEUWE LIBERO.....	66
19.5	SAMENVATTING.....	67
HOOFDSTUK 7: GEDRAG VAN DE DEELNEMERS		68
20	VOORSCHRIFTEN VOOR HET GEDRAG	68
20.1	SPORTIEF GEDRAG	68
20.2	FAIR PLAY	68
21	WANGEDRAG EN BIJBEHORENDE MAATREGELEN.....	68
21.1	KLEINE MISDRAGINGEN	68
21.2	WANGEDRAG DAT LEIDT TOT MAATREGELEN.....	69
21.3	TABEL VAN MAATREGELEN.....	69
21.4	TOEPASSING VAN MAATREGELEN VOOR WANGEDRAG	71
21.5	WANGEDRAG VOOR EN TUSSEN DE SETS.....	71
21.6	SAMENVATTING VAN WANGEDRAG EN KAARTGEBRUIK.....	72
DEEL 2 - ONDERDEEL 2: DE SCHEIDSRECHTERS, HUN VERANTWOORDELIJKHEDEN EN OFFICIËLE TEKENS		73
HOOFDSTUK 8: SCHEIDSRECHTERS		73
22	SCHEIDSRECHTERSKORPS EN PROCEDURES	73
22.1	SAMENSTELLING	73
22.2	PROCEDURES	73
23	1E SCHEIDSRECHTER.....	74
23.1	PLAATS.....	74
23.2	BEVOEGDHEDEN.....	74
23.3	VERANTWOORDELIJKHEDEN	75
24	2E SCHEIDSRECHTER.....	76
24.1	PLAATS.....	76
24.2	BEVOEGDHEDEN.....	76
24.3	VERANTWOORDELIJKHEDEN	77
25	TELLER	78
25.1	PLAATS.....	78
25.2	VERANTWOORDELIJKHEDEN	78
26	OFFICIËLE TEKENS.....	80
26.1	TEKENS MET DE HAND GEGEVEN DOOR DE SCHEIDSRECHTERS	80
DEEL 3: TEKENINGEN		80
Tekening 1a: Wedstrijdruimte/ Controleruimte		80
Tekening 1b: Speelruimte.....		82
Tekening 2: Speelveld		83
Tekening 3: Net.....		84
Tekening 4: Opstelling van de spelers.....		85

Tekening 5a: Bal passeert het verticale vlak van het net in de richting van het veld van de tegenstander.....	86
Tekening 6: Groepsschermb.....	87
Tekening 7: Voltooid blok.....	87
Tekening 8: Aanvalsslag door achterspeler.....	88
Tekening 9: Tabel van maatregelen.....	89
Tekening 10: Plaats van het scheidsrechterskorps en hun assistenten.....	90
Tekening 11: Officiële scheidsrechtstekens.....	91
Tekening 13: Spelacties bij Libero regel 19.3.1.4 (Geen bovenhands met de vingers gespeelde bal).....	98
DEEL 4: WEDSTRIJDPROTOCOL	99
DEEL 5: WEDSTRIJDFORMULIER	99
1 VOOR DE WEDSTRIJD.....	99
2 NA DE TOSS VOOR DE SERVICE.....	100
3 TIJDENS DE WEDSTRIJD.....	102
4 NA DE WEDSTRIJD.....	107
5 DWF FORMULIER.....	110
DEEL 6: DEFINITIES	111

VOORWOORD

Voor u ligt alweer de 40^e uitgave van de officiële spelregels volleybal.

Deze spelregels gelden voor alle wedstrijden in Nederland. Evenals in de vorige uitgave zijn ook nu weer de commentaren bij de betreffende spelregel opgenomen. De inhoud van de commentaren moet voor alle wedstrijden in Nederland als integraal onderdeel van de spelregels worden aangemerkt. Afwijkingen op de spelregels die in de commentaren zijn genoemd gelden alleen voor Nederland. Indien de wedstrijd reglementen van de Nevobo afwijken ten opzichte van de spelregels dan geldt hetgeen vermeld staat in de reglementen.

Er is in een aparte kolom een verwijzing opgenomen naar een relevante spelregel en/of tekening.

Verder is in een aparte kolom een verwijzing opgenomen naar een relevante spelregel en/of tekening die op de betreffende regel betrekking heeft.

Zie voor verdere informatie voor het DWF: www.nevobo.nl en klik op DWF of ga naar Deel 5: Wedstrijdformulier.

Versie "Live bijhouden"

Versie "Resultaat invoeren"

Overall waar in deze uitgave gesproken wordt over speler, spelers, teller, tellers, hij, hem, scheidsrechter, enz. wordt ook het vrouwelijke equivalent bedoeld.

Alle vorige uitgaven van de spelregels voor 1^e divisie en lager komen hiermee te vervallen.

Namens de Nederlandse Volleybalbond,
Taakgroep Spelregels

KENMERKEN VAN HET VOLLEYBALSPEL

Volleybal is een spel dat gespeeld wordt tussen twee teams op een speelveld gescheiden door een net. Er zijn verschillende versies ontwikkeld die het mogelijk maken dat de veelzijdigheid van het spel voor iedereen beschikbaar is.

De bedoeling van het spel is om de bal over het net te spelen en de bal op de grond bij de tegenstander te krijgen en om de tegenstander te verhinderen dat zij hetzelfde bij jouw team doen. Het team heeft drie aanrakingen om de bal terug te spelen (los van het blokkeren).

De bal wordt in het spel gebracht door de service: de bal wordt, geslagen door de serveerder, over het net naar de tegenstander gespeeld. De rally duurt voort totdat de bal de grond raakt op het speelveld, uit gaat of een team niet in staat is om de bal volgens de spelregels terug te spelen.

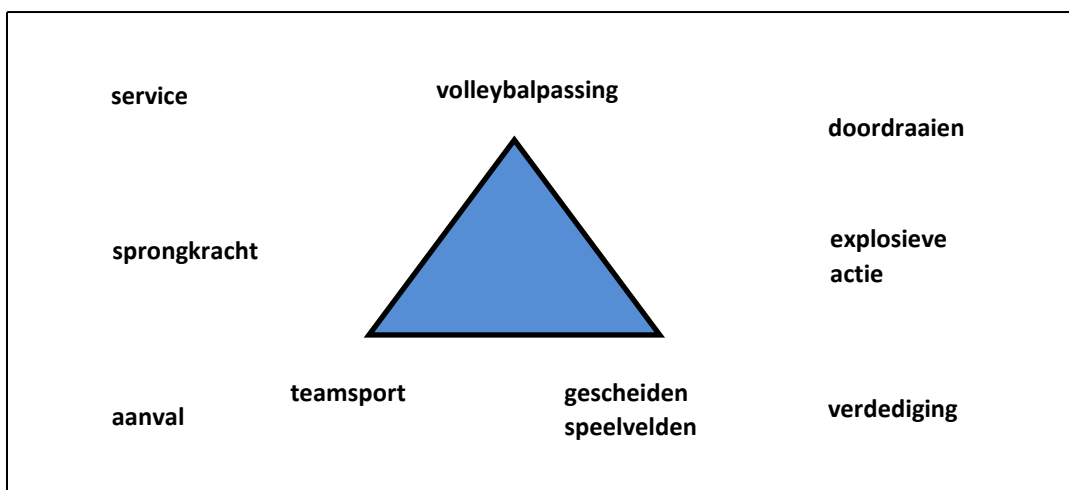
In het volleybal scoort het team dat de rally wint een punt (rally punt systeem). Als het ontvangende team de rally wint, krijgt het team een punt er bij en krijgt het team het recht van service en haar spelers moeten een plaats doordraaien.

DEEL 1: FILOSOFIE VAN DE SPELREGELS EN DE ARBITRAGE

INTRODUCTIE

Volleybal is een van de meest succesvolle en populaire competitie- en recreatiesporten in de wereld. Het spel is snel, opwindend en explosief.

Toch bestaat volleybal uit verschillende overlappende elementen welke complementaire handelingen en interactiemomenten het spel uniek maken ten opzichte van andere sporten die ook met het rally punt systeem spelen.



De afgelopen jaren heeft de FIVB grote stappen gezet om het spel aan te passen voor een groter publiek.

Deze tekst is bedoeld voor een breed volleybalpubliek – spelers, coaches, scheidsrechters, toeschouwers en commentatoren - om de volgende redenen:

- Het beter begrijpen van de regels zorgt voor een beter spel: coaches kunnen betere teamstructuren en tactieken ontwikkelen waarin spelers alle ruimte krijgen om hun vaardigheden te tonen.
- Het begrijpen van de relatie tussen de spelregels onderling om zo het scheidsrechterskorps betere beslissingen te laten nemen.

Deze introductie richt zich als eerste op het volleybal als een competitiesport voordat wordt uiteengezet wat de voornaamste kwaliteiten moeten zijn voor een succesvolle scheidsrechter.

VOLLEYBAL IS EEN COMPETITIESPORT

Competitie boort verborgen krachten aan. Het toont het beste van lichamelijke kracht, geest, creativiteit en ethiek. De spelregels zijn zo gestructureerd dat al deze kwaliteiten mogelijk gemaakt worden. Op een paar uitzonderingen na staat Volleybal alle spelers toe om zowel aan het net (in de aanval) als in het achterveld (om te verdedigen of te serveren) te opereren.

William Morgan, de bedenker van het volleybal spel, zou nog steeds het huidige volleybal herkennen omdat het spel een aantal essentiële elementen al die jaren heeft weten te behouden.

Enkele van deze elementen zijn te vergelijken met andere sporten die met een net/bal/racket

gespeeld worden:

- Service
- Doordraaien
- Aanval
- Verdediging

Volleybal is onder de spellen waarbij een net wordt gebruikt, uniek omdat de bal constant in de lucht is en dat elk team toegestaan wordt om de bal een paar keer over te spelen alvorens de bal naar de tegenstander gespeeld moet worden.

Het instellen van de verdedigingsspecialist - de Libero - heeft het spel verder gebracht in termen van de lengte van de rally's en het spel in meerdere fasen. Veranderingen van de servicemogelijkheden heeft de service van een simpel in het spel brengen van de bal veranderd in een aanvallend wapen.

Het concept van het doordraaien is verankerd om allround atleten een kans te geven. De regels over de positie van de spelers moeten de teams de flexibiliteit geven om interessante ontwikkeling in tactiek te ontwikkelen.

Deelnemers gebruiken dit kader voor wedstrijden in techniek, tactiek en lichamelijke inspanning. Dit kader geeft spelers ook de vrijheid om de toeschouwers en kijkers te vermaken.

En het imago van het volleybal wordt steeds beter.

DE SCHEIDSRECHTER BINNEN DIT KADER

De essentie van een goede official ligt in het concept van eerlijkheid en consistentie:

- Om eerlijk te **zijn** voor elke deelnemer;
- Om door de toeschouwers als eerlijk **gezien** te worden.

Dit vraagt een enorme hoeveelheid van vertrouwen. Men moet er op kunnen vertrouwen dat de scheidsrechter de spelers laat vermaken:

- Door **accuraat** zijn in zijn **beslissing**;
- **Door te begrijpen waarom die spelregel zo is geschreven**;
- Door een **efficiënt organisator** te zijn;
- Door de competitie doorgang te laten vinden zodat zij uiteindelijk **beslist** kan worden;
- Door een **opvoeder** te zijn – door de regels te gebruiken om het oneerlijke te bestraffen of de onbeleefde te berispen;
- Door het spel te **promoten** – dat is door de **spectaculaire elementen** in het spel **toe te staan** en de beste spelers te laten doen waar zij goed in zijn: het publiek **vermaken**.

Tenslotte kunnen we zeggen dat een goede scheidsrechter de competitie maakt tot een geweldige ervaring voor **alle** betrokkenen.

Voor degenen die dit tot zover hebben gelezen moeten de regels die volgen, als de huidige stand van de ontwikkeling gezien worden van een geweldig spel, maar bedenk waarom deze voorgaande paragrafen wellicht van hetzelfde belang zijn voor jouw eigen positie binnen de sport.

Get involved! (Doe mee)

Keep the ball flying!

(Houd de bal in het spel)

DEEL 2 - ONDERDEEL 1: HET SPEL

HOOFDSTUK 1: SPEELRUIMTE EN VOORZIENINGEN

1 SPEELRUIMTE

De speelruimte omvat het speelveld en de vrije zone. Zij moet rechthoekig en symmetrisch zijn.

Commentaar:

- *Bij reglement worden voor wedstrijden in de nationale competitie per niveau de eisen voor de speelruimte vastgesteld.*
- *De speelruimte moet door de Nevobo worden goedgekeurd.*
- *Voor de nationale competitie is de organisator van de competitie gerechtigd dispensaties te verlenen. Een dispensatie wordt schriftelijk aan de betreffende vereniging medegedeeld. Jaarlijks wordt een overzicht van de verleende dispensaties gepubliceerd.*

Zie regels en tekeningen

1.1

T1a en T1b

1.1 AFMETINGEN

Het speelveld is rechthoekig, 18m bij 9 m groot, met rondom een vrije zone van tenminste 3 m breed.

De vrije speelhoogte is de ruimte boven de speelruimte, die vrij van enig obstakel is. Zij moet, gemeten vanaf de vloer, ten minste 7 m hoog zijn.

Commentaar:

- *Behoudens dispensatie geldt voor de vrije zone rond het speelveld:*
 - *Nationale competitie minstens 2m rondom, met dien verstand, dat als de zaalsituatie dat mogelijk maakt, 3m rondom het speelveld wordt aangehouden;*
- *De vrije zone wordt altijd begrensd door de spelersbanken of de reclameborden vóór de spelersbanken, ook in het geval de ruimte minder is dan de voorgeschreven minimum afmeting.*
- *Het advies is om in verband met de veiligheid vóór de spelersbanken geen tassen of flessen water of kratjes met flessen water te plaatsen.*
- *Als het vanwege de zaalsituatie onmogelijk is om de speelruimte symmetrisch te hebben, mag hiervan worden afgeweken.*

T2

1.2 SPEELVELD

- 1.2.1 Het speelveld moet vlak, horizontaal en gelijkmatig zijn. Het mag geen enkel gevaar voor blessures opleveren. Het is verboden op ruwe of gladde vloeren te spelen.

Commentaar:

- *Het belangrijkste doel van procedures voor het schoonmaken van het speelveld is het zorg dragen voor de veiligheid van de spelers en het verzekeren van een snelle voortgang in de wedstrijd. Er wordt hierbij een onderscheid gemaakt tussen de nationale divisies en de divisies en de klassen in de regio. In de divisies en klassen is het gebruikelijk dat er een handdoek, om de vloer droog te maken, aanwezig is in elke speelzaal bij de tellertafel. Op aangeven van de scheidsrechter moeten de teams hiervan gebruik maken.*

1.2.2	In zalen moet het oppervlak van het speelveld licht van kleur zijn.	
1.2.3	Voor speelvelden buiten is voor de afwatering een hoogteverloop van 5mm per meter toegestaan. Markeringslijnen van hard materiaal zijn verboden.	1.3
1.3	BELIJNING	T2
1.3.1	Alle lijnen zijn 5cm breed. Zij moeten licht van kleur zijn en een andere kleur hebben dan de vloer en eventueel andere lijnen. <u>Commentaar:</u> • <i>Indien de situatie dat noodzakelijk maakt, zijn lijnen met om en om verschillende kleuren toegestaan, mits ze contrasterend zijn met de kleur van het speelveld.</i>	1.2.2
1.3.2	Grenslijnen Twee zijlijnen en twee achterlijnen begrenzen het speelveld. Deze zij- en achterlijnen behoren tot het speelveld.	1.1
1.3.3	Middenlijn De as van de middenlijn verdeelt het speelveld in twee gelijke delen van 9m bij 9m, deze lijn behoort tot beide speelvelden. De middenlijn loopt onder het net van de ene tot de andere zijlijn.	T2
1.3.4	Aanvalslijn Op iedere speelveld geeft een aanvalslijn, die op een afstand van 3m van de as van de middenlijn wordt getrokken, de voorzone aan.	1.3.3, 1.4.1
1.4	ZONES & RUIMTES	T1b, T2
1.4.1	Voorzone. Op iedere speelveld wordt de voorzone begrensd door de as van de middenlijn en de achterste rand van de aanvalslijn. De voorzone wordt geacht buiten de zijlijnen tot aan de grens van de vrije zone door te lopen.	19.3.1.4, 23.3.2.3e, T2 1.3.3, 1.3.4 19.3.1.4, 23.3.2.3e 1.1, 1.3.2
1.4.2	Servicezone. De servicezone is een 9m brede strook achter iedere achterlijn. Zij wordt zijdelings begrensd door twee lijntjes, elk 15cm lang en, in het	1.3.2, 12, T1b

verlengde van de zijlijnen, op 20cm afstand van de achterlijn getrokken. De beide lijntjes vallen binnen de breedte van de servicezone.

De servicezone loopt in diepte door tot aan het eind van de vrije zone. 1.1

Commentaar:

- *Staan achter het veld een aantal niet aaneengesloten reclameborden, dan moet de service vóór het denkbeeldig verlengde van deze rij borden worden genomen, aangezien zij de vrije zone begrenzen.*
- *Het is in de situatie waarbij geen 2m vrije servicezone aanwezig is, toegestaan om met één voet in het veld te serveren. Dit geldt ook bij een sprongservice.*
- *Wanneer, ter bescherming van de vloer, naast of achter het speelveld een losse loper is neergelegd, dan loopt de vrije zone (dus ook de servicezone) door tot aan die loper. De service mag derhalve niet vanaf de loper worden genomen (regel 12). Aanlopen vanaf die loper mag in de Nederlandse competitie wel, indien de vrije ruimte minder dan 3m bedraagt (regel 1.1).*

- 1.4.3 Zone voor spelerwissel.**
De zone voor spelerwissel bevindt zich tussen het verlengde van de aanvalslijnen en de tellertafel. 1.3.4, 15.6.1, T1b
- 1.4.4 Zone voor Liberoovervangingen.**
De zone voor de Liberoovervangingen bevindt zich in de vrije zone aan de zijde van de spelersbanken en wordt begrensd door het verlengde van de aanvalslijn en de achterlijn. De Liberoovervangingen mogen plaatsvinden via de zijlijn van de achterzone en via de achterlijn zolang die voor de scheidsrechters zichtbaar blijven. 19.3.2.7, T1b
- 1.4.5 Warming-up ruimte.**
De warming-up ruimtes, groot ongeveer 3m bij 3m, bevinden zich in de hoeken aan de bankzijde van het veld, buiten de vrije zone. 24.2.5, T1a, T1b
- Commentaar:
- *Indien er in een andere divisie/klasse geen sprake is van een warming-up ruimte, is het raadzaam voorafgaande aan een wedstrijd te bepalen waar de spelers zich kunnen opwarmen. Dit voorkomt discussies als staan op de bank en hangen achter de coach (regel 4.2.3.).*
 - *De warming-up ruimte mag ook afgebakend worden door middel van een mat van ongeveer 3m bij 3m.*
- 1.4.6 Strafruimte.**
De straf ruimtes, groot ongeveer 1m bij 1m, bevinden zich in de controleruimte achter het verlengde van de achterlijn. Zij worden begrensd door een 5cm brede rode lijn. In deze ruimtes worden twee stoelen geplaatst. 21.3.2.1, T1a, T1b

Commentaar:

- Indien in een andere divisie/klasse een strafruimte niet mogelijk is, is het raadzaam voorafgaande aan een wedstrijd te bepalen dat de strafruimte gevormd wordt door de laatste vrije plaats op de spelersbank. Hiervoor kunnen eventueel ook twee extra stoelen geplaatst worden.
- De strafruimte mag ook afgebakend worden door middel van een mat van ongeveer 1m bij 1m

1.5 TEMPERATUUR

De temperatuur mag niet lager zijn dan 16°C en niet hoger dan 26°C.

1.6 VERLICHTING

Commentaar:

- Voor de divisies/klassen moet de lichtsterkte minimaal 350 lux. 1

2 NET EN PALEN

T3

2.1 HOOGTE VAN HET NET

2.1.1 Verticaal boven de middenlijn is een net geplaatst. De hoogte hiervan is 2,43m voor heren en 2,24m voor dames. 1.3.3

Commentaar:

- De nethoogte voor gemengde teams is 2.35m.

2.1.2 De hoogte van het net wordt in het midden van het speelveld gemeten. Boven de twee zijlijnen moet de hoogte precies gelijk zijn en mag niet meer dan 2 cm boven de reglementaire hoogte uitkomen. 1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2 SAMENSTELLING

- Het net is 1m breed en 9.50 tot 10m lang (met 25 tot 50cm ruimte aan iedere buitenkant van de zijbanden), is gemaakt van zwart materiaal en heeft vierkante mazen van 4,5 tot 10 cm. T3
- Aan de bovenzijde is een horizontale dubbelgevouwen wit kunststof (polyester of bisonyl) band van 7cm breed over de gehele lengte vastgenaaid, de netrand. In deze band is, om het net aan de palen te bevestigen en de bovenkant ervan gespannen te houden, een flexibele kabel (bijvoorbeeld kevlar) aangebracht. Aan de beide uiteinden van de band loopt door een opening een koord om de band aan de palen te bevestigen en de bovenkant van het net gespannen te houden.
- Aan de onderzijde is een horizontale dubbelgevouwen wit kunststof (polyester of bisonyl) band van 5cm breed over de gehele lengte vastgenaaid.

- Door de onderzijde van het net loopt, voor de bevestiging aan de palen en om het benedendeel van het net gespannen te houden een door de mazen gevlochten koord.

Commentaar:

- *Op de boven- en onderrand van het net mag reclame zijn aangebracht. Er mag eventueel ook óp het net reclame worden aangebracht. De mazen van het net mogen, bij die reclame op het net, dan niet minder zijn dan 4,5x4,5 cm.*
- *Het is in de eerste en tweede divisie niet toegestaan dat er een staaf (hout, glasfiber of een buigzame staaf van een ander materiaal) onbeschermd aan de zijkant van het net zit. In de regiowedstrijden zijn netten met houtenstokken wél toegestaan.*
- *Het net kan wel gespannen worden met behulp van glasfiber of buigzame staaf van een ander materiaal, wanneer deze in een volledig afgeschermd bies aan of in de zijkant van het net bevestigd is.*
- *In de hal moeten een reservenet en reserveantennes aanwezig zijn.*
- *Indien één (of meer) van de mazen van het net gescheurd is (zijn), mag er met dit net niet gespeeld worden.*
- *Vóór de wedstrijd (vóór de officiële warming-up) moeten de scheidsrechters controleren dat de palen en de scheidsrechterstoel, inclusief bevestiging van paal en net, geen gevaar opleveren voor de spelers.*

2.3 ZIJBANDEN

Twee witte banden zijn verticaal en recht boven elke zijlijn aan het net aangebracht.

1.3.2, T3

Zij zijn 5cm breed en 1m lang en maken deel uit van het net.

2.4 ANTENNES

Een antenne is een buigzame staaf, 1.80m lang en met een diameter van 10mm, vervaardigd van glasfiber of vergelijkbaar materiaal.

2.3, T3

Aan de buitenkant van elke zijband is, om en om tegen het net, een antenne bevestigd.

Elke antenne steekt 80cm boven het net uit en is uitgevoerd in met elkaar contrasterende kleurstroken (bij voorkeur rood en wit) van 10cm.

De antennes, die beschouwd worden deel uit te maken van het net, begrenzen zijdelings de passeerruimte.

10.1.1, T3, T5a, T5b

Commentaar:

- *Beide antennes worden zodanig aan het net bevestigd dat de dichtstbijzijnde antenne, waar de scheidsrechter vanaf de paal tegen aan kijkt, altijd rechts zit.*

2.5 PALEN

2.5.1 De palen die het net dragen zijn op een afstand van 0.50m tot 1.00m buiten de zijlijnen geplaatst. Zij zijn 2.55m hoog en bij voorkeur verstelbaar. T3

2.5.2 De palen hebben afgeronde hoeken, zijn glad en worden zonder spandraden aan de grond bevestigd. Zij mogen geen gevaarlijke of hinderlijke onderdelen hebben.

2.6 AANVULLENDE UITRUSTING

Commentaar:

- Bij het gebruik van handtelborden zijn de kleine bordjes met de cijfers 1 en 2, bedoeld om de setstanden aan te geven.

3 BALLEN

3.1 NORMEN

De bal moet rond zijn. De buitenbal moet gemaakt zijn van soepel leer of synthetisch leer, de binnenbal van rubber of vergelijkbaar materiaal.

- kleur : egaal en licht of een kleurencombinatie toegestaan door de Nevobo;
- omtrek : 65 tot 67 cm;
- gewicht : 260 tot 280 gram;
- spanning : 0,30 tot 0,325 kg/cm²
(4.26 tot 4.61 psi)
(294,3 - 318,82 mbar of hPa).

Commentaar:

- Het spelen met een witte wedstrijdbal is niet toegestaan. Er kan alleen worden gespeeld met door de Nevobo goedgekeurde wedstrijdballen. De lijst met goedgekeurde ballen wordt regelmatig gepubliceerd via Publicatie P3.7.
- Het controleren van de balspanning met een spanningsmeter is alleen in geval van een bindende richtlijn verplicht. (R3.3).
- Samen met de 1^e scheidsrechter zoekt de 2^e scheidsrechter de wedstrijd bal(len) uit. De 2^e scheidsrechter blijft de hele wedstrijd verantwoordelijk voor deze wedstrijd bal(len). Wanneer in de loop van het spel blijkt dat er met een andere bal is opgeslagen, moet, wanneer een team hierover reclameert, de laatste rally ongeldig worden verklaard.

Er worden geen andere sancties opgelegd, dus ook geen maatregel genomen met terugwerkende kracht.

3.2 GELIJKHEID VAN DE BALLEN

Alle ballen, die bij een wedstrijd worden gebruikt, moeten voor wat betreft omtrek, gewicht, spanning, type, kleur e.d. gelijk zijn. 3.1

3.3 DRIE-BALLEN SYSTEEM

Commentaar:

- *In de divisies is het drie-ballen-systeem na dispensatie van de organisator toegestaan.* T10
- *In het nationale bekertoernooi is het drie-ballen-systeem slechts toegestaan indien beide teams daarvoor dispensatie hebben gekregen van de organisator.*
- *Bij het drie-ballen-systeem moet de bal door de speler zo snel mogelijk over de dichtstbijzijnde zij- of achterlijn worden gerold.*

HOOFDSTUK 2: DEELNEMERS

4 TEAMS

4.1 TEAM SAMENSTELLING

- 4.1.1 Een team mag bestaan uit ten hoogste 12 spelers, en 5.2, 5.3
- een coaching staf: een coach en een maximum van twee assistent-coaches,
 - een medische staf: een verzorger /fysiotherapeut en een arts.

Alleen degenen die vermeld staan in de DWF mogen aanwezig zijn in de wedstrijdruimte/controleruimte en deelnemen aan het inspelen aan het net en aan de wedstrijd.

Commentaar:

- *De aanvoerder is verantwoordelijk voor de identiteit en de speelgerechtigheid van de spelers, zowel voor hun naam als hun nummer.*
- *De teammanager mag niet achter de spelersbank plaats nemen maar dient op de spelersbank te gaan zitten als een van de vijf teamstafleden.*
Hij dient dan wel over een Nevobo identiteitskaart te beschikken.
- *Op de bank mogen alleen de in het DWF vermelde teamleden plaatsnemen. Bij de thuis spelende vereniging mag het aantal van één of twee "mini(s) van de week" op de spelersbank zitten.*
- *Een speler en een teamstafid (coach, assistent coach(es), verzorger/fysiotherapeut en arts) moet een geldige Nevobo identiteitskaart kunnen tonen of bij het ontbreken daarvan zijn identiteit kunnen aantonen met een wettelijk identiteitsbewijs.*

- 4.1.2 *Er mogen maximaal vijf teamstafleden op de bank zitten.* 5.1, 19.1.3
- 4.1.2 **Eén van de spelers (niet de Libero) treedt op als aanvoerder van het team en moet als zodanig in de DWF worden vermeld.**
- 4.1.3 **Alleen de spelers die in de DWF zijn vermeld, mogen het speelveld betreden en de wedstrijd spelen. Na controle van de spelerskaarten door de 2^e scheidsrechter kiest de teller voor “Resultaat invoeren” of “Live bijhouden”. Hierna mag de samenstelling van het team niet meer worden gewijzigd.** 1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2

Commentaar:

- *Speelgerechtigdheid in de zin van wie wel en wie niet als speler in het DWF mogen worden vermeld, is een zaak van de reglementen, niet van de spelregels. Bezwaren in dit verband moeten aanhangig worden gemaakt bij de organisator van de competitie.*
- *Alleen personen die daadwerkelijk aan het spel kunnen deelnemen, worden als "speler" beschouwd. Iemand van wie vóór de wedstrijd al vast staat dat hij - bijvoorbeeld door een gipsverband - niet als speler kan optreden, mag dus niet als speler in het DWF worden vermeld en mag tijdens de wedstrijd ook niet op de spelersbank gaan zitten. Uiteraard kan hij wel als coach, assistent-coach, verzorger of arts fungeren.*
- *Iemand die in het DWF is vermeld, maar bij het begin van de wedstrijd nog niet aanwezig is (speler of coach), mag pas aan het spel deelnemen, nadat hij tussen de sets in "aanwezig" is gemeld en hierbij voor hem de controle persoon-kaart-DWF heeft plaatsgevonden. Pas dan wordt die persoon afgevinkt. Een aanvraag voor een spelerwissel voor deze speler voordat deze controle heeft plaatsgevonden, moet worden aangemerkt als een aanvraag voor een "onreglementaire" spelerwissel en dus in overeenstemming met regel 16.2 ("spelophouden") worden bestraft.*
- *Indien er sprake is van het meespelen van een speler in het veld die niet in het DWF is vermeld, moet de scheidsrechter hiertegen overeenkomstig regel 15.9.2 (uitvoeren van een onreglementaire spelerswissel) optreden.*
- *Tijdens een wedstrijd moeten alle (wissel)spelers op of nabij het speelveld blijven. De (wissel)speler mag dus slechts bij één wedstrijd effectief betrokken zijn. Hij kan wel op hetzelfde moment bij twee speelvelden in een DWF voorkomen.*
- *Indien een speler bij twee velden in een DWF staat vermeld, kan hij slechts aan beide wedstrijden deelnemen indien:*
 - *Hij speelt op veld A totdat hij op dat veld (definitief) wordt afgemeld bij de scheidsrechter.*

- Hij gaat naar veld B en wordt daar vóór het begin van de eerste set, of tussen twee sets in, aanwezig gemeld waarbij de kaartcontrole kan plaatsvinden. Hierna mag hij bij die wedstrijd op veld B worden ingezet.
- Als de kaartcontrole en zijn identiteit al was vastgesteld door de scheidsrechters van veld B mag hij direct meespelen en hoeft er niet opnieuw een kaartcontrole plaats te vinden.
- Hij kan niet meer terugkeren in de wedstrijd op veld A.
- De kennelijk verkeerd aangeklikte spelers in het DWF mogen tot aan het moment dat gekozen is voor "Resultaat invoeren of "Live bijhouden", zonder gevolgen, worden hersteld.

4.2 PLAATS VAN HET TEAM

- 4.2.1** De plaats van de wisselerspelers en de teamstafleden is in de vrije zone aan de kant van hun spelersbank. 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
De wisselerspelers en teamstafleden mogen ook gaan staan nabij hun spelersbank mits zij het spel niet negatief beïnvloeden.
De spelersbanken staan naast de tellertafel en buiten de vrije zone. T1a, T1b
Commentaar:
- Indien er o.a. voor de spelersbanken boarding staat opgesteld dienen de wisselerspelers en teamstafleden (niet zijnde de coach) achter de boarding te blijven.
 - Indien de teamleden staan nabij hun spelersbank verliezen zij het recht om te communiceren met de spelers in het veld. Indien ze dit toch doen, dient de 1^e scheidsrechter dit te bestraffen met een officiële waarschuwing (als dit de eerste keer is).
- 4.2.2** Alleen de leden van het team mogen tijdens de wedstrijd op de spelersbank zitten en deelnemen aan het inspelen aan het net. 4.1.1, 7.2
- 4.2.3** De spelers die niet aan het spel deelnemen, mogen zich opwarmen zonder daarbij ballen te gebruiken:
- 4.2.3.1** tijdens het spel: in hun warming-up ruimte; 1.4.5, 8.1
T1a, T1b
- 4.2.3.2** tijdens time-outs: in hun eigen speelveld en eigen vrije zone.. 1.3.3, 15.4
Commentaar:
- Het opwarmen van wisselerspelers moet door de scheidsrechters kunnen worden gecontroleerd en moet voor hen dus waarneembaar blijven. Opwarmen in een andere zaal, achter een veldafscheiding of iets dergelijks, is dus niet toegestaan.
 - Is het opwarmen tijdens de time-outs binnen het eigen speelveld of de eigen vrije zone niet mogelijk, dan moet de scheidsrechter situatief bekijken waar dit dan het minst hinderlijk kan geschieden.

- 4.2.4 In de pauzes tussen de sets mogen de spelers zich in de gehele speelruimte aan de eigen zijde opwarmen. En ook gebruik maken van ballen, mits zij de dweilers en het entertainment niet hinderen. De wedstrijdbal(len) mag (mogen) hiervoor nooit gebruikt worden. 18.1

4.3 DE UITRUSTING

- De kleding van de spelers bestaat uit een shirt, korte broek, sokken (het tenue) en sportschoenen.
- 4.3.1 De kleur en het ontwerp van de shirts, korte broeken en sokken moeten per team tijdens de wedstrijd uniform (m.u.v. de Libero) en schoon zijn. 4.1, 19.2
- Commentaar:
- *Het dragen van een hoofddekseel is niet toegestaan. Een haarband of iets dergelijks wordt niet als een hoofddekseel beschouwd. Een uitzondering wordt gemaakt voor het spelen met een "Charda" (hoofddoekje) en lange broek indien de speelster aangeeft moslima te zijn. De lange broek moet voldoen aan de bestaande kledingvoorschriften (kleur en nummer).*
 - *Steunbanden om het middel en dergelijke moeten onder de speelkleding worden gedragen.*
 - *De wedstrijdreglementen bevatten administratieve maatregelen voor het spelen in niet-uniforme kleding. Dit houdt in dat men wel mag spelen, maar dat de scheidsrechter dit moet laten vermelden in het DWF "Live bijhouden". Dan wel dat dit vermeld wordt op het telformulier en aan het einde van de wedstrijd wordt ingevoerd in DWF "Resultaat invoeren" Dit behoort ook tot de algemene regel dat een wedstrijd, wanneer het enigszins kan, altijd gespeeld moet worden.*
- 4.3.2 De schoenen moeten licht en soepel zijn, met rubberen of synthetische zolen zonder hakken.
- 4.3.3 De shirts van de spelers moeten genummerd zijn van 1 tot en met 20. 4.3.3.2
- 4.3.3.1 Het nummer aan de borstzijde moet op het shirt zijn aangebracht. Het nummer op de rugzijde moet in het midden zijn aangebracht. De kleur en de helderheid van de nummers moeten contrasteren met de kleur en helderheid van de shirts.
- 4.3.3.2 De hoogte van de borstnummers moet ten minste 15cm zijn, die van de rugnummers ten minste 20cm. De breedte van het lint, waarvan de nummers zijn gemaakt, moet ten minste 1cm zijn.
- Commentaar:
- *Er mag in een vereniging worden doorgenummerd om te voorkomen dat in één team twee spelers hetzelfde nummer hebben. Het is niet toegestaan hoger te nummeren dan 999.*
 - *Bij de registratie van spelers in het DWF moeten de shirtnummers worden genoteerd, zoals de spelers die (zullen) dragen. Dit is de*

verantwoordelijkheid van de aanvoerder en de coach. Wordt bij controle van de opstelling in het veld vastgesteld dat spelers een ander shirtnummer hebben, dan moet de opstelling die op het opstellingsbriefje is genoteerd als doorslaggevend worden beschouwd. De registratie is bindend.

- 4.3.4** Het is verboden kleding zonder de voorgeschreven nummers of met een van de andere spelers afwijkende kleur te dragen (uitgezonderd de Libero's). 19.2

Commentaar:

- *Het is voor de scheidsrechters en de tegenpartij erg onaangenaam wanneer spelers geen rug- en borstnummers hebben. In zo'n situatie moet dus worden geprobeerd hierin provisorisch te voorzien. Lukt dit niet dan moet de scheidsrechter (onder vermelding hiervan in het DWF) betrokkene(n) wel laten spelen. Heeft echter het gehele team geen rug- en borstnummers, dan moet dat team worden gesommeerd - op straffe van in gebreke te worden gesteld – kleding mét nummers te dragen.*

4.4 VERANDERING VAN UITRUSTING

- De 1^e scheidsrechter kan één of meer spelers toestaan: 23
- 4.4.1 blootvoets te spelen;
- 4.4.2 tussen twee sets of na een spelerwissel natte of beschadigde kleding te verwisselen, mits de nieuwe kleding ook uniform en identiek genummerd is; 4.3, 15.5
- 4.4.3 bij lage temperaturen in het trainingspak te spelen, mits deze voor het gehele team uniform zijn en overeenkomstig regel 4.3.3 genummerd zijn (uitgezonderd de Libero's). 4.1.1, 19.2

Commentaar:

- *De Libero moet dan een trainingspak van afwijkende kleur/ontwerp dragen. Ook dit trainingspak moet overeenkomstig artikel 4.3.3 genummerd zijn.*

4.5 VERBODEN VOORWERPEN

- 4.5.1 Het is verboden voorwerpen te dragen die een verwonding kunnen veroorzaken of de speler kunstmatig voordeel kunnen verschaffen.
- Commentaar:
- *Het dragen van knie-, hand-, duimbeschermers en dergelijke is niet verboden.*
 - *Wanneer een speler een ring draagt die niet kan worden verwijderd, dient de scheidsrechter deze dusdanig in te laten tapen, dat deze geen verwondingen kan toebrengen aan een andere deelnemer. De speler en de aanvoerder worden er op attent gemaakt dat de eventuele gevolgen voor de speler zijn. De 1^e scheidsrechter maakt voorafgaand aan de wedstrijd hierover*

een aantekening in het DWF “Live bijhouden” of wel dat dit vermeld wordt op het telformulier en aan het einde van de wedstrijd wordt ingevoerd in DWF “Resultaat invoeren” en laat deze paraferen door de speler en zijn aanvoerder.

4.5.2 De spelers mogen voor eigen risico bril of contactlenzen dragen.

Commentaar:

- *Wanneer een speler zijn bril verliest dient de 1^e scheidsrechter of de 2^e scheidsrechter de rally af te fluiten en dubbelfout te geven als de bril gevaar oplevert voor de spelers.*
- *Het verlies van een bril of contactlens is volledig voor risico van de betreffende speler.*

4.5.3 Voor bescherming en/of ondersteuning mag spier- en huid-ondersteunend compressiemateriaal gedragen worden. Dit vooral om blessures te voorkomen.

Commentaar:

- *Er mag geen extra laag onder het ondersteunende materiaal op de onderarm worden gedragen omdat dit een voordeel oplevert bij het spelen.*

5 TEAMLEIDERS

De aanvoerder en de coach zijn beiden verantwoordelijk voor het gedrag en de discipline van de leden van hun team. De Libero's kunnen niet de aanvoerder of de aanvoerder in het veld zijn. 20

5.1 AANVOERDER

5.1.1 Vóór de wedstrijd noteert of controleert de aanvoerder de namen en nummers van zijn spelers in het DWF. 7.1, 25.2.1.1

De aanvoerder vertegenwoordigt zijn team bij de toss.

Commentaar:

- *Na controle door de scheidsrechter kiest de scheidsrechter of de teller voor DWF “Live bijhouden” of DWF “Resultaat invoeren” daarna mag de samenstelling van het team en de teamstafleden niet meer worden gewijzigd..*
- *Zie ook: commentaar Regel 25.2.2.1.*
- *De aanvoerder wordt in het DWF aangegeven door middel van een oranje rondje.*

5.1.2 Tijdens de wedstrijd treedt de aanvoerder als aanvoerder in het veld op wanneer hij aan het spel deelneemt. Wanneer de aanvoerder niet aan het spel deelneemt, moet de coach of de aanvoerder zelf een speler (maar niet de Libero) aanwijzen die als aanvoerder in het veld optreedt. Deze aanvoerder in het veld blijft als zodanig verantwoordelijk tot hij wordt gewisseld of de aanvoerder weer aan het spel deelneemt, dan wel de set is afgelopen. 15.2.1

Als het spel dood is, mag alleen de aanvoerder in het veld zich tot de scheidsrechters wenden: 8.2

Commentaar:

- *Als de aanvoerder in het veld regelmatig vervangen wordt door de Libero dan moet op het eerste moment dat dat plaatsvindt de nieuwe aanvoerder in het veld zijn hand opsteken (eenmaal per set) als bevestiging naar scheidsrechters en overige spelers toe.*
- *Wordt de aanvoerder in het veld gewisseld en wordt een nieuwe aanvoerder in het veld aangewezen dan moet deze nieuwe aanvoerder zijn hand opsteken als bevestiging naar scheidsrechters en overige spelers toe.*

5.1.2.1 Hij mag uitleg vragen over toepassing of interpretatie van de spelregels. Hij mag ook de vragen en verzoeken van zijn teamgenoten overbrengen. 23.2.4

Commentaar:

- *De aanvoerder in het veld mag in alle redelijkheid uitleg vragen over de toepassing of interpretatie van de spelregels. Mocht dit de normale vormen van fatsoen overschrijden dan dient de 1^e scheidsrechter de aanvoerder in het veld bij de eerste keer mondeling te waarschuwen. Mocht dit verder gaan dan kan de 1^e scheidsrechter de aanvoerder een officiële waarschuwing geven (gele kaart) of direct bestraffen met een rode kaart.*

5.1.2.2 Hij mag toestemming vragen:

- a. al het materiaal of een deel ervan te vervangen; 4.3, 4.4.2
- b. de opstelling van de teams te verifiëren; 7.4, 7.6
- c. de vloer, het net, de bal, enz. te controleren. 1.2, 2, 3

Commentaar:

- *De aanvoerder in het veld mag aan de (2^e) scheidsrechter vragen om de opstelling van zijn team te verifiëren. Dergelijke controles moeten kort, zakelijk en zonder discussies plaatsvinden. Indien hierbij door een van de officials foutieve informatie wordt verstrekt zal, indien er later in de set consequenties volgen, de stand worden teruggedraaid tot op het moment van de bij de aanvraag gedane uitspraak. Alle gevolgen die daarna ontstaan zijn, zoals spelerwissels en time-outs, komen dan te vervallen. Officiële waarschuwingen gegeven aan het team en maatregelen die opgelegd zijn en genoteerd zijn in de tabel van maatregelen blijven gehandhaafd. Twijfelt een aanvoerder in het veld of de tegenstander wel in de goede opstelling staat, dan mag hij dit ook vragen aan de (2^e) scheidsrechter. Het antwoord moet zich beperken tot het wel of niet goed staan van de tegenstander.*

- *Het herhaaldelijk aan de (2^e) scheidsrechter vragen om de opstelling van het eigen team of die van de tegenstander te verifiëren kan leiden tot een maatregel voor spelophouden.*
- 5.1.2.3 Bij afwezigheid van de coach, mag hij time-outs en spelerwissels aanvragen. 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
- 5.1.3 Na de wedstrijd: 6.3
- 5.1.3.1 Na de wedstrijd bedankt de aanvoerder de scheidsrechters en klikt op het rondje naast zijn functie bij DWF “Live bijhouden” of zet een vinkje bij het DWF “Resultaat invoeren” onderaan het resultaat scherm om daarmee het wedstrijdresultaat te bevestigen. 25.2.3.3
- Commentaar:
- *Heeft de aanvoerder het speelveld verlaten vanwege een blessure of vanwege wangedrag dan klikt de aanvoerder in het veld aan het einde van de wedstrijd op het rondje naast zijn functie bij DWF “Live bijhouden” of zet een vinkje in het DWF “Resultaat invoeren”. In dat geval moet duidelijk vermeld staan wie op dat moment de aanvoerdersrechten heeft. Dit moet na afloop van de wedstrijd duidelijk vermeld worden in het DWF “Live bijhouden” of op het telformulier “Resultaat invoeren”.*
- 5.2 COACH**
- 5.2.1 Tijdens de gehele wedstrijd leidt de coach het spel van zijn team buiten het speelveld. Hij kiest de beginopstellingen, de spelerwissels en vraagt time-outs aan. In deze functie is de 2^e scheidsrechter de official, waarmee hij contact onderhoudt. 1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
- Commentaar:
- *De combinatie aanvoerder-(assistent)coach is alleen toegestaan als dit vóór de wedstrijd is afgesproken en is vermeld in het DWF. Is deze persoon actief als veldspeler, dan is hij automatisch aanvoerder in het veld. Indien deze persoon niet actief is als veldspeler, dan kan hij alleen maar z'n functie als (assistent)coach uitoefenen.*
 - *Ook een andere speler dan de aanvoerder kan coach zijn tijdens de wedstrijd. Hij dient zichzelf dan als coach voor te stellen voor de wedstrijd aan de scheidsrechters en als zodanig in het DWF te worden vermeld. Alleen als hij niet in het veld staat heeft hij de rechten en de plichten van de coach. Als hij als speler in het veld staat, heeft hij geen rechten meer als coach. Indien hij geen aanvoerder in het veld is, mag hij zich dus niet tot de scheidsrechter wenden voor time-outs, etc.*
- 5.2.2 De coach moet tijdens de wedstrijd: 7.3.2, 7.4, 7.6
- 5.2.2.1 voor iedere set het naar behoren ingevulde en ondertekende opstellingsbriefje aan de teller of de 2^e scheidsrechter overhandigen; Commentaar:

- Ook een andere persoon mag de opstellingsbriefjes invullen. Het ondertekenen en inleveren dient wel door de coach te gebeuren.
- Wanneer er geen 2^e scheidsrechter aanwezig is, is een opstellingsbriefje niet verplicht maar het noteren van de begin opstelling voor iedere set is wel verplicht.
- Indien na het inleveren van het ondertekende opstellingsbriefje discussie ontstaat over wie het opstellingsbriefje heeft ondertekend (de coach zegt dat hij het niet ondertekend heeft en wil een nieuw briefje invullen) moet de 1^e scheidsrechter dit behandelen als een misdraging en een officiële waarschuwing geven als dit de 1^e keer is. De volgende keer wordt een maatregel voor onbehoorlijk gedrag opgelegd en wordt dit bestraft met een rode kaart voor de coach.

- 5.2.2.2 De coach mag op elke willekeurige plaats op de spelersbank zitten, hij mag deze plaats verlaten; 4.2
- 5.2.2.3 De coach mag time-outs en spelerwissels “aanvragen”; 15.4, 15.5
- 5.2.2.4 De coach mag evenals de andere leden van het team aanwijzingen geven aan de spelers in het veld. De coach mag deze aanwijzingen ook geven als hij staat of als hij loopt binnen de vrije zone, vanaf het verlengde van de aanvalslijn tot aan de warming-up ruimte zonder dat de wedstrijd verstoord of vertraagd wordt. 1.3.4, 1.4.5, T1a, T1b, T2

Commentaar:

- Indien de warming-up ruimte niet op de juiste plaats is gelegen volgens tekening 1a van het spelregelboekje, dan eindigt die bij het einde van de vrije zone van dezelfde tekening 1a òf bij het einde van de ruimte in de zaal die de vrije zone begrenst. Daar eindigt dan ook de plaats waar de coach aanwijzingen mag geven.

5.3 ASSISTENT-COACH

- 5.3.1 De plaats van de assistent-coach is op de spelersbank of in de vrije zone aan de kant van zijn spelersbank.
Commentaar:
- De vrije zone wordt voor de assistent-coach begrensd door de wisselzone.
- 5.3.2 Indien de coach zijn team, om wat voor reden dan ook moet verlaten, inclusief een maatregel voor wangedrag, maar niet om mee te gaan spelen met zijn team, mag een assistent-coach op verzoek van de aanvoerder in het veld en met toestemming van de 1^e scheidsrechter, diens functie overnemen voor de duur van diens afwezigheid. 5.1.2, 5.2
- Commentaar:
- Een assistent-coach kan alleen de taak van de coach overnemen indien hij in het DWF in die functie is vermeld.

- De assistent-coach kan ook speler zijn.
- Indien de assistent-coach tevens verzorger is mag hij de spelersbank en de speelruimte/controleruimte verlaten om zijn taak als verzorger uit te voeren. Hij hoeft hiervoor geen toestemming aan de scheidsrechter te vragen.

HOOFDSTUK 3: WIJZE VAN SPELEN

6 BEHALEN VAN EEN PUNT, WINNEN VAN EEN SET EN VAN DE WEDSTRIJD

6.1 BEHALEN VAN EEN PUNT

6.1.1 Punt

Een team behaalt een punt:

- | | | |
|---------|--|----------------|
| 6.1.1.1 | door de bal met succes in het veld van de tegenstander op de grond te spelen | 8.3, 10.1.1 |
| 6.1.1.2 | als de tegenstander een fout maakt | 6.1.2 |
| 6.1.1.3 | als de tegenstander een bestraffing krijgt | 16.2.3, 21.3.1 |

6.1.2 Fout

Een team maakt een fout tijdens een speelactie als zij handelt in strijd met deze spelregels (of deze anderszins schendt). De scheidsrechters beoordelen de fouten en bepalen de consequenties overeenkomstig de spelregels.

Commentaar:

- *Fouten tijdens het spelen, dat wil zeggen handelingen in strijd met de spelregels, moeten meteen na het maken van de fout of (bij wangedrag eventueel) direct na afloop van de desbetreffende rally worden bestraft.
Bestrafen als al voor een volgende rally is gefloten, is niet mogelijk. Ook een onjuiste waarneming kan slechts tot het begin van de volgende rally worden herroepen.*
- *Als blijkt dat in een eerder stadium van het spel een punt abusievelijk niet of te veel in het DWF "Live bijhouden" is aangetekend, of dat een fout in de invulling van het formulier niet is opgemerkt enz., kan de scheidsrechter dit alsnog (laten) herstellen, maar alleen als het een voorval in de lopende set betreft en met terugwerkende kracht naar het moment waarop de fout wordt vastgesteld.*
- *Bij onduidelijkheid over de telling, als gekozen is voor DWF "Resultaat invoeren", zal het laatst geregistreerde moment op het telformulier van een spelerwissel of een Time-out van toepassing zijn.*

- 6.1.2.1 Indien twee of meer fouten na elkaar worden gemaakt, wordt alleen de eerste fout bestraft.

- 6.1.2.2 Indien tegenstanders gelijktijdig twee of meer fouten maken, wordt dubbelfout gegeven en wordt de rally overgespeeld. 6.1.2, T11 (23)
- 6.1.3 Rally en voltooide rally
Een rally is een opeenvolging van spelacties vanaf het moment van het raken van de bal bij de service totdat de bal uit het spel is door een fluitsignaal van de 1^e of de 2^e scheidsrechter. 8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9
Een voltooide rally is een opeenvolging van spelacties met als resultaat het verkrijgen van een punt.
Dit geldt ook bij een bestraffing en het verlies van service als gevolg van het overschrijden van de tijdslimiet.
- 6.1.3.1 Als het team aan service de rally wint, behaalt dit team een punt en behoudt de service;
- 6.1.3.2 Als het team dat de service ontving de rally wint behaalt dit team een punt en krijgt het recht van service.
- 6.2 WINNEN VAN EEN SET** T11 (9)
- Een set (met uitzondering van de beslissende vijfde set) wordt gewonnen door het team dat als eerste 25 punten behaalt, met een voorsprong van ten minste twee punten. In geval van gelijke stand bij 24-24 wordt het spel vervolgd tot er een verschil van twee punten is bereikt (26-24, 27-25, ...). 6.3.2
- 6.3 WINNEN VAN DE WEDSTRIJD**
- 6.3.1 De wedstrijd wordt gewonnen door het team dat drie sets wint. 6.2
Commentaar:
• Bij reglement kan van deze regel worden afgeweken.
- 6.3.2 In geval van een gelijke stand van 2-2 in sets wordt de beslissende vijfde set gewonnen door het team dat als eerste 15 punten behaalt, met een voorsprong van ten minste twee punten. 7.1
Commentaar:
• Wanneer om twee gewonnen sets wordt gespeeld, wordt in geval van een gelijke setstand van 1 – 1 de beslissende derde set gewonnen door het team dat als eerste 15 punten behaalt, met een voorsprong van ten minste twee punten.
- 6.4 IN GEBREKE STELLEN EN ONVOLLEDIG TEAM**
- 6.4.1 Als een team, na daartoe te zijn gemaand, weigert te spelen, wordt het in gebreke gesteld en verliest het de wedstrijd reglementair met als eindstand 0-3 voor de wedstrijd en 0-25 voor elke set. 6.2, 6.3
- 6.4.2 Een team dat zonder geldige reden niet op tijd op of bij het speelveld aantreedt, wordt in gebreke gesteld. Het gevolg is hetzelfde als in regel 6.4.1.
Commentaar:
• Als “op of bij het speelveld aanwezig” wordt 10 minuten na het officiële aanvangstijdstip aangemerkt. Maar ook het niet volledig

(onvoldoende spelers om als team te kunnen beginnen) zijn vanaf 16 minuten voor het officiële aanvangstijdstip heeft al administratieve gevolgen. De scheidsrechter moet daarom op het wedstrijdformulier, indien een team later dan 16 minuten voor de officiële aanvangstijd van de wedstrijd aanwezig is, invullen, hoe laat het team aanwezig is en wat de opgegeven reden was. Indien het team later dan 10 minuten na het officiële aanvangstijdstip aanwezig is hoeft de wedstrijd niet gespeeld te worden, behalve als beide teams dit wel willen doen en er ruimte is in de zaal. Ook dan wordt er melding gemaakt van tijdstip en reden van de verlate aanwezigheid.

- *In aanvulling tot wat hierboven vermeld staat, worden de consequenties van te late aanwezigheid c.q. het niet opkomen vermeld in het Wedstrijdreglement.*

6.4.3 Een team dat voor de rest van de set of van de wedstrijd onvolledig wordt verklaard, verliest de set of de wedstrijd. Aan de tegenstander worden dan zoveel punten, als wel punten en sets, toegekend als nodig is om de set, respectievelijk de wedstrijd, te winnen. Het onvolledig geworden team behoudt de reeds behaalde punten en gewonnen sets.

Commentaar:

- *Onvolledig verklaren van een team kan alleen ten gevolge van een blessure, strafmaatregel of indien een team weigert verder te spelen. De scheidsrechter moet het wedstrijdformulier volgens de spelregels afsluiten.*
- *"Onvolledig verklaren" van een team geldt in principe voor de lopende set.*

7 OPBOUW VAN HET SPEL

7.1 TOSS

De aanvoerder van het uitspelende team kiest, óf het recht van service óf de ontvangst van service; óf een speelveld. (zie commentaar bij 7.1.2.2). 12.1.1

Indien een beslissende set moet worden gespeeld, heeft het thuisspelende team de eerste keuze. 6.3.2

Commentaar:

- *Bij de toss is het opgooien van een munt met kruis of munt vervallen.*
- *Wanneer de 1^e scheidsrechter voor het begin van de wedstrijd en/of voor het begin van de beslissende set is vergeten te tossen en de wedstrijd, respectievelijk de beslissende set, al is begonnen, dan kunnen geen van de teams het recht opeisen alsnog te tossen*

en de wedstrijd, respectievelijk die set opnieuw te beginnen. De wedstrijd wordt gewoon doorgespeeld.

- 7.1.1 **De toss wordt in aanwezigheid van de aanvoerders van de beide teams verricht.** 5.1
Commentaar:
 • De 1^e scheidsrechter moet direct na de toss aan de aanvoerders vragen of er gezamenlijk of apart aan het net wordt ingespeeld.
- 7.1.2 **Het team dat de toss wint kiest:**
 7.1.2.1 óf het recht van service óf ontvangst van service 12.1.1
 7.1.2.2 óf een speelveld.
 Het team dat de toss verliest, krijgt de overblijvende keuzemogelijkheid.
Commentaar:
 • De winnaar van de toss heeft twee keuzemogelijkheden: hij kiest eerst voor 7.1.2.1 (optie service uitvoeren of service ontvangen) of voor 7.1.2.2 (optie veld A of veld B) en de verliezer van de toss kiest daarna binnen de gekozen mogelijkheden voor één van de twee overgebleven opties.

7.2 WARMING-UP AAN HET NET

- 7.2.1 **Vóór aanvang van de wedstrijd mogen de teams, indien zij tevoren een ander speelveld tot hun beschikking hadden, samen gedurende zes minuten aan het net inspelen. Indien dit niet het geval was bedraagt de inspeeltijd tien minuten samen.**
Commentaar:
 • Bij het gelijktijdig inslaan aan het net is het niet toegestaan dat door de teams aangegoid/geslagen wordt vanaf de kant van de tegenstander naar de eigen speler(s). Dit kan alleen indien er apart wordt ingeslagen.
- 7.2.2 **Wanneer een van de aanvoerders kiest voor apart inspelen aan het net, mogen de teams dit gedurende drie of vijf minuten doen, overeenkomstig regel 7.2.1.** 7.2.1
- 7.2.3 **Wanneer er gekozen is voor apart inspelen begint het team dat de eerste service heeft ook met het inspelen aan het net.** 7.1.2.1, 7.2.2
Commentaar:
 • Het gebruikelijke opslaan vanaf de achterlijn van het veld is onderdeel van het inspelen en moet dus binnen de inspeeltijd geschieden.

7.3 BEGINOPSTELLING VAN HET TEAM

- 7.3.1 **Met minder dan zes spelers per team mag niet worden gespeeld. De beginopstelling van het team is bepalend voor de servicevolgorde van het team in het veld. Deze volgorde moet gedurende de gehele set worden aangehouden.** 6.4.3
 7.6

7.3.2	Vóór het begin van elke set moet de coach de beginopstelling van zijn team op een opstellingsbriefje noteren en dit briefje, naar behoren ingevuld en ondertekend, aan de 2 ^e scheidsrechter of de teller overhandigen.	5.2.2.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	De spelers die geen deel uitmaken van de beginopstelling van een set zijn voor die set de wisselers (uitgezonderd de Libero's).	7.3.2, 15.5
7.3.4	Na het inleveren van het opstellingsbriefje bij de 2 ^e scheidsrechter of de teller mag zonder een reglementaire spelerwissel geen wijziging in de beginopstelling worden toegestaan.	15.2.2, 15.5, T11 (5)
	<u>Commentaar:</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>In de pauze tussen de sets moeten de nieuwe opstellingen in het DWF "Live bijhouden" en op het telformulier worden verwerkt. De coach moet direct tijdens het wisselen van speelveld het opstellingsbriefje bij de 2^e scheidsrechter of de teller inleveren. De 2^e scheidsrechter kan ook bij het wisselen van het speelveld aan de coach de opstellingsbriefjes van de volgende set vragen. Dit om te voorkomen dat de tijd van 3 minuten tussen de setsodeloos verlengd wordt. Wanneer de coach bij herhaling te laat zijn opstellingsbriefje inlevert, moet de 1^e scheidsrechter een maatregel voor spelophouden opleggen.</i> • <i>Bij afwezigheid van de coach ondertekent de aanvoerder het opstellingsbriefje.</i> 	
7.3.5	Verschil in positie van de spelers in het veld en op het opstellingsbriefje moet als volgt afgehandeld worden:	24.3.1
7.3.5.1	indien zo'n verschil vóór het begin van een set wordt geconstateerd, moeten de spelers zich overeenkomstig het opstellingsbriefje opstellen. Hierbij wordt geen maatregel opgelegd.	7.3.2
7.3.5.2	indien vóór het begin van de set er een speler in het veld staat die niet op het opstellingsbriefje staat, dan moet de opstelling in het veld in overeenstemming worden gebracht met het opstellingsbriefje. Hierbij wordt geen maatregel opgelegd.	7.3.2
7.3.5.3	Wanneer echter de coach een dergelijke niet genoteerde speler in het veld wil houden, moet hij een reglementaire spelerwissel aanvragen. Deze spelerwissel wordt dan in het DWF "Live bijhouden" of het telformulier verwerkt. Wanneer een verschil in positie van de spelers in het veld en het opstellingsbriefje pas later wordt ontdekt moet het team de juiste opstelling innemen. Alle punten die het in overtreding zijnde team na het maken van de fout heeft behaald, worden geannuleerd. De punten van de tegenstander blijven gehandhaafd en bovendien krijgen zij er een punt bij en het recht van service.	15.2.2, T11 (5)
7.3.5.4	Wanneer een speler die niet is geregistreerd in het DWF, zich op het speelveld bevindt blijven de punten van de tegenstander gehandhaafd en bovendien krijgen zij er een punt bij en het recht	6.1.2, 7.3.2

van service. Alle punten en/of sets (0:25, indien nodig) die het in overtreding zijnde team na het maken van de fout heeft behaald, worden geannuleerd. Dit team zal daarnaast een nieuw opstellingsbriefje moeten inleveren en een geregistreerde speler de plaats moeten laten in nemen op de positie van de niet geregistreerde speler.

Commentaar:

- *Komt op een opstellingsbriefje een kennelijke schrijffout voor (bijvoorbeeld er is een speler genoteerd die niet aanwezig is), dan moet deze fout, wanneer deze ook wordt geconstateerd, zonder strafmaatregel worden gecorrigeerd (regel 7.3.5.1).*

7.4 OPSTELLING

T4

Op het moment dat de bal door de serveerder wordt geslagen, moeten alle spelers van het ontvangende team zich in hun servicevolgorde op hun eigen speelveld bevinden.

7.6.1, 8.1, 12.4

Het serverende team maakt geen opstellingsfout als de spelers bij de service, ten opzichte van elkaar (links-rechts), niet in de juiste servicevolgorde staan. Deze spelers kunnen wel een opstellingsfout maken ten opzichte van elkaar ten aanzien van voor-achter.

Commentaar:

- *De lijnen rondom het speelveld behoren tot dat speelveld.*
- *Het aanraken van de vloer buiten een van de lijnen die het speelveld begrenzen met (een deel) van de voet of enig ander lichaamsdeel is op het moment van de service verboden.*
- *Het scheidsrechtersteken om aan te geven dat een speler op het moment van service buiten het speelveld staat, is het teken van opstellingsfout T11(13). Het is noodzakelijk daarna de betreffende speler en de desbetreffende lijn aan te wijzen.*

7.4.1 De posities van de spelers worden als volgt genummerd:

7.4.1.1 De drie spelers die langs het net staan opgesteld zijn de voorspelers en bezetten de posities 4 (linksvoor), 3 (midvoor), 2 (rechtsvoor).

7.4.1.2 De andere drie spelers zijn de achterspelers. Zij bezetten de posities 5 (linksachter), 6 (midachter), 1 (rechtsachter).

7.4.2 Onderlinge positie ten opzichte van elkaar:

7.4.2.1 Iedere achterspeler moet verder van het net af staan dan de met hem corresponderende voorspeler.

7.4.2.2 De spelers van het ontvangende team, moeten ten opzichte van de naast hen spelende speler opgesteld staan zoals in regel 7.4.1 is aangegeven.

7.4.3 De opstelling van de spelers wordt bepaald door en gecontroleerd aan de hand van de plaats van hun voeten waar zij de grond raken:

T4

7.4.3.1	een deel van een voet van iedere voorspeler moet zich dichterbij de middenlijn bevinden dan de voet van de met hem corresponderende achterspeler;	1.3.3
7.4.3.2	een deel van een voet van iedere rechter- of linker speler van het ontvangende team (voor- of achterspeler) moet zich dichterbij de met hem corresponderende zijlijn bevinden dan de voet van de middenspeler in de eigen lijn.	1.3.2
7.4.4	Nadat de bal is opgeslagen mogen de spelers zich verplaatsen en elke positie in hun eigen speelveld en de vrije zone innemen.	
7.5	OPSTELLINGSFOUT	T4, T11 (13)
7.5.1	Het team maakt een opstellingsfout wanneer één van zijn spelers, op het moment dat de serveerder de bal raakt, niet in de juiste positie staat opgesteld. Wanneer een speler het veld is ingekomen door middel van een onreglementaire spelerwissel en het spel is hervat, wordt dit beschouwd als een opstellingsfout met de consequenties van een onreglementaire spelerwissel.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2	Wanneer de serveerder bij het uitvoeren van de service een servicefout maakt, wordt zijn fout beschouwd als te zijn gemaakt vóór een opstellingsfout.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Wanneer de service na het raken van de bal fout gaat, wordt de opstellingsfout bestraft.	12.7.2
7.5.4	Een opstellingsfout heeft tot gevolg:	
7.5.4.1	het team wordt bestraft met een punt de service gaat naar de tegenstander	6.1.3
7.5.4.2	de spelers moeten de juiste opstelling innemen.	7.3, 7.4

Commentaar:

- Zie regel 7.7.2. Correctie van een opstellingsfout is alleen voor het einde van de lopende set mogelijk.

7.6	DOORDRAAIEN	
7.6.1	De positie van de spelers bij het doordraaien wordt bepaald door de beginopstelling. Zij wordt gedurende de gehele set gecontroleerd aan de hand van de servicevolgorde en de opstelling van de spelers.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Wanneer het team dat de service ontvangt het recht van service krijgt, moeten zijn spelers met de wijzers van de klok mee een positie doordraaien. De speler op positie 2 draait door naar positie 1 om de service uit te voeren, de speler op positie 1 draait door naar positie 6 enz.	12.2.2.2
7.7	FOUT BIJ HET DOORDRAAIEN	T11 (13)
7.7.1	Bij het doordraaien wordt een fout gemaakt wanneer de service niet overeenkomstig de servicevolgorde wordt uitgevoerd. Dit heeft tot gevolg:	7.6.1, 12

- 7.7.1.1 het team wordt bestraft met een punt en het recht van service is voor de tegenstander; 6.1.3
Indien de fout in de servicevolgorde wordt ontdekt nadat de rally is afgelopen, dan wordt alleen een punt gegeven aan de tegenstander en het resultaat van de gespeelde rally telt niet meer mee.
- 7.7.1.2 de servicevolgorde moet worden hersteld. 7.6.1
Commentaar:
- *Het aanhouden van de juiste servicevolgorde blijft altijd de verantwoordelijkheid van het team. Merkt de (2^e) scheidsrechter of een teller een foutieve opstelling niet direct op, dan moet deze foutieve opstelling worden bestraft vanaf het moment van ontstaan van deze foutieve opstelling en niet vanaf het moment waarop de (2^e) scheidsrechter of de teller de fout opmerkte.*
- 7.7.2 Bovendien moet de teller het juiste moment, waarop de fout werd gemaakt, bepalen. Alle punten die daarna door het team dat de fout maakte, zijn behaald, worden geannuleerd. De punten die door de tegenstander zijn behaald, blijven gehandhaafd. 25.2.2.2
Als het moment van de fout niet kan worden bepaald, (zoals het geval kan zijn bij DWF “Resultaat invoeren”) worden er geen punten geannuleerd en zijn een punt en het recht van service voor de tegenstander de enige maatregelen. 6.1.3
Commentaar:
- *Tot aan de start van een nieuwe set (of aan het einde van de wedstrijd) kunnen de scheidsrechters hun beslissing herzien als zij zich realiseren een foute beslissing genomen te hebben aangaande de toepassing van de spelregels.*

HOOFDSTUK 4: SPELHANDELINGEN

8 SITUATIES BIJ HET SPELEN

8.1 BAL IN HET SPEL

De bal is in het spel vanaf het moment waarop hij, na toestemming van de 1^e scheidsrechter, bij de service wordt opgeslagen. 12, 12.3

8.2 BAL UIT HET SPEL

De bal is uit het spel op het moment dat één van de scheidsrechters voor een fout fluit, maar ook als er geen fout is gemaakt en een van de scheidsrechters fluit.

8.3	BAL "IN"	T11 (14), T12 (1)
	De bal is "in" als gedurende het moment dat de bal de grond raakt een gedeelte van de bal het speelveld, met inbegrip van de grenslijnen, raakt.	1.1, 1.3.2
8.4	BAL "UIT"	
	De bal is "uit" als:	
8.4.1	Het deel van de bal dat de grond raakt, geheel buiten de grenslijnen ligt;	1.3.2, T11 (15) T12 (2)
8.4.2	hij een voorwerp buiten het speelveld, het plafond of een persoon die niet aan het spel deelneemt, raakt;	T11 (15), T12 (4)
8.4.3	hij een antenne, spandraden, paal of het net buiten de zijbanden raakt;	2.3, T3, T5a, T11 (15), T12 (4)
	<u>Commentaar:</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> • De spandraden waarmee het net aan de paal is bevestigd, behoren niet tot het net. Wanneer de bal buiten de zijbanden (9 meter) het net of deze spandraden raakt, is dat dus fout. Een van de scheidsrechters dient deze bal dan als "uit" af te fluiten, want de bal heeft een vreemd voorwerp geraakt. Indien een speler echter deze spandraden raakt (zonder dat het spel er door beïnvloed wordt), is dat niet fout. 	
8.4.4	hij het verticale vlak van het net geheel of zelfs gedeeltelijk buiten de passeerruimte om passeert;	2.3, T3, T5a, T11 (15), T12 (4)
8.4.5	hij volledig het net door het vlak onder het net passeert.	23.3.2.3f T5a, T11 (22)
	<u>Commentaar:</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Als één van de officials ziet dat een obstakel geraakt wordt, dan moet meteen afgefloten worden en wordt het bijbehorende "uit" teken geven met de armen of het teken met de vlag. Er zijn zalen waar de bijvoorbeeld verlichtingsarmaturen op enige afstand onder het plafond hangen. Wanneer in een dergelijke situatie de bal over die armaturen en uit het zicht van de scheidsrechter verdwijnt, moet de scheidsrechter direct affluiten en dubbelfout geven, omdat hij niet meer kan beoordelen of het plafond of een ander obstakel wordt geraakt. 	T11 (15), T12 (4)

9 SPELEN VAN DE BAL

Ieder team moet in de eigen speelruimte en speelveld de bal spelen. De bal mag echter ook van buiten de eigen vrije zone worden teruggespeeld.

9.1	AANRAKINGEN DOOR HET TEAM	
	Een aanraking is ieder contact met de bal door een speler die aan het spel deelneemt.	14.4.1
	Het team mag de bal ten hoogste driemaal aanraken om deze terug te spelen. Het aanraken door een blok telt hierbij niet mee. Wanneer de bal vaker wordt aangeraakt, maakt het team een fout van "viermaal spelen".	
9.1.1	Opeenvolgende aanrakingen.	9.2.3, 14.2,
	Een speler mag de bal niet tweemaal achter elkaar aanraken, behalve in het geval van de regels 9.2.3, 14.2 en 14.4.2.	14.4.2
9.1.2	Gelijktijdig aanraken.	
	Twee of drie spelers mogen de bal gelijktijdig aanraken.	
9.1.2.1	Indien twee of drie teamgenoten de bal gelijktijdig aanraken, geldt dit, behalve bij het blokkeren, als twee dan wel drie aanrakingen. Wanneer zij de bal proberen te spelen doch slechts één van hen de bal raakt, geldt dit slechts als één aanraking. Wanneer spelers tegen elkaar aan lopen, is dat niet fout.	
	<u>Commentaar:</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Wanneer twee spelers van hetzelfde team de bal gelijktijdig raken, heeft geen van hen het recht de bal direct daarna weer te spelen, uitgezonderd in het geval van een blokkering. 	
9.1.2.2	Wanneer twee tegenstanders de bal boven het net gelijktijdig aanraken en de bal blijft in het spel, mag het team aan wiens kant de bal komt weer drie maal spelen. Gaat een dergelijke bal uit, dan geldt dit als een fout van het team aan de andere kant van het net.	
	<u>Commentaar:</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Wanneer bij deze actie een achterspeler betrokken is, is dat een fout van de achterspeler conform regel 13.3.3 en 14.6.2. • Wanneer de bal gelijktijdig wordt geraakt en daarna tegen een antenne komt, moet er dubbelfout gegeven worden. 	
9.1.2.3	Leidt het door twee tegenstanders gelijktijdig aanraken van de bal boven het net tot "vastgehouden bal", dan wordt daarna gewoon verder gespeeld.	9.1.2.2
	<u>Commentaar:</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Wanneer bij deze actie een achterspeler betrokken is, is dat een fout van de achterspeler conform regel 13.3.3 & 14.6.2. 	
9.1.3	Hulp bij het spelen.	1
	Een speler mag binnen de speelruimte geen hulp ontvangen van een medespeler, noch enig bouwsel of voorwerp gebruiken om de bal te kunnen spelen.	1.3.3, 11.4.4
	Een speler die op het punt staat een fout te maken (aanraken van het net, over de middenlijn heen komen, enzovoort) mag echter door een teamgenoot worden tegengehouden of teruggetrokken.	

Commentaar:

- Het verbod van hulp bij het spelen geldt voor de hele vrije zone rondom het speelveld van het eigen team.
- Omdat de spelersbank buiten de vrije zone staat, is het mogelijk om de bal te spelen staande vanaf de eigen spelersbank (zie ook 10.1.2).
- Het is ook toegestaan de bal te spelen vanaf de tribune of vanaf andere elementen buiten de vrije zone maar alleen vanaf de eigen kant van het speelveld.
- Als een speler een bal probeert terug te halen buiten zijn eigen vrije zone en de bal wordt gevangen door een toeschouwer of de bal raakt een voorwerp voordat de speler de bal kan spelen is een dergelijk bal "uit".

9.2 AARD VAN DE AANRAKING

9.2.1 De bal mag ieder deel van het lichaam raken.

9.2.2 De bal mag niet gevangen en/of gegooid worden.

9.3.3

De bal kan in elke richting terugkaatsen.

Commentaar:

- **Internal pass:** de 2^e bal (set-up) die bovenhands met de vingers gespeeld wordt **en** die aan de eigen kant van het net blijft moet soepel beoordeeld worden, **tenzij** de bal gedragen of vastgehouden wordt. (2 x spelen door dezelfde speler, regel 9.1.1 en regel 9.3.4, horen hier niet bij!)

9.2.3 De bal mag meerdere delen van het lichaam raken, mits dit gelijktijdig gebeurt. Uitzonderingen hierbij zijn:

9.2.3.1 Bij het blokkeren zijn opeenvolgende aanrakingen door één of meer blokkeerders toegestaan, mits deze aanrakingen tijdens één actie plaatsvinden.

14.1.1, 14.2

9.2.3.2 Bij het voor de eerste maal spelen door het team mag de bal achtereenvolgens verschillende delen van het lichaam raken, mits deze contacten gedurende één actie plaatsvinden.

9.1, 14.4.1

Commentaar:

- Onder "voor de eerste maal spelen door een team" vallen de volgende spelsituaties:
 - I Service ontvangen.
 - II Eerste pass na een aanval van de tegenstander.
 - III De bal die van het blok van de tegenstander komt.
 - IV De bal die, na aanraking door het eigen blok, gespeeld wordt.
- Het doet hierbij niet ter zake of de bal bovenhands of onderhands wordt gespeeld. Een vastgehouden bal (te lang contact) blijft dus fout.

9.3 FOUTEN BIJ HET SPELEN VAN DE BAL

- 9.3.1 **VIERMAAL SPELEN:**
 een team speelt de bal viermaal alvorens deze over het net te spelen. 9.1, T11 (18)
- 9.3.2 **HULP BIJ HET SPELEN:**
 een speler krijgt binnen de speelruimte hulp van een medespeler of gebruikt een bouwsel / voorwerp om de bal te spelen. 9.1.3
- 9.3.3 **VASTGEHOUDEN BAL:**
 een speler vangt en/of gooit de bal; de bal weerkaatst niet. 9.2.2, T11 (16)
Commentaar:
 • *Het met twee handen naar beneden drukken van een bal (zoals bij een blok) afkomstig uit de eigen speelveld naar het speelveld van de tegenstander is niet toegestaan.*
- 9.3.4 **TWEEMAAL AANRAKEN:**
 een speler raakt de bal tweemaal achter elkaar aan of de bal raakt achtereenvolgens meerdere delen van het lichaam aan. 9.2.3, T11 (17)

10 BAL BIJ HET NET

10.1 BAL PASSEERT HET NET

- 10.1.1 De bal die naar de tegenstander wordt gespeeld moet binnen de passeerruimte over het net gaan. De passeerruimte is het deel van het verticale vlak boven het net dat als volgt wordt begrensd: 2.4, 10.2, T5a
- 10.1.1.1 aan de onderkant door de bovenkant van het net; 2.2
- 10.1.1.2 aan de zijkanten door de antennes en het denkbeeldig verlengde hiervan; 2.4
- 10.1.1.3 aan de bovenkant door het plafond.
- 10.1.2 De bal die naar de vrije zone van de tegenstander het vlak van het net geheel of gedeeltelijk in de zijruimte is gepasseerd, mag niet teruggehaald/teruggespeeld worden. 9.1, T5b
- 10.1.3 Een bal die dreigt onder het net door in de richting van het speelveld van de tegenstander te gaan blijft in het spel tot dat bal geheel het verticale vlak onder het net is gepasseerd. 23.3.2.3f, T5, T11 (22)

10.2 BAL RAAKT HET NET

- De bal mag, terwijl hij over het net gaat, het net raken. 10.1.1

10.3 BAL IN HET NET

- 10.3.1 De bal die in het net wordt gespeeld mag, binnen de mogelijkheid van driemaal aanraken, weer door het team worden gespeeld. 9.1
Commentaar:
 • *Deze regel heeft alleen betrekking op een bal die het net op of binnen de zijbanden raakt (zie ook regel 8.4.3).*
- 10.3.2 Indien door de bal de mazen van het net stuk gaan of het net naar beneden komt, wordt de rally ongeldig verklaard en overgespeeld. 2.2

11 SPELER BIJ HET NET

11.1 OVER HET NET REIKEN

11.1.1 Bij het blokkeren mag de blokkeerder de bal over het net heen aanraken, mits hij de tegenstander vóór of tijdens diens aanvalsslag niet hindert. 14.1, 14.3

Commentaar:

- *Blokkeren van een bal (volgens de situatie van regel 10.1.2) buiten de antenne is fout.*
- *Een speler van team A en een speler van team B raken de bal gelijktijdig aan. De speler van team A komt hierbij met zijn hand(en) over het net boven het veld van team B. De speler van team A maakt dan een fout.*

11.1.2 Na een aanvalsslag mag een speler met zijn hand over het net heen komen, mits het contact met de bal in zijn eigen speelveld heeft plaatsgevonden.

Commentaar:

- *Indien tijdens een aanvalsslag een deel van de hand (bijv. de pols) de bal aan de eigen kant van het net raakt, maar een ander deel van de hand (bijv. de vingers) over het net heen de bal raakt, is dat fout.*

11.2 ONDER HET NET DOORKOMEN

11.2.1 Het is toegestaan onder het net door in de speelruimte van de tegenstander te komen, mits deze hierbij niet in zijn spel wordt gehinderd.

• Commentaar:

Hinderen wil zeggen dat het voor de tegenstander niet mogelijk is om zijn actie onbelemmerd uit te voeren door een bewuste actie of beweging door een speler.

11.2.2 Over de middenlijn heen het speelveld van de tegenstander aanraken: 1.3.3, 11.2.2.1, T11 (22)

11.2.2.1 Het aanraken van het speelveld van de tegenstander met één of beide voet(en) is toegestaan, mits hierbij een deel van deze voet(en) in contact met of de projectie ervan boven de middenlijn blijft. 1.3.3, T11 (22)

• Commentaar:

Het is niet fout als een speler met de voet de middenlijn geheel overschrijdt bij een kerende beweging om een bal te spelen.

11.2.2.2 Het aanraken van het speelveld van de tegenstander met enig ander lichaamsdeel boven de voet is toegestaan, mits de tegenstander hierbij niet in zijn spel wordt gehinderd. 1.3.3, 11.2.2.1, T11 (22)

11.2.3 Een speler mag op het speelveld van de tegenstander komen nadat de bal uit het spel is. 8.2

Commentaar:

- Een team moet nadat de rally is beëindigd de bal naar de tegenstander rollen. De bal mag door het serverende team niet van een tegenstander worden afgepakt of uit het speelveld of vrije zone van de tegenstander worden gehaald.

11.3 AANRAKEN VAN HET NET

- 11.3.1 Het aanraken van het net tussen de antennes is fout, gedurende de actie om de bal te spelen. 11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, T3

De actie om de bal te spelen houdt o.a. in, bij het opspringen, tijdens de aanvalslag (of een poging daartoe) en bij het in stabiele stand landen klaar voor een nieuwe actie.

Commentaar:

- Indien een speler tijdens de rally aan het net trekt met de bedoeling om de scheidsrechter te misleiden dient deze actie bestraft te worden conform regel 21.2.1 (rode kaart).

- 11.3.2 De spelers mogen de paal, de spandraden of elk ander voorwerp buiten de antennes, inclusief het net zelf, aanraken, mits dit het spel niet beïnvloedt. T3

- 11.3.3 Het is niet fout wanneer een bal in het net wordt gespeeld en het net daardoor een speler van de tegenstander raakt.

Commentaar:

- Het raken van het net buiten de antennes is niet fout. Echter als dit aanraken gebruikt wordt om óf de scheidsrechter te misleiden, óf bij de tegenstander een netfout te veroorzaken is dit niet alleen fout, maar dient direct de betreffende speler(s) bestraft te worden conform regel 21.2.1 (rode kaart).
- Wanneer een speler voor het net staat op het moment dat de tegenstander de bal in het net speelt, is het aanraken van het net niet fout als de speler passief blijft. Als de speler enige actieve beweging maakt met zijn lichaam of met zijn handen (naar de bal toe of parallel aan het net) en het net raakt vervolgens de speler omdat de tegenstander de bal in het net speelt, dan is het aanraken van het net wél een netfout, omdat de tegenstander actief wordt gehinderd in het nog kunnen spelen van de bal.

11.4 FOUTEN VAN EEN SPELER BIJ HET NET

- 11.4.1 Een speler raakt de bal of een tegenstander aan in het speelveld van de tegenstander vóór of tijdens diens aanvalslag. 11.1.1, T11 (20)
- 11.4.2 Een speler komt onder het net door in de speelruimte van de tegenstander en hindert deze daarbij in haar spel. 11.2.1
- 11.4.3 Een speler raakt met een voet (of voeten) volledig het speelveld van de tegenstander aan. 11.2.2.1, T11 (22)

- 11.4.4 Een speler hindert het spel van de tegenstander door o.a.:
- het aanraken van het net tussen de antennes of het aanraken van de antenne zelf gedurende zijn actie om de bal te spelen, of 11.3.1
 - het gebruik maken van het net tussen de antennes om als hulp te dienen om je evenwicht te bewaren, of T11 (19)
 - het creëren van een voordeel ten koste van de tegenstander door het net aan te raken, of
 - het maken van een zodanige actie dat hij daarmee de tegenstander belemmert in zijn poging om de bal te spelen.
 - het vastpakken/vasthouden tijdens een rally om de scheidsrechter(s) te misleiden is onbehoorlijk gedrag.

Elke speler die dicht bij de bal is om de bal te spelen en die een poging doet om de bal te spelen, wordt beschouwd als heeft hij de bal gespeeld ook als er geen contact met de bal is gemaakt. Het aanraken van het net buiten de antennes wordt niet beschouwd als netfout (behalve bij regel 9.1.3 hulp en 11.4.4 hinderen)

Commentaar:

- *Het aanraken van het net is niet fout wanneer de bal niet in de buurt is.*
- *Wanneer een blokkeerder het net aanraakt aan de andere zijde dan waar de werkelijke aanval plaats vindt is dat niet fout omdat de bal dan niet in de buurt is en de blokkeerder het net aanraakt terwijl hij niet de bal speelt.*
- *Het onopzettelijk aanraken van het net met het haar is niet fout tenzij het duidelijk is dat deze actie de tegenstander hindert om de bal te spelen of omdat het spel er door onderbroken moet worden (bijvoorbeeld: een paardenstaart raakt verstrikt in het net).*
- *Een speler die zich moet omdraaien om een bal nog te kunnen spelen, terwijl deze bal niet in zijn buurt is, maakt geen fout als hij bij die omdraaiende beweging het net aanraakt.*
- *Wanneer een speler na het uitvoeren van een aanvalsslag met de hand over het net komt, waarbij hij een tegenstander raakt, moet dat alleen als fout worden aangemerkt als er opzet tot hinderen is.*
- *"Het spel van de tegenstander hinderen" houdt meer in dan het daadwerkelijk aanraken van een speler van de tegenstander. Schrikt een tegenstander blijkbaar, of maakt hij een ontwijkende beweging om aanraking met een onder het net doorkomende hand of voet, of met over een hoek van het veld onder het net doorspringende speler te voorkomen, dan kan dit (ter beoordeling van de scheidsrechters) als een fout worden aangemerkt (regels 11.3.3 en 11.4.2).*

12	SERVICE	
	De service is het in het spel brengen van de bal door de rechtsachterspeler, die zich in de servicezone bevindt.	1.4.2, 8.1, 12.4.1
	<u>Commentaar:</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Het loslaten en raken van de bal wordt gezien als een actie door één en dezelfde speler.</i> 	
12.1	EERSTE SERVICE IN EEN SET	
12.1.1	De eerste service in de eerste set en in de beslissende 5 ^e set wordt uitgevoerd door het team dat bij de toss het recht van service heeft gekregen.	6.3.2, 7.1
12.1.2	De andere sets beginnen met de service van het team dat in de voorgaande set niet is begonnen.	
12.2	SERVICEVOLGORDE	
12.2.1	De spelers moeten de servicevolgorde, zoals deze op het opstellingsbriefje staat, aanhouden.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	Na de eerste service in een set wordt de speler die aan de beurt is om op te slaan als volgt bepaald:	12.1
12.2.2.1	indien het team aan service de rally wint, slaat de speler (of zijn vervanger) die tevoren heeft opgeslagen wederom op;	6.1.3, 15.5
12.2.2.2	indien het ontvangende team de rally wint, krijgt deze het recht van service en draait door voordat er wordt opgeslagen. De speler die van rechtsvoor op rechtsachter komt, moet de service nemen.	6.1.3, 7.6.2
12.3	TOESTEMMING VOOR DE SERVICE	
	De 1 ^e scheidsrechter geeft toestemming voor de service nadat hij gecontroleerd heeft dat de beide teams speelklaar staan opgesteld en dat de serveerder de bal heeft.	12, T11 (1)
12.4	UITVOEREN VAN DE SERVICE	T11 (10)
12.4.1	De bal moet met één hand of een deel van de arm worden opgeslagen, na te zijn opgegooid of losgelaten uit de hand(en).	
	<u>Commentaar:</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Uitspraak naar aanleiding van een bijzondere zaalsituatie: raakt de bal, na binnen de speelruimte te zijn opgegooid, een obstakel dan is er toch sprake van een geldige service. Dit betekent: <ul style="list-style-type: none"> ○ slaat de serveerder de bal correct over het net, dan is dat een geldige service; ○ valt de bal op de grond zonder door de serveerder te zijn aangeraakt dat geldt dit als service en het recht van service gaat over naar de tegenstander; </i> 	

- *vangt de serveerder de bal op of raakt hij de bal op een andere manier aan, dan is dat een servicefout en gaat het recht van service over naar de tegenstander.*
- *Uit de hand serveren (d.w.z. de bal is op het moment van raken niet vrij van de hand) is fout. De scheidsrechter fluit voor servicefout (T11(10))*

12.4.2 De bal mag slechts éénmaal worden opgegooid of worden losgelaten om te serveren. Stuiteren van de bal of de bal bewegen in de handen is toegestaan.

Commentaar:

- *Wanneer de serveerder de bal heeft opgegooid om te gaan serveren wordt dit altijd aangemerkt als een servicepoging en een servicefout indien de bal niet correct over het net wordt geslagen.*
- *Wanneer een scheidsrechter heeft gefloten voor de service en de serveerder ontdekt dat hij de verkeerde speler is dan mag hij de bal aan de juiste speler geven, gooien of op de grond leggen omdat dit niet wordt gezien als een servicepoging. De juiste serveerder moet dan wel binnen de 8 seconden de service uitvoeren.*

12.4.3 Op het moment van slaan van de bal of van afzetten voor een sprongservice mag de serveerder noch het speelveld (inclusief de achterlijn) noch de vloer buiten de servicezone raken. Na het slaan van de bal mag hij in het speelveld of buiten de servicezone stappen of neerkomen.

1.4.2, 27.2.1.4
T11 (22), T12 (4)

Commentaar:

- *De serveerder mag van buiten de servicezone aanlopen mits de serveerder op moment van toestemming voor de service geheel zichtbaar is voor alle spelers van het ontvangende team en de 1^e scheidsrechter.*
Op het moment van raken van de bal of van afzetten voor een sprongservice mag de serveerder echter noch het speelveld of de achterlijn, noch de vloer buiten de servicezone aanraken.
- *Het is in de situatie waarbij geen 2m vrije zone aanwezig is, toegestaan om met één voet in het veld te serveren. Dit geldt ook bij de sprongservice.*
- *Elke actie, ter beoordeling van de 1^e scheidsrechter, bedoeld om de bal in het spel te brengen, is een service.*
Een fout, gemaakt bij een service, wordt met het betreffende teken aangegeven:
 - *valt de bal op de grond na te zijn opgegooid of geraakt door de serveerder, wordt het “in”-teken (teken 14) c.q. “uit”-teken (teken 15) gegeven*

- raakt de bal, na de service door de serveerder, een andere speler van zijn team dan wordt deze actie afgefloten en dit met teken 19 aangegeven (met de hand de zijde van het net aanwijzen aan de kant waar de fout gemaakt is).

12.4.4 De serveerder moet de bal binnen acht seconden na het fluitsignaal voor service van de 1^e scheidsrechter opslaan. 12.3, T11 (11)

12.4.5 Een service die vóór het fluitsignaal van de 1^e scheidsrechter wordt uitgevoerd, is ongeldig en moet opnieuw worden uitgevoerd. 12.3

12.5 SCHERMEN T6, T11 (12)

12.5.1 De spelers van het team aan service mogen de serveerder of de baan van de bal niet door een individueel of groepsscherm aan het zicht van de tegenstander onttrekken. 12.5.2

12.5.2 Een speler of groep spelers van het team aan service maakt een scherm door op het moment van de service de armen te bewegen, te springen, zich zijdelings te bewegen tijdens het uitvoeren van de service, of door bij elkaar te gaan staan en hierdoor de serveerder of de baan van de bal aan het zicht van de tegenstander te onttrekken totdat de bal de passeerruimte is gepasseerd. 12.4, T6

Commentaar:

- Het is door het serverende team niet toegestaan om tijdens de service dicht bij elkaar te gaan staan. Er moet ten minste een armlengte tussen de spelers onderling zitten. Dit "schermen" is pas fout als de bal over de spelers die dat scherm vormen heen wordt geserveerd.
- Wanneer teamleden met hun handen hun hoofd beschermen (handen achter hun hoofd gevouwen) maar zij niet dicht bij elkaar staan en ook tenminste een armlengte uit elkaar staan, is dit toegestaan.
- Bovendien mag ook geen scherm worden gevormd door een zogenaamde omgekeerde piramide. Dit is ook pas fout als de bal over de spelers die de piramide vormen heen wordt geserveerd.
- Aan het zicht van de tegenstander onttrekken (individueel of als groepsscherm) is ter beoordeling aan de 1^e scheidsrechter.

12.6 FOUTEN TIJDENS DE SERVICE

12.6.1 Servicefouten.
 Zelfs als de tegenstander een opstellingsfout maakt, leiden de volgende fouten tot servicewisseling. 12.2.2.2, 12.7.1

De serveerder:

12.6.1.1 houdt de servicevolgorde niet aan; 12.2

12.6.1.2 voert de service niet op de juiste manier uit. 12.4

Commentaar:

- Een rally start bij het raken van de bal bij de service (zie regel 6.1.3). Een fout bij de service wordt dus bestraft met een verlies van de rally. Een uitzondering vormt de service die vóór het fluitsignaal voor service wordt genomen. De scheidsrechter moet dubbelfout geven en de service over laten nemen. Zie voor het niet op de juiste manier uitvoeren van de service de opsomming van regel 12.4.

12.6.2	Fouten na het slaan van de bal bij de service. Nadat de bal correct is geslagen, wordt de service, tenzij een speler een opstellingsfout maakt, toch als fout aangemerkt als de bal:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	een speler van het team aan service raakt of niet door het verticale vlak van de passeerruimte gaat;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, T11 (19)
12.6.2.2	“uit” gaat;	8.4, T11 (15)
12.6.2.3	over een scherm gaat.	12.5, T11 (12)

Commentaar:

- De scheidsrechter moet direct fluiten als de bal niet door de passeerruimte gaat (dus ook als de bal niet over het net gaat). Hij mag niet wachten totdat de bal de grond raakt.

12.7 SERVICEFOUTEN EN OPSTELLINGSFOUTEN

12.7.1	Als de serveerder een fout maakt op het moment van de service (foute uitvoering, onjuiste servicevolgorde, enz.) en de tegenstander een opstellingsfout maakt, wordt de servicefout bestraft.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Als daarentegen de service juist is uitgevoerd, maar er daarna een fout wordt gemaakt (bijv. "uit" gaat, over een scherm gaat enz.) wordt een opstellingsfout van de tegenstander aangemerkt als eerste te zijn gemaakt en moet deze als zodanig bestraft worden.	7.5.3, 12.6.2

Commentaar:

- Staat het serverende team in een foute servicevolgorde met betrekking tot voor-achter (regel 12.2) en maakt het andere team een opstellingsfout (regel 7.5.1), dan wordt dit het serverende team als fout aangerekend.
- Het serverende team maakt geen opstellingsfout als de voor- en achterspelers bij de service, ten opzichte van elkaar links-rechts, niet in de juiste servicevolgorde staan. Deze spelers kunnen wel een opstellingsfout maken ten opzichte van elkaar ten aanzien van voor-achter.
- Als de serveerder een fout maakt op het moment van de service en bij de tegenstander wordt een onreglementaire spelerwissel geconstateerd dan wordt een dubbelfout gegeven. Het team dat de onreglementaire spelerwissel heeft gerealiseerd moet nog wel de correcte opstelling innemen.
- Indien beide teams een opstellingsfout, of een voetfout maken, een team een opstellingsfout en het andere team een voetfout

maakt of andersom, dan dient voor dubbelfout te worden gefloten.

13 AANVALSSLAG		
13.1	KENMERKEN VAN DE AANVALSSLAG	12, 14.1.1
13.1.1	Met uitzondering van de service en het blok worden alle handelingen die de bal naar de tegenstander doen gaan, als aanvalsslag aangemerkt.	
13.1.2	Bij een aanvalsslag mag de bal met de vingertoppen worden "geplaatst", mits de aanraking kort is en de bal niet wordt gevangen of gegooid.	9.2.2
13.1.3	Een aanvalsslag is voltooid zodra de bal het verticale vlak van de passeerruimte geheel is gepasseerd of door een tegenstander wordt aangeraakt.	
13.2 BEPERKINGEN BIJ DE AANVALSSLAG		
13.2.1	Een voorspeler mag op elke hoogte een aanvalsslag voltooien, mits hij hierbij de bal binnen de eigen speelveld raakt, met uitzondering van de situatie zoals vermeld in regel 13.2.4 en 13.3.6. <u>Commentaar:</u>	7.4.1.1
	<ul style="list-style-type: none"> • Een speler mag de bal van buiten de vrije zone van de eigen speelveld terugspelen naar zijn eigen speelveld. 	
13.2.2	Een achterspeler mag van achter de voorzone op elke hoogte een aanvalsslag voltooien.	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, T8
13.2.2.1	Bij zijn afzet mag (mogen) zijn voet(en) de aanvalslijn niet aanraken of overschrijden.	1.3.4
13.2.2.2	Na de aanvalsslag mag hij in de voorzone op de grond komen. <u>Commentaar:</u>	1.4.1
	<ul style="list-style-type: none"> • De aanvalslijn loopt in de hele vrije zone door. De restricties voor de achterspeler gelden hier dus ook. 	
13.2.3	Een achterspeler mag vanuit de voorzone eveneens een aanvalsslag voltooien indien, op het moment van raken, een gedeelte van de bal onder de netrand is.	1.4.1, 7.4.1.2, T8
13.2.4	Geen enkele speler mag een aanvalsslag voltooien op een door de tegenstander opgeslagen bal, indien de bal in de voorzone en geheel boven de netrand is.	1.4.1
13.3 FOUTEN BIJ DE AANVALSSLAG		
13.3.1	Een speler raakt de bal in het speelveld van de tegenstander.	13.2.1, T11 (20)
13.3.2	Een speler slaat de bal 'uit'.	8.4, T11 (15)
13.3.3	Een achterspeler voltooit vanuit de voorzone een aanvalsslag, terwijl op het moment van raken de bal geheel boven de netrand is. <u>Commentaar:</u>	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, T11 (21)

- Een in de voorzone staande achterspeler voert een aanvalsslag uit op een bal die geheel boven de netrand is. Dit is pas fout op het moment dat de bal het net in zijn geheel is gepasseerd of door een blok wordt aangeraakt.
- 13.3.4 Een speler voltooit een aanvalsslag op een door de tegenstander geserveerde bal, terwijl deze in de voorzone geheel boven de netrand is. 1.4.1, 13.2.4, T11 (21)
- 13.3.5 De Libero voltooit een aanvalsslag, wanneer op het moment van het raken van de bal deze geheel boven de netrand is. 19.3.1.2, 23.3.2.3d, T11 (21)
- 13.3.6 Een speler voltooit een aanvalsslag die geheel boven de netrand is van een door de libero, die zich in de voorzone bevindt, bovenhands met de vingers toegespeelde bal. 1.4.1, 19.3.1.4 23.3.2.3e, T11 (21)

14 BLOK

14.1 BLOKKEREN

- 14.1.1 Blokkeren is de handeling van spelers vlak bij het net om boven de netrand de bal die van de tegenstander komt te onderscheppen, ongeacht de hoogte van het balcontact. 7.4.1.1
- Alleen voorspelers mogen een blok voltooien, maar op het moment van het balcontact moet een gedeelte van het lichaam hoger zijn dan de bovenkant van het net.
- Commentaar:
- In de definitie van blokkeren is dus al sprake van een blok(poging) als een speler met enig lichaamsdeel boven de netrand uitkomt om nabij het net een uit het veld van de tegenstander komende bal te onderscheppen.
 - Alleen een speler die nabij het net op enigerlei wijze boven het net uitkomt, wordt geacht aan het blokkeren deel te nemen. Een speler (voor- of achterspeler) die dit niet doet, neemt dus niet aan de blokactie deel en heeft dus ook niet de rechten en plichten van een blokkeerder. Dit geldt ook als hij dicht bij iemand staat die wel op enigerlei wijze boven het net uitkomt.
 - Zie ook commentaar regel 9.3.3
- 14.1.2 **Blokpoging.**
 Als de bal bij het blokkeren niet wordt geraakt, geldt dit als blokpoging.
- 14.1.3 **Voltooid blok.** T7
 Als de bal door een blokkeerder wordt geraakt, is er sprake van een voltooid blok.
- Commentaar:

- Raakt na een aanvalsslag de bal zowel de bovenrand van het net als een speler van de tegenstander, dan geldt dat als een blok. Het oorspronkelijk aanvallende team mag de bal daarna dus weer driemaal spelen. Het is hierbij niet van belang of de bal zonder de actie van de tegenstander al dan niet over het net zou zijn gegaan.

14.1.4**Groepsblok.**

Van een groepsblok is sprake als het blokkeren wordt uitgevoerd door twee of drie spelers die dicht bij elkaar staan. Een groepsblok is voltooid als één van deze spelers de bal raakt.

14.2**RAKEN VAN DE BAL BIJ HET BLOKKEREN**

Opeenvolgende aanrakingen (snel na elkaar) door één of meer blokkeerders zijn toegestaan, mits deze aanrakingen tijdens dezelfde actie plaatsvinden.

9.1.1, 9.2.3

Commentaar:

- Als tijdens een blokactie de bal eerst de hand(en) van één of meer blokkeerders raakt en daarna het hoofd van één van hen, dan valt dat binnen het begrip blokkeren, ook als inmiddels de hand(en) van de blokkeerder(s) niet meer boven nethoogte zijn. Is er echter sprake van twee duidelijk aparte spelacties (bijv. bewust koppen van de bal na het blokkeren) dan telt de laatste balaanraking als de eerste maal spelen na het blok door het team.
- De bal mag niet gevangen en/of gegooid worden.

14.3**OVER HET NET BLOKKEREN**

Tijdens het blokkeren mogen de spelers met de handen en armen over het net komen, mits hierbij de tegenstander niet in zijn spel wordt gehinderd. Het is dus niet toegestaan de bal over het net heen aan te raken voordat de tegenstander zijn aanvalsslag heeft uitgevoerd.

13.1.1

Commentaar:

- Over het net blokkeren en daarbij de bal gelijktijdig met de aanvaller raken is fout. Boven het eigen veld blokkeren en daarbij de bal gelijktijdig met de aanvaller raken is geen fout van de blokkeerder. De aanvaller maakt dan een fout indien hij de bal volledig over het net raakt.
- De blokkeerder heeft het recht om elke bal boven de netrand te spelen in het speelveld van de tegenstander mits:
 - de bal na het eerste of tweede contact van de tegenstander naar zijn zijde van het net komt én
 - er géén tegenstander dicht genoeg bij het net en de bal is om de bal nog te kunnen spelen.

- *Is dit wel het geval en de blokkeerder van team A blokkeert de bal vóór of gelijktijdig met de aanvalsslag van een speler van team B dan maakt de blokkeerder wel een fout volgens 14.6.1.*
- *Na de derde aanraking van team A mag de blokkeerder van team B elke bal blokkeren boven het speelveld van team A. Het maakt dan niet uit of de bal parallel aan het net wordt gespeeld of in de richting van het veld van team B gaat. Elke 3^e aanraking van een team wordt gezien als "aanvalsslag" die in de richting van de tegenstander gaat.*

14.4 BLOK EN AANRAKINGEN DOOR HET TEAM

14.4.1 Het aanraken van de bal door een blok telt niet mee als aanraking door het team. Na een aanraking door een blok mag het team bij het naar de tegenstander terugspelen van de bal deze dus nog driemaal spelen. 9.1, 14.4.2

14.4.2 Na een blok mag iedere speler deze bal als eerste weer spelen, ook als hij tijdens het blokkeren de bal heeft geraakt. 14.4.1

Commentaar:

- *Zie regel 14.2. (de bal raakt eerst de handen van een blokkeerder en in hetzelfde spelmoment diens hoofd, dat wordt niet als de eerste keer spelen beschouwd, maar als één blokactie)*

14.5 BLOKKEREN VAN DE SERVICE

De service van de tegenstander mag niet worden geblokkeerd.

12, T11 (12)

14.6 FOUTEN BIJ HET BLOKKEREN

T11 (20)

14.6.1 Een speler maakt bij het blokkeren een fout als:
hij de bal over het net heen raakt vóór of gelijktijdig met de aanvalsslag van de tegenstander; 14.3

14.6.2 hij als achterspeler of Libero een blok voltooid of deelneemt aan een voltooid blok; 14.1, 14.5, 19.3.1.3

Commentaar:

- *Neemt een achterspeler deel aan een blok, waarvan één van de blokkeerders de bal aanraakt, dan is die achterspeler fout, ook als hijzelf die bal niet raakt en ongeacht waar de bal na de blokactie heen gaat. Wordt geen van de blokkeerders door de bal aangeraakt, dan is er slechts sprake van een "blokping" en is een daaraan deelnemende achterspeler niet fout.*

14.6.3 hij de service van de tegenstander blokkeert; 14.5, T11 (12)

14.6.4 de bal na het blokkeren "uit" gaat; 8.4

14.6.5 hij de bal buiten de antenne over het net heen blokkeert;

14.6.6 hij als Libero aan een blokping (individueel of groepsblok) deelneemt. 14.1.1, 19.3.1.3

- *Als de Libero deelneemt aan een blok of een blokpoging onderneemt maakt hij een fout (regel 14.6.6) tenzij de Libero niet boven het net uitkomt en geen enkele poging doet om de bal te spelen.*

HOOFDSTUK 5: SPELONDERBREKINGEN, PAUZES EN SPELOPHOUDEN

15 SPELONDERBREKINGEN

Een spelonderbreking is de tijd tussen een voltooide rally en het fluitsignaal van de 1^e scheidsrechter voor de volgende service. De enige reglementaire spelonderbrekingen zijn de time-outs en de spelerwissels. 6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6

15.1 AANTAL REGLEMENTAIRE SPELONDERBREKINGEN

Elke team heeft recht op ten hoogste twee time-outs en zes spelerwissels per set. 6.2, 15.4, 15.5

Commentaar:

- *Een coach heeft het recht aan de teller het aantal verbruikte spelerwisselingen c.q. time-outs van zijn eigen team te vragen als de bal niet in het spel is. Of voor één of meer spelers persoonlijk de wisselmogelijkheden al of niet zijn uitgeput, is hier niet aan de orde.*

15.2 OPEENVOLGING VAN REGLEMENTAIRE SPELONDERBREKINGEN

15.2.1 Per team mogen opeenvolgend in dezelfde onderbreking, zonder dat het spel tussentijds hervat behoeft te worden, één of twee time-outs en één spelerwissel aangevraagd worden. 15.4, 15.5

15.2.2 Een team mag echter niet twee spelerwissels na elkaar aanvragen zonder dat het spel tussentijds is hervat. Twee of meer spelers mogen tijdens dezelfde aanvraag worden gewisseld. 15.5, 15.6.1

Commentaar:

- *Tijdens een spelonderbreking wordt door team A een spelerwissel aangevraagd en uitgevoerd. Tijdens deze onderbreking wordt team B bestraft met een rode kaart. Als team B de service had, moet team A een plaats doordraaien. Mocht de coach, naar aanleiding van dit "verplichte" doordraaien, zijn spelerwissel(s) willen terugdraaien dan is dat toegestaan. Deze wordt(en) geannuleerd en telt(len) dus niet mee in het toegestane aantal.*
- *In de situatie dat iemand een rode kaart als bestraffing wordt gegeven mogen zowel team A als B een wissel aanvragen en hoeft niet eerst een voltooide rally gespeeld te worden.*

- 15.2.3 Er moet een voltooide rally zitten tussen twee aparte aanvragen voor een spelerwissel door hetzelfde team. (Uitzonderingen: een verplichte wissel als gevolg van een blessure of door uit het veld sturen of diskwalificeren van een speler) 6.1.3, 15.5
15.5.2, 15.7, 15.8

15.3 AANVRAAG VAN REGLEMENTAIRE SPELONDERBREKINGEN

- 15.3.1 Reglementaire spelonderbrekingen mogen uitsluitend door de coach of in diens afwezigheid door de aanvoerder in het veld worden aangevraagd. 5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15

Commentaar:

- De 2^e scheidsrechter meldt de 2^e time-out en de 5^e en 6^e spelerwissel eerst aan de 1^e scheidsrechter dan aan de coach (zie regel 24.2.7).
Wanneer er geen coach aanwezig is, moet voornoemde informatie door de 1^e scheidsrechter worden doorgegeven aan de aanvoerder in het veld.
- Een reglementaire spelonderbreking mag ook tijdens de veldwisseling in de beslissende set worden aangevraagd. Zij mag pas worden uitgevoerd nadat de procedure van wisselen van speelveld is beëindigd.
- Wanneer een scheidsrechter een verzoek tot een reglementaire spelonderbreking (time-out) toestaat, moet hij dit door middel van het betreffende scheidsrechtersteken en een fluitsignaal kenbaar maken.
- Wanneer de 2^e scheidsrechter voor een aangevraagde spelonderbreking heeft gefloten, hoeft de 1^e scheidsrechter het teken niet te herhalen.

- 15.3.2 Een spelerwissel mag voor de aanvang van een set worden aangevraagd. Deze moet dan als reglementaire spelerwissel in die set worden genoteerd. 7.3.4

15.4 TIME-OUTS

- 15.4.1 De aanvraag voor een time-out vindt plaats door het met de hand zichtbaar maken van het betreffende teken als de bal uit het spel is en vóór het fluitsignaal voor de service. 6.1.3, 8.2, 12.3, T11 (4)

Alle aangevraagde time-outs duren 30 seconden of zoveel korter als het aanvragende team en de officials nodig hebben.

Commentaar:

- Als het aanvragende team de time-out wil beëindigen voordat de 30 seconden voorbij zijn, dan moet zij dit kenbaar maken aan de 2^e scheidsrechter die op zijn beurt fluit voor einde time-out.
- Zie ook 5.1.2.2 (1^e commentaar) of 15.5.2 (3^e commentaar) indien de scheidsrechter zijn aanvankelijk genomen beslissing terugdraait.

15.4.2 Tijdens alle time-outs moeten de veldspelers naar de vrije zone nabij hun spelersbank gaan. T1a

Commentaar:

- Bij de time-out mogen alle teamleden aanwezig zijn. Het overleg gebeurt bij de spelersbank. Hierdoor is het veld vrij en kan er eventueel worden gedweild. Ook indien er geen coach is of het team geen behoefte heeft aan overleg gaan zij naar de spelersbank. Spelers mogen tijdens de time-out op de spelersbank gaan zitten, ondanks dat deze buiten de vrije zone staat.
- Wanneer dit geen hinder voor het dweilen, voor het entertainment en geen spelophouden met zich meebrengt, hoeven de spelers niet persé naar de vrije zone nabij hun spelersbank te gaan. Zij mogen zelf bepalen waar zij tijdens de time-out aan hun eigen zijde in de speelruimte verblijven.

15.5 SPELERWISSELS

15.5.1 Een spelerwissel is, (uitgezonderd de Libero of zijn vervangende speler) nadat de teller één en ander in het DWF “Live bijhouden” en op het DWF-formulier heeft vastgelegd, het verlaten van het speelveld door een speler, waarbij een andere speler zijn plaats inneemt. 19.3.2.1, T11 (5)

15.5.2 Wanneer door een blessure van een veldspeler een spelerwissel noodzakelijk wordt, mag de coach (of de aanvoerder in het veld) het spelerwisselteken geven. 5.1.2.3, 5.2.3.3, 6.1.3, 8.2, 12.3, T11 (5)

Commentaar:

- Voor de beperkingen: zie regel 15.6.
- Voor de spelersvervanging door een Libero: zie regel 19.3.2.
- Voor De A-, B- en C-Jeugd Hoofdklasse, Topklasse, 1^e klasse en lager geldt de wisselregel waarbij een speler meerdere malen kan worden gewisseld. (zie hiervoor 15.6.2 en commentaren)

15.6 BEPERKING VAN HET AANTAL SPELERWISSELS

15.6.1 Een speler uit de basisopstelling mag het spel verlaten en weer terugkomen, maar slechts op zijn oorspronkelijke plaats in de opstelling. 7.3.1

15.6.2 Een wisselspeler mag op de plaats van een speler uit de basisopstelling worden ingezet. Hij kan dan alleen door diezelfde speler uit de basisopstelling worden gewisseld. Een wisselspeler kan echter in dezelfde set wel weer met een andere speler uit de basisopstelling wisselen. 7.3.1

Commentaar:

- Speler #5 uit de basisopstelling wisselt met speler #3. Speler #5 kan alleen op zijn positie weer terug gewisseld worden met

speler #3. Speler #3 kan na een voltooide rally gewisseld worden met, bijvoorbeeld, speler #6 uit de basisopstelling. Maar kan ook weer met speler #5 wisselen.

- De gewisselde speler mag niet in hetzelfde dode moment wisselen met een andere basisspeler (bijv. #1 er in #10 eruit en meteen #10 weer er in en #3 er uit). Er moet steeds een voltooide rally tussen zitten.
- Na het overhandigen van het opstellingsbriefje en het vermelden hiervan in DWF "Live bijhouden" en op het DWF-formulier mag (nog vóór het spel is begonnen) een reglementaire spelerwissel worden uitgevoerd.
- Wanneer meer dan één spelerwissel wordt uitgevoerd dan moeten deze spelerwissels per paar geschieden binnen de wisselzone. Nadat het eerste paar door de teller correct is bevonden en administratief verwerkt is, kan de volgende spelerwissel plaatsvinden.
- Een speler die via een reglementaire spelerwissel in de plaats is gekomen van een geblesseerde speler kan in die set niet meer reglementair gewisseld worden. Er is op zo'n moment geen sprake meer van een koppeling van twee spelers. Indien de geblesseerde speler in die set weer hersteld is kan deze natuurlijk weer wel terug gewisseld worden.

15.7 UITZONDERLIJKE SPELERWISSEL

Een speler (uitgezonderd de Libero), die vanwege een blessure of ziekte niet verder kan spelen, moet reglementair worden gewisseld. Als dit niet mogelijk is, heeft het team recht op een uitzonderlijke spelerwissel, die niet aan de voorwaarden van regel 15.6 voldoet. Bij een uitzonderlijke spelerwissel mag elke speler (uitgezonderd de Libero, tweede Libero of hun vervanger), die niet in het veld staat op het moment dat de blessure/ziekte plaatsvindt, de plaats van de geblesseerde/zieke speler innemen. De gewisselde geblesseerde of zieke speler mag gedurende de rest van de wedstrijd niet meer terugkeren in het veld.

Een uitzonderlijke spelerwissel telt in geen enkel geval mee voor het aantal spelerwissels maar moet wel in het DWF "Live bijhouden" en op het DWF-formulier vermeld worden.

Commentaar:

- Wanneer een speler geblesseerd raakt of ziek wordt, moet de 2^e scheidsrechter (indien aanwezig) vragen om een onmiddellijke spelerwissel als dat al niet gedaan is door het team zelf.
- Een speler die door een blessure of ziekte zelf niet meer redelijkerwijs aan het spel deel kan nemen, moet het speelveld verlaten, ongeacht de gevolgen voor het team.

6.1.3, 15.6,
19.4.3

- *Wanneer bij een blessure of ziekte een uitzonderlijke spelerwissel nodig is, mogen hierin naar keuze van de coach, alle spelers worden betrokken die op dat moment niet aan het spel deelnemen, ongeacht of (en zo ja: waar) zij in de lopende set al in het veld zijn geweest. (zie hiervoor ook 15.7).*
- *De Libero(s) kan (kunnen) nooit veldspeler worden als hij (zij) als zodanig in het DWF is (zijn) vermeld.
Echter mocht het team, door een blessure van een speler, te weinig spelers overhouden om de wedstrijd uit te spelen, dan is het in deze situatie wél toegestaan om een Libero als veldspeler in te zetten. Dit geldt ook als het team 6 spelers heeft en 2 Libero's.
In het uitzonderlijk geval dat daarna nog een speler zich blesseert dan mag ook de 2^e Libero als veldspeler ingezet worden. Het tenue waarin de Libero dan als veldspeler speelt is niet van belang. Hij houdt wel zijn eigen shirtnummer.*
- *In de situatie dat het team 6 spelers en 1 Libero heeft en op het moment dat een speler zich blesseert (en niet meer verder kan spelen) staat de Libero in het veld, dan moet eerst de Libero vervangen worden door de speler die hij verving en daarna kan de Libero veldspeler worden.*
- *Indien een team bestaat uit 7 spelers en 1 of 2 Libero's waarvan één speler uit het veld is gestuurd of is gediskwalificeerd en daarna blesseert een speler zich zodanig dat hij niet verder kan spelen waardoor het team in die set of in die wedstrijd hierdoor onvolledig zou raken, dan geldt deze regel niet.*
- *In de tweede en lagere klassen van de seniorencompetitie en in de jeugdklassen onder de Hoofdklasse is het toegestaan met vijf spelers te spelen indien er niet meer dan vijf speelgerechtigde spelers aanwezig zijn, of het aantal speelgerechtigde spelers door een blessure tot vijf afneemt. In dat geval is de speler op positie 6 niet aanwezig. (zie hiervoor ook wedstrijdreglement 3.1.5.5)*
- *Wanneer een speler een bloedende wond oploopt moet de scheidsrechter het spel onmiddellijk stilleggen en medische assistentie vragen voor de betreffende speler.
Het team hoeft deze speler niet direct te wisselen. De speler mag voor een korte periode aan zijn verwonding worden geholpen.*
- *Wordt een spelerwissel aangevraagd voor een speler die eerder uitzonderlijk was gewisseld, dan moet hiertegen conform regel 16 (spelophouden) worden opgetreden. Deze speler mag, na de verzorging, wel op de spelersbank plaats nemen.*
- *Een speler die via een uitzonderlijke spelerwissel in de plaats is gekomen van een geblesseerde speler kan in die set niet meer*

reglementair gewisseld worden. Er is op zo'n moment geen sprake meer van een koppeling van twee spelers.

- In hetzelfde "dode" moment dat bij een team een uitzonderlijke spelerwissel wordt uitgevoerd mag een reglementaire spelerwissel worden uitgevoerd nadat de uitzonderlijke spelerwissel is geregistreerd in het DWF "Live bijhouden" en op het DWF-formulier.
- Na een time-out en tijdens een spelonderbreking voor de verzorging van een geblesseerde speler mag een reglementaire spelerwissel plaatsvinden.

15.8 SPELERWISSEL BIJ 'UIT HET VELD STUREN' OF DISKWALIFICATIE

Een uit het veld gestuurde of gediskwalificeerde speler moet reglementair worden gewisseld. Als dit niet mogelijk is, wordt zijn team onvolledig verklaard.

6.4.3, 7.3.1,
15.6, 21.3.2,
21.3.3, T11 (5)

Commentaar:

- Zie regel 6.4.3. (gevolgen van onvolledig verklaren).

15.9 ONREGLEMENTAIRE SPELERWISSEL

15.9.1 Een spelerwissel is, behalve in geval van regel 15.7, onreglementair als deze niet voldoet aan de voorwaarden die in regel 15.6 zijn aangegeven of als het een niet geregistreerde speler betreft.

Commentaar:

- Er kan een spraakverwarring zijn tussen de begrippen "onjuiste verzoeken" en "onreglementaire spelerwissel".

Een "onjuist verzoek" zie regel 15.11.

Een "onreglementaire spelerwissel" zie regel 15.9.

15.9.2 Wanneer een team een onreglementaire spelerwissel heeft uitgevoerd en het spel is hervat moet als volgt worden gehandeld: 8.1, 15.6

15.9.2.1 het team wordt bestraft met een punt en de service gaat naar de tegenstander; 6.1.3

15.9.2.2 de spelerwissel moet worden hersteld;

15.9.2.3 de punten die het in overtreding zijnde team na het maken van de fout heeft behaald, worden geannuleerd, de punten van de tegenstander blijven gehandhaafd.

Commentaar:

- Wordt een onjuist verzoek of een onreglementaire spelerwissel niet direct geconstateerd, waardoor de betrokken speler in het veld komt, maar dit vóór de eerstvolgende spelhervatting (fluitsignaal voor service) wordt opgemerkt, dan moet de fout alsnog direct worden hersteld. Hierbij is in beide gevallen sprake van spelophouden.
- Indien een onreglementaire spelerwissel wordt geconstateerd nadat het spel is hervat, moet het spel direct worden onderbroken

door de zoemer van de teller of door het fluitsignaal van de 2^e scheidsrechter.

- Indien een spelerwissel heeft plaatsgevonden met een speler die niet in het DWF staat en het spel is hervat dan moeten de punten die het team heeft behaald gedurende de tijd dat deze speler in het veld stond worden geannuleerd. De tegenstander krijgt het recht van service en krijgt er een punt bij.
- Wordt de fout pas na het einde van de set opgemerkt dan verliest dat team die set. Wordt deze fout pas na de wedstrijd opgemerkt dan verliest dat team de gehele wedstrijd.
- Indien een onreglementaire spelerwissel moet worden teruggedraaid mag daarna geen "normale" spelerwissel worden uitgevoerd. Er dient dan eerst een voltooide rally gespeeld te worden. Indien er eerst een spelerwissel wordt aangevraagd en ook wordt gerealiseerd en er moet in hetzelfde dode moment ook een onreglementaire spelerwissel worden teruggedraaid dan heeft dat geen gevolgen voor de "normale" spelerwissel en voor het aantal spelerwissels dat nog volgt in die set. Wel dient een en ander te worden vermeld in DWF "live bijhouden" en op het DWF-formulier.

15.10 PROCEDURE BIJ EEN SPELERWISSEL

15.10.1	Spelerwissels moeten binnen de wisselzone worden uitgevoerd.	1.4.3, T1b
15.10.2	Een spelerwissel duurt slechts zolang als nodig is voor het vermelden ervan in het DWF "Live bijhouden" en op het DWF-formulier en voor het betreden / verlaten van het speelveld door de spelers.	15.10, 24.2.6, 25.2.2.3
15.10.3a	De eigenlijke aanvraag voor een spelerwissel is de aanvraag door de coach, of bij diens afwezigheid, door de aanvoerder in het veld, door het vragen om een spelerwissel aan de scheidsrechter met daarbij gelijktijdig het maken van het wisselteken.	15.5.2,
15.10.3b	Als de speler niet speelklaar is, wordt de spelerwissel niet toegestaan. Dit leidt tot een maatregel voor spelophouden voor het team.	16.2, T9
15.10.3c	De aanvraag voor een spelerwissel wordt erkend en aangegeven door de teller of de 2 ^e scheidsrechter door het gebruik van een zoemer respectievelijk een fluitsignaal. De 2 ^e scheidsrechter staat de spelerwissel toe door het maken van het wisselteken. <u>Commentaar:</u>	24.2.6
	<ul style="list-style-type: none"> • Regel 15.10.3b ziet toe op de in te wisselen speler. Indien de uit te wisselen speler de oorzaak van het oponthoud is dan is dat spelophouden en gaat de spelerwissel wel door. 	
15.10.4	Wanneer een team meer dan één spelerwissel gelijktijdig wil uitvoeren, dan moeten alle spelers tegelijkertijd de wisselzone binnenkomen, om als één verzoek te worden aangemerkt. Deze spelerwissels moeten dan per tweetal na elkaar plaatsvinden.	1.4.3, 15.2.2

Als een van deze spelerwissels onreglementair is dan gaat de onreglementaire spelerwissel niet door en wordt bestraft met een maatregel voor spelophouden. De correcte spelerwissel(s) kunnen wel doorgang vinden.

Commentaar:

- Wanneer bij een meervoudige spelerwissel een of meerdere speler(s) al in de wisselzone is c.q. zijn, maar een of meerdere speler(s) te laat in de wisselzone arriveren dan moeten deze speler(s), zonder enige maatregel voor spelophouden of de notatie van een onjuist verzoek, geweigerd worden.
- Indien bij een meervoudige spelerwissel één van de wisselspelers niet speelklaar in de wisselzone is (de speler draagt bijv. nog zijn trainingsjack), zal de spelerwissel van deze speler geweigerd worden zonder enige maatregel voor spelophouden of de notatie van een onjuist verzoek. De andere spelerwissel(s) kan (kunnen) gewoon doorgang vinden.
- Wanneer een meervoudige spelerwissel wordt aangevraagd en een van die te wisselen spelers is onreglementair, dan wordt(en) de reglementaire spelerwissel(s) uitgevoerd en wordt de onreglementaire spelerwissel geweigerd. Het team wordt bestraft met een maatregel voor spelophouden.

15.11 ONJUISTE VERZOEKEN

15.11.1	Het is onjuist welke spelonderbreking dan ook aan te vragen:	15
15.11.1.1	tijdens een rally, dan wel op het moment van of na het fluitsignaal voor service;	12.3
15.11.1.2	door een lid van het team, dat daartoe niet gerechtigd is;	5.1.2.3, 5.2.3.3
15.11.1.3	ten behoeve van een tweede spelerwissel voordat het spel na een vorige spelerwissel door hetzelfde team is hervat (er moet altijd een voltooide rally hebben plaatsgevonden), behalve in het geval dat het een geblesseerde of zieke speler betreft;	15.2.2, 15.2.3, 16.1, 25.2.2.6
15.11.1.4	nadat het toegestane aantal time-outs en spelerwissels is benut.	15.1
15.11.2	Het eerste onjuiste verzoek dat het spel niet beïnvloedt of ophoudt, moet worden afgewezen, maar moet vermeld worden op het DWF-formulier zonder verder consequenties.	16.1 25.2.2.6
15.11.3	leder herhaald onjuist verzoek in de wedstrijd door hetzelfde team is een vorm van spelophouden.	16.1.4

Commentaar:

- Op het moment dat het spel stilstaat omdat een scheidsrechter bij vergissing voor de in regel 15.11 bedoelde onjuiste aanvraag voor spelonderbreking heeft gefloten, heeft geen van de beide teams het recht een time-out aan te vragen of een spelerwissel uit te voeren. Er moet eerst een voltooide rally worden gespeeld.

- Zie commentaar bij regel 15.9.1 (verschil tussen "onjuiste verzoeken" en "onreglementaire spelerwissel").
- Indien het eerste onjuiste verzoek het spel niet beïnvloedt of ophoudt, wordt dat in het betreffende vakje op het DWF-formulier genoteerd.
- Indien een onjuist verzoek tot gevolg heeft dat er een vorm van spelophouden ontstaat (de coach vraagt bijvoorbeeld een derde time-out aan en de teams lopen het veld af) dan wordt er een maatregel voor spelophouden opgelegd. Er wordt dan **geen** kruisje gezet bij het onjuist verzoek. Hetzelfde team kan daarna toch nog een onjuist verzoek doen (wat niet mag leiden tot spelophouden) wat dan wel genoteerd moet worden in het betreffende vakje op het DWF-formulier.
- Indien daarna datzelfde team nogmaals een maatregel voor spelophouden krijgt opgelegd, volgt dan natuurlijk wel een bestraffing voor spelophouden.
- De 1^e of 2^e scheidsrechter, die het onjuiste verzoek constateert, geeft een X teken door met twee handen de beide wijsvingers gekruist omhoog te steken. (als een X)

16 SPELOPHOUDEN

16.1 VORMEN VAN SPELOPHOUDEN

Onjuist gedrag van een team, waardoor spelhervatting wordt vertraagd, wordt beschouwd als spelophouden.

Hiertoe worden onder meer gerekend:

- | | | |
|--------|---|---------|
| 16.1.1 | te lang laten duren van een reglementaire spelonderbreking; | 15.10.2 |
| 16.1.2 | spelonderbrekingen laten voortduren na gemaand te zijn het spel te hervatten; | 15 |
| 16.1.3 | aanvragen van een onreglementaire spelerwissel; | 15.9 |
| 16.1.4 | herhalen van een onjuist verzoek; | 15.11.3 |
| 16.1.5 | het ophouden van het spel door een lid van het team. | |

Commentaar:

- Spelophouden wordt als een teamgebeuren beschouwd. Diverse acties van spelophouden, ongeacht door welk lid van het team, worden bij elkaar opgeteld voor het bepalen van de maatregel.
- Zie regel 15.10.2 (wisselspeler moet nog kledingstuk uittrekken).
- Vraagt een aanvoerder of een coach gelijktijdig twee onreglementaire spelerwissels aan, dan wordt dit beschouwd als éénmaal spelophouden.

16.2 MAATREGELEN BIJ SPELOPHOUDEN

T9

- | | |
|--------|---|
| 16.2.1 | De maatregelen waarschuwing en bestraffing voor spelophouden, gelden voor het team. |
|--------|---|

- | | | |
|----------|---|-----------------|
| 16.2.1.1 | Maatregelen voor spelophouden blijven de gehele wedstrijd van kracht. | 6.3 |
| 16.2.1.2 | Alle maatregelen voor spelophouden worden vermeld op het DWF-formulier. | 25.2.2.6 |
| 16.2.2 | De eerste maal spelophouden door een lid van het team in een wedstrijd leidt tot een waarschuwing voor spelophouden.
<u>Commentaar:</u> | 4.1.1, T11 (25) |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Indien een waarschuwing voor spelophouden wordt gegeven vanwege een onjuist verzoek of een onreglementaire spelerwissel, moet eerst een voltooide rally gespeeld worden voordat een nieuw verzoek door hetzelfde team gehonoreerd kan worden. | |
| 16.2.3 | De tweede en daarop volgende keren spelophouden, in welke vorm dan ook, door welk lid van het team dan ook in dezelfde wedstrijd, worden aangemerkt als een fout en leiden tot een bestraffing wegens spelophouden: een punt en het recht van service voor de tegenstander.
<u>Commentaar:</u> | 6.1.3, T11 (25) |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Een toegekend punt vanwege bestraffing voor spelophouden wordt in het DWF "Live bijhouden" automatisch toegekend. • Indien een bestraffing voor spelophouden wordt gegeven vanwege een onjuist verzoek of een onreglementaire spelerwissel, moet dat, conform regel 6.1.3, gezien worden als een voltooide rally en mogen er dus reglementaire spel onderbrekingen worden aangevraagd. | |
| 16.2.4 | Maatregelen voor spelophouden vóór de eerste set of tussen de sets worden toegepast in de daaropvolgende set.
<u>Commentaar:</u> | 18.1 |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Bij spelophouden voor of tussen de sets wordt door de 1^e scheidsrechter bij aanvang van de volgende set de maatregel (nemen van de juiste maatregel voor spelophouden en het toepassen van de gevolgen) opgelegd. | |

17 UITZONDERLIJKE SPELONDERBREKINGEN

17.1 BLESSURE/ZIEKTE

- | | | |
|--------|---|--------------|
| 17.1.1 | Bij een ernstig ongeval moet de scheidsrechter, wanneer de bal in het spel is, het spel onmiddellijk stilleggen en toestaan dat er op het veld medische hulp wordt verleend. De rally wordt daarna overgespeeld.
<u>Commentaar:</u> | 8.1
6.1.3 |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Merkt de scheidsrechter de blessure pas op na afloop van de rally, dan moet hij de situatie beoordelen. Heeft de blessure invloed gehad op het spel van het betreffende team, dan wordt dubbelfout gegeven. Had de blessure geen invloed, dus heeft het | |

team in feite gewoon doorgespeeld of had het team gewoon kunnen doorspelen, dan wordt geen dubbelfout gegeven. Bij dit laatste kan bijvoorbeeld worden gedacht aan de situatie dat een speler de bal hard op zijn hoofd kreeg en hierdoor wat "dizzy" werd, maar de bal daarna rechtstreeks naar tribune, plafond of iets dergelijks ging en dus voor het team niet meer speelbaar was.

- 17.1.2** Als een geblesseerde of zieke speler niet reglementair of uitzonderlijk kan worden gewisseld, wordt aan de speler een pauze van drie minuten voor herstel toegestaan. Voor dezelfde speler is dit slechts éénmaal in de wedstrijd mogelijk. 15.6, 15.7
 24.2.8
- Als de speler niet verder kan spelen, wordt zijn team onvolledig verklaard. 6.4.3, 7.3.1
- Commentaar:
- *Bij het oplopen van een blessure tijdens het inspelen dient te worden gehandeld als bij het oplopen van een blessure tijdens de wedstrijd.*
 - *Zie regel 6.4.3 (gevolgen van onvolledig verklaren door een blessure).*
 - *Zie regel 15.7 (bij blessure niet te snel een uitzonderlijke spelerwissel opdragen of laten uitvoeren).*

17.2 BEÏNVLOEDING VAN BUITENAF

Als het spel door een van buitenaf komende oorzaak wordt beïnvloed, moet het spel worden stilgelegd en moet de rally worden overgespeeld. 6.1.3, T11 (23)

Commentaar:

- *Voorbeelden hiervan zijn een bal die vanaf een naastliggend veld het speelveld binnen rolt, lekkage dak, overmatige condensvorming op de vloer, etc.*
- *Als er een 2^e bal binnen de lijnen van het speelveld komt moet altijd worden afgefloten en moet dubbelfout worden gegeven. Het maakt niet uit waar de bal het speelveld binnenkomt.* T2
- *Als er een 2^e bal de speelruimte binnenkomt bepaalt de 1^e of 2^e scheidsrechter of dat hinder op levert voor een van de teams. Als dat het geval is moet ook hier de rally worden afgefloten en moet dubbelfout worden gegeven.* T1b

17.3 LANGDURENDE ONDERBREKINGEN

- 17.3.1** Wanneer door onvoorziene omstandigheden het spel wordt onderbroken, nemen de 1^e scheidsrechter, de wedstrijdorganisatie maatregelen om de normale toestand te herstellen. 23.2.3
- 17.3.2** In geval van één of meer spelonderbrekingen met een totale tijdsduur van niet meer dan vier uur wordt: 17.3.1

- 17.3.2.1 bij hervatten van de wedstrijd op hetzelfde veld de onderbroken set normaal verder gespeeld met dezelfde stand, spelers (behalve de uit het veld gestuurde of gediskwalificeerde spelers) en opstellingen, en alle genoteerde sancties blijven gehandhaafd. De resultaten van de reeds gespeelde sets blijven gehandhaafd. 1, 7.3
- 17.3.2.2 bij hervatten van de wedstrijd op een ander veld de onderbroken set vervallen verklaard, de set overgespeeld met dezelfde teamsamenstellingen en beginopstellingen (behalve de uit het veld gestuurde of gediskwalificeerde spelers) en blijven alle genoteerde sancties gehandhaafd. De resultaten van de reeds gespeelde sets blijven gehandhaafd. 7.3, 21.4.1, T9
- Commentaar:
- De in de vervallen verklaarde set toegepaste maatregelen uit de “Tabel van maatregelen” blijven gehandhaafd behalve de puntentelling ten gevolge van het kaartgebruik.
 - Wanneer het spel door onvoorziene omstandigheden wordt onderbroken voor minimaal 15 minuten maar niet meer dan 30 minuten dan hebben de teams het recht op een officiële warming-up van in totaal 10 minuten.
 - Indien het spel door onvoorziene omstandigheden wordt onderbroken voor langer dan 30 minuten maar niet meer dan een uur, dan hebben de teams het recht op een officiële warming-up van in totaal 25 minuten.
 - Indien het spel na meer dan een uur wordt hervat, wordt met het normale wedstrijd protocol begonnen met uitsluiting van die zaken die al eerder gedaan zijn. (voorstellen aan publiek en dergelijke).
- 17.3.3 In geval van één of meer spelonderbrekingen met een totale tijdsduur van meer dan vier uur wordt de gehele wedstrijd overgespeeld.
- Commentaar:
- Bij reglement kan voor de nationale en regiocompetities een andere regeling worden vastgesteld.

18 PAUZES EN WISSELEN VAN SPEELVELD

18.1 PAUZES

- Een pauze is de tijdspanne tussen twee sets. 4.2.4
- Alle pauzes duren drie minuten.
- In dit tijdsbestek moet de wisseling van speelveld plaatsvinden en moeten de opstellingen in het DWF “Live bijhouden” en op het DWF-formulier worden vermeld. 7.3.2, 18.2, 25.2.1.2
- Commentaar:

- De pauze tussen alle sets duurt standaard 3 minuten, van fluitsignaal einde voorafgaande set tot fluitsignaal aanvang nieuwe set. Na 2,5 minuten fluit de 2^e scheidsrechter dat de teams het speelveld moeten betreden, zodat na controle van de opstellingen de volgende set precies 3 minuten na afloop van de vorige kan aanvangen.
- De pauzes duren 3 minuten of zoveel korter dan de teams en officials nodig hebben. Zodra de beide teams speelklaar staan langs de zij- of achterlijn én de officials klaar zijn om de wedstrijd te vervolgen, kan de volgende set beginnen.
- Indien een van de teamleden (behalve de verzorger) in de pauze tussen de sets of op een ander moment in de wedstrijd de wedstrijdruimte/controleruimte wil verlaten moet hij daarvoor toestemming vragen aan de scheidsrechter.

18.2	WISSELEN VAN SPEELVELD	T11 (3)
18.2.1	Behoudens in geval van een beslissende set wisselen de teams na elke set van speelveld.	7.1
18.2.2	Zodra in de beslissende set het leidende team 8 punten heeft behaald, moet zonder oponthoud van speelveld worden gewisseld. De opstelling van de spelers blijft onveranderd. Als de wisseling van speelveld niet op het juiste moment is uitgevoerd, moet zij plaatsvinden zodra de vergissing wordt opgemerkt. De stand zoals die is op het moment van wisselen van speelveld blijft ongewijzigd. <u>Commentaar:</u>	6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5
	<ul style="list-style-type: none"> • Na het laatste fluitsignaal van een set wisselen de teams direct van speelveld via de rechter zijkant van hun speelveld. Ze mogen hierbij niet onder het net door van speelveld wisselen, tenzij er onvoldoende ruimte is. 	

HOOFDSTUK 6: DE LIBERO

19	DE LIBERO	
19.1	AANWIJZING VAN DE LIBERO	5
19.1.2	Alle Libero's moeten vóór de wedstrijd in het DWF vermeld worden. <u>Commentaar:</u>	5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1
	<ul style="list-style-type: none"> • De Libero's worden vermeld in het DWF waarbij hun rugnummer grijs is. 	
19.1.3	De Libero op het speelveld is de actieve Libero. Is er nog een Libero aanwezig, dan is hij de tweede Libero van dat team. Er mag nooit meer dan één Libero van dat team op het speelveld zijn. <u>Commentaar:</u>	

- De coach kan vlak voor het begin van de wedstrijd bepalen wie de actieve Libero wordt. De volgorde van invullen in het DWF is niet bepalend.
- Als de Libero het speelveld heeft betreden (na goedkeuring van de 2^e scheidsrechter) dan kan deze actieve Libero pas vervangen worden als er een voltooide rally heeft plaatsgevonden.
- De Libero kan wel als coach of assistent-coach fungeren maar kan geen aanvoerder of aanvoerder in het veld zijn. Bovendien kan een Libero, als hij eenmaal in het DWF als Libero is vermeld en als gekozen is voor "Live bijhouden" dan wel "Resultaat invoeren", niet meer als speler actief zijn of worden. Zie ook regel 15.7 4^e commentaar. De Libero kan veldspeler worden als bij een blessure een gebrek aan voldoende spelers ontstaat om de wedstrijd uit te spelen!

19.2 UITRUSTING

4.3

De Libero's moeten een tenue dragen (of hesje voor de vervanger van de Libero) dat een andere hoofdkleur heeft dan de rest van het team.

Het tenue moet duidelijk in tegenstelling van kleur zijn met het tenue van de andere teamleden. Het tenue van de Libero's moet voorzien zijn van een nummer zoals bij de andere teamleden.

Commentaar:

- Het liberoshirt moet een hoofdkleur hebben die duidelijk onderscheidend is ten opzichte van de hoofdkleur van de shirts van de andere teamleden. Dat betekent dat in het shirt van de Libero wel een accent kleur mag voorkomen die terugkomt in het shirt van de andere teamleden maar die kleur mag dan maar een klein deel uitmaken van het totale shirt van de andere teamleden. Voorkeur gaat uit naar bijvoorbeeld: liberoshirt is rood, rest van het team speelt in het wit.

19.3 ACTIES WAARBIJ EEN LIBERO BETROKKEN IS

19.3.1 HET SPELEN

- | | | |
|----------|---|----------------------------------|
| 19.3.1.1 | De Libero mag iedere speler in het achterveld vervangen. | 7.4.1.2 |
| 19.3.1.2 | De Libero mag alleen als achterspeler optreden en heeft niet het recht om een voltooide aanvalsslag uit te voeren vanuit welke positie dan ook (zowel speelveld als vrije zone), als op het moment van het raken van de bal, deze geheel boven de netrand is. | 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5 |
| 19.3.1.3 | De Libero mag niet serveren, blokkeren of een blokpoging ondernemen. | 12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, T11 (12) |
| 19.3.1.4 | Wanneer een Libero, die zich in de voorzone bevindt of in het verlengde daarvan, de bal bovenhands met de vingers speelt mag de aanval niet voltooid worden indien de bal volledig hoger dan de | 1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d,e, T1b |

netrand is. Wanneer de Libero hetzelfde doet vanuit een positie achter de voorzone, mag een aanval gewoon voltooid worden.

Commentaar:

- Een spelactie, nadat de Libero de bal gespeeld heeft, kan fout zijn, afhankelijk van hoe (bovenhands met de vingers) en waar (in de voorzone of verlengde daarvan) de Libero de bal speelt. Maar ook afhankelijk van waar (volledig boven nethoogte) de volgende speler de bal raakt.
- De positie/plaats van de voeten is bepalend, niet de bal (analoog aan regel 13.2.2.1). 23.3.2.3e
- De 1^e en 2^e scheidsrechter moeten fluiten voor verboden aanvalslag en de aanvaller aanwijzen (teken 21). 24.3.2.4
- Wanneer de Libero, zich bevindt in de voorzone, de bal bovenhands speelt gebruik makend van de getoonde spelacties (zie tekening13) dan kan de aanval wel voltooid worden indien de bal volledig hoger dan de netrand is. T13

19.3.2 VERVANGING VAN SPELERS

19.3.2.1 Vervangingen van spelers waarbij een Libero betrokken is, worden niet geteld als een reglementaire spelerswissel. 6.1.3, 15.5

Het aantal vervangingen is onbeperkt, maar er moet wel ten minste één voltooide rally gespeeld zijn tussen twee vervangingen met een Libero (tenzij het team vanwege een bestraffing verplicht moet doordraaien en als gevolg daarvan de actieve Libero naar positie 4 zou gaan, of de actieve Libero is niet in staat verder te spelen waardoor de rally niet gespeeld is).

19.3.2.2 De reglementair vervangen speler mag beide Libero's vervangen. De actieve Libero kan alleen vervangen worden door de speler die hij vervangen heeft op zijn positie of door de tweede Libero.

Commentaar:

- Wanneer een speler die door een Libero is vervangen en zich dus buiten het speelveld bevindt, "uit het veld" wordt gestuurd of wordt gediskwalificeerd, moet deze speler direct door een reglementaire spelerswissel worden gewisseld. Is er geen reglementaire spelerswissel meer mogelijk, dan wordt op dat moment het team voor die set of voor de rest van de wedstrijd onvolledig verklaard (zie ook 15.8).
- Een spelerswissel kan alleen plaats vinden met een speler die zich in het veld bevindt. Indien een Libero de plaats van de speler bezet, moet eerst de Libero uit het veld en kan vervolgens de spelerswissel plaats vinden.
- Mocht om reden van mogelijke agressie een "normale" spelerswissel niet gewenst zijn, dan moet de volgende procedure gevolgd worden: de in te wisselen speler komt naar de wisselzone en neemt in het veld de plaats in van de bestrafte speler. De

bestrafte speler maakt, als hij op de bank zat, geen deel uit van deze wissel procedure. De Libero moet als hij in het veld stond het veld verlaten en kan na een voltooide rally weer een speler vervangen.

- | | | |
|----------|---|----------------|
| 19.3.2.3 | Aan het begin van iedere set mag de Libero het veld pas betreden voor een basisspeler als de 2 ^e scheidsrechter de beginopstelling heeft gecontroleerd. | 7.3.2, 12.1 |
| 19.3.2.4 | De andere vervangingen mogen alleen plaatsvinden wanneer de bal uit het spel is en vóór het fluitsignaal om te serveren. | 8.2, 12.3 |
| 19.3.2.5 | Een vervanging na het fluitsignaal voor de service, maar vóór de uitvoering van de service, mag niet worden afgewezen. Echter na afloop van de rally moet de aanvoerder in het veld worden gewezen op het feit dat dit niet de goede procedure is en dat bij herhaling dit leidt tot een maatregel voor spelophouden. | 12.3, 12.4, T9 |
| 19.3.2.6 | Een volgende te late vervanging leidt tot het direct onderbreken van de rally en er wordt een maatregel voor spelophouden opgelegd. Het resultaat van de maatregel voor spelophouden bepaalt het team dat mag gaan serveren. | 16.2, T9 |
| 19.3.2.7 | De Libero en de vervangende speler moeten altijd het veld betreden en verlaten via de zone voor Libero vervangingen.
<u>Commentaar:</u> | 1.4.4, T1b |
| | <ul style="list-style-type: none"> • De Liberovervangingen mogen plaatsvinden via de zijlijn van de voor- en achterzone en via de achterlijn zolang die voor de scheidsrechters zichtbaar blijven. | |
| 19.3.2.8 | Alle vervangingen van de Libero moeten worden genoteerd op het Libero vervangingsformulier.
<u>Commentaar:</u> | 26.2.2.2 |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Het Libero vervangingsformulier wordt in de Nederlandse competitie niet gebruikt. | |
| 19.3.2.9 | Een foutieve Libero vervanging kan o.a. inhouden: | |
| | - Er is geen voltooide rally gespeeld bij een Libero vervanging; | 6.1.3 |
| | - De Libero wordt vervangen door een andere speler dan die hij oorspronkelijk vervangen heeft. | 15.9 |
| | De consequenties van een foutieve vervanging van de Libero zijn dezelfde als bij het uitvoeren van een onreglementaire spelerwissel. | 15.9 |
| | Indien de foutieve vervanging van de Libero wordt opgemerkt vóór de volgende rally dan wordt dit hersteld door de scheidsrechters en het team krijgt een maatregel voor spelophouden. | T9 |
| | Wordt de foutieve vervanging van de Libero pas na de service ontdekt dan zijn de consequenties hetzelfde als bij het uitvoeren van een onreglementaire spelerwissel. | 15.9 |
| | <u>Commentaar:</u> | |

- *Een Libero moet zich, voor wat betreft zijn plaats, als alle andere wisselers gedragen indien hij niet deel neemt aan het spel.*

19.4 HET AANWIJZEN VAN EEN NIEUWE LIBERO

- 19.4.1 De Libero is niet meer in staat verder te spelen als hij geblesseerd raakt, ziek wordt, uit het veld wordt gestuurd of wordt gediskwalificeerd. 21.3.2, 21.3.3, T9
- De coach, of bij diens afwezigheid de aanvoerder in het veld, kan om welke reden dan ook aangeven dat de Libero niet meer in staat is verder te spelen. 5.1.2.1, 5.2.1
- 19.4.2 TEAM MET ÉÉN LIBERO
- 19.4.2.1 Wanneer volgens regel 19.4.1 slechts één Libero beschikbaar is voor het team of slechts één Libero is genoteerd in het DWF en deze Libero kan niet meer verder spelen, dan kan de coach (of de aanvoerder in het veld als geen coach aanwezig is) een nieuwe Libero aanwijzen voor de rest van de wedstrijd. Deze nieuwe Libero mag iedere andere geregistreerde speler zijn, (niet de vervangen speler) die niet in het veld staat op het moment van de nieuwe aanwijzing. 19.4, 19.4.1
- 19.4.2.2 Wanneer de actieve Libero niet meer in staat is verder te spelen mag hij vervangen worden door de speler die hij vervangen heeft of onmiddellijk en direct op het veld worden vervangen door een nieuw aangewezen Libero. Echter een Libero die niet meer in staat is verder te spelen en is vervangen, mag voor de rest van de wedstrijd niet meer deelnemen aan het spel.
- Wanneer de Libero op het moment dat hij niet meer in staat is verder te spelen niet op het speelveld is, kan toch een nieuwe Libero worden aangewezen. De Libero die niet meer in staat is verder te spelen en is vervangen, mag voor de rest van de wedstrijd niet meer deelnemen aan het spel.
- Commentaar:
- *Wanneer een Libero niet meer in staat is om verder te spelen, betekent dit dat hij: geblesseerd is, ziek is, uit het veld is gestuurd of is gediskwalificeerd.*
 - *Een Libero kan door een coach of bij diens afwezigheid door de aanvoerder in het veld om welke reden dan ook niet meer in staat worden geacht verder te spelen. Dat kan ook zijn vanwege het slechte spel van de Libero.*
 - *Wanneer een coach of bij diens afwezigheid de aanvoerder in het veld aangeeft dat, om welke reden dan ook, de actieve Libero niet meer in staat is verder te spelen, mag een nieuwe Libero alleen worden aangewezen op het moment dat de Libero niet in het speelveld staat.*

- *Mocht de actieve Libero geblesseerd raken, ziek worden, uit het veld worden gestuurd dan wel gediskwalificeerd worden, dan mag direct in het veld een nieuwe Libero worden aangewezen.*
- 19.4.2.3 De coach (of de aanvoerder in het veld, als er geen coach aanwezig is) moet aan de 2^e scheidsrechter het verzoek doen voor de nieuwe Liberoaanwijzing. 5.1.2.1, 5.2.1
- 19.4.2.4 Wanneer de nieuw aangewezen Libero niet meer in staat is om verder te spelen, mogen meerdere keren nieuwe Libero's worden aangewezen. 19.4.1
- 19.4.2.5 Wanneer de aanvoerder door de coach wordt aangewezen als de nieuwe Libero, wat is toegestaan, dan moet hij afstand doen van zijn voorrechten als aanvoerder. 5.1.2, 19.4.1
- 19.4.2.6 Het nummer van de speler, dat als nieuwe Libero wordt aangewezen, moet vermeld worden in de kolom "opmerkingen" in het DWF "Live bijhouden" of op het DWF-formulier en aan het einde van de wedstrijd worden ingevoerd in DWF "Resultaat invoeren". 25.2.2.7
- 19.4.3 TEAM MET TWEE LIBERO'S
- 19.4.3.1 Wanneer een team twee Libero's gebruikt en één van de Libero's kan niet verder spelen, heeft het team het recht om verder te spelen met één Libero. 4.1.1, 19.1.1

Er mag geen nieuwe Libero worden aangewezen tenzij de overgebleven Libero niet meer in staat is verder te spelen. 19.4

Commentaar:

 - *De nieuwe Libero moet een tenue met andere basiskleur of kleurontwerp dragen dan dat van de overige spelers. Een hesje met een andere kleur is ook toegestaan.*

19.5 SAMENVATTING

Wanneer de actieve Libero uit het veld is gestuurd of is gediskwalificeerd, mag hij direct worden vervangen door de tweede Libero van het team. Heeft het team slechts één Libero, dan mag het team een nieuwe Libero aanwijzen. 19.4, 21.3.2, 21.3.3

Commentaar:

- *De Libero mag nadat hij uit het veld gestuurd is de volgende set weer ingezet worden.*

Mocht bij het team dat één Libero heeft deze Libero uit veld worden gestuurd en er wordt een nieuwe Libero aangewezen dan mag de oorspronkelijke Libero gedurende de rest van de wedstrijd niet meer aan het spel deelnemen. Niet als Libero maar ook niet als speler.

HOOFDSTUK 7: GEDRAG VAN DE DEELNEMERS

20 VOORSCHRIFTEN VOOR HET GEDRAG

20.1 SPORTIEF GEDRAG

- 20.1.1 De deelnemers moeten de "Officiële Volleybal Spelregels " kennen en ze strikt nakomen.
- 20.1.2 De deelnemers moeten de beslissingen van de scheidsrechters sportief aanvaarden, zonder daarover in discussie te gaan. In geval van twijfel mag alleen via de aanvoerder in het veld opheldering worden gevraagd. 5.1.2.1
- 20.1.3 De deelnemers moeten zich onthouden van handelingen en gedragingen die tot doel hebben de beslissingen van de scheidsrechters te beïnvloeden of fouten van hun team te verbergen.
- Commentaar:
- *Bij overtreding moet de scheidsrechter erop wijzen dat het niet mag, er is dan nog geen strafbaar feit gepleegd. Bij herhaling zou, als de scheidsrechter er zwaar aan tilt, regel 21.2.1 (minachting van de scheidsrechter) kunnen worden toegepast.*

20.2 FAIR PLAY

- 20.2.1 De deelnemers moeten zich respectvol én in de geest van "fair play" gedragen, niet alleen ten opzichte van de scheidsrechters, maar ook ten opzichte van andere officials, de tegenstander, teamgenoten en toeschouwers.
- 20.2.2 Gedurende de wedstrijd is communicatie tussen de leden van het team toegestaan. 5.2.3.4

21 WANGEDRAG EN BIJBEHORENDE MAATREGELEN

21.1 KLEINE MISDRAGINGEN

- Kleine misdragingen zijn niet onderhevig aan maatregelen. 5.1.2, 21.3
Het is de taak van de 1^e scheidsrechter te voorkomen dat er aan de teams maatregelen moeten worden opgelegd. Dit wordt gedaan in twee stappen:
- Stap 1: Door het geven van een waarschuwing via de aanvoerder in het veld; T9, T11 (6a)
- Stap 2: Door het tonen van een gele kaart aan de betreffende speler(s). Deze officiële waarschuwing is op zichzelf geen straf maar het geeft aan dat voor de betreffende speler en als gevolg daarvan ook het gehele team de tabel van maatregelen voor de wedstrijd heeft bereikt. Deze kaart

wordt genoteerd in de tabel van maatregelen maar heeft geen onmiddellijke gevolgen voor de stand.

Commentaar:

- *Hinderlijk op de grond stampen op het moment dat een tegenstander zal gaan spelen met het (kennelijke) doel hem aan het schrikken te brengen, worden bestraft conform regel 21.1 of regel 21.2.*
- *Er kan slechts één gele kaart voor misdraging per team per wedstrijd worden gegeven.*
- *De gele kaart kan direct aan een lid van het team getoond worden zonder voorafgaande (mondelijke) waarschuwing via de aanvoerder in het veld.*
- *Een gele kaart gegeven als officiële waarschuwing voor een kleine misdraging, wordt in het DWF "Live bijhouden" en op het DWF-formulier aangegeven in de kolom **Waarschuwing** met het nummer van de betreffende speler of de letter van het betreffende teamstafid.*

21.2 WANGEDRAG DAT LEIDT TOT MAATREGELEN

Incorrect gedrag door een lid van een team richting officials, tegenstander, teamgenoten of toeschouwers wordt, afhankelijk van de ernst ervan, in drie categorieën verdeeld: 4.1.1

21.2.1 **onbehoorlijk gedrag:** handelingen tegen de goede manieren of tegen de morele beginselen.

21.2.2 **beledigend gedrag:** lasterlijke en beledigende woorden en/of gebaren of elke actie die blijkt geeft van minachting.

21.2.3 **agressief gedrag:** feitelijk lichamelijk geweld of het aannemen van een agressieve of dreigende houding.

Commentaar:

- *In geval van onbehoorlijk gedrag of een ernstige vorm van wangedrag tijdens een rally moet de scheidsrechter direct fluiten, dubbelfout geven en de maatregel door het tonen van de kaart(en) kenbaar maken.*
- *De scheidsrechter heeft begrip voor emotioneel gedrag zoals het direct reageren op een beslissing (zonder dat hierbij sprake is van belediging o.i.d.). Hij kan dit afdoen met een gebaar of vermaning. Doorgaan na die vermaning, doelbewust gedrag als provocatie of om te kwetsen dient daarbij onderkend en bestraft te worden volgens de tabel van maatregelen.*

21.3 TABEL VAN MAATREGELEN

Ter beoordeling van de 1^e scheidsrechter en afhankelijk van de ernst van het wangedrag, worden de volgende maatregelen toegepast en T9 21.2, 25.2.2.6

	genoteerd in het DWF “Live bijhouden” en op het DWF-formulier: Bestrafing, Uit het veld sturen en Diskwalificatie.	
21.3.1	Bestrafing De eerste keer onbehoorlijk gedrag in de wedstrijd door enig lid van het team, wordt bestraft met een punt en het recht van service voor de tegenstander. <u>Commentaar:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Een toegekend punt vanwege een bestraffing wordt in het DWF “Live bijhouden” omcirkeld. (zie ook: 6.1.1.3). 	T11 (6b) 4.1.1, 21.2.1
21.3.2	Uit het veld sturen	T11 (7)
21.3.2.1	Een lid van een team dat wordt bestraft met uit het veld sturen, mag de rest van die set niet meer spelen en moet reglementair en onmiddellijk worden gewisseld wanneer hij in het speelveld staat en moet plaatsnemen in de strafruimte achter de spelersbanken zonder verdere gevolgen. Een uit het veld gestuurde coach verliest in die set het recht als coach op te treden en moet plaatsnemen in de strafruimte. <u>Commentaar:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Een teamlid dat een rode en gele kaart in één hand krijgt moet in de strafruimte plaats nemen of bij het ontbreken daarvan op een andere door de scheidsrechter vooraf bepaalde plaats. Hij mag tijdens het uitzitten van zijn straf op geen enkele wijze contact hebben met teamgenoten omdat hij niet meer aan het spel deelneemt. • Indien de assistent-coach zich voor de wedstrijd heeft gelegitimeerd, dan kan hij de taken van de coach meteen overnemen. (zie hiervoor ook het commentaar bij regel 5.3.2). 	1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2 T1a, T1b 5.2.3.3
21.3.2.2	Een eerste uiting van beledigend gedrag door een lid van het team wordt bestraft met uit het veld sturen voor die set zonder verdere gevolgen.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	Een tweede uiting van onbehoorlijk gedrag door hetzelfde lid van het team tijdens dezelfde wedstrijd wordt bestraft met uit het veld sturen voor die set, zonder verdere gevolgen.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	Diskwalificatie	T11 (8)
21.3.3.1	Een lid van het team dat op het speelveld is en wordt bestraft met diskwalificatie moet onmiddellijk reglementair worden gewisseld. Hij moet de wedstrijdruimte/controleruimte voor de rest van de wedstrijd verlaten, zonder verdere gevolgen.	4.1.1, T1a
21.3.3.2	De eerste lichamelijke aanval of gedraging die als bedreigend kan worden opgevat, wordt bestraft met diskwalificatie, zonder verdere gevolgen.	21.2.3
21.3.3.3	Een tweede uiting van beledigend gedrag door hetzelfde lid van het team in dezelfde wedstrijd wordt bestraft met diskwalificatie, zonder verdere gevolgen.	4.1.1, 21.2.2

- 21.3.3.4 Een derde uiting van onbehoorlijk gedrag door hetzelfde lid van het team tijdens dezelfde wedstrijd wordt bestraft met diskwalificatie, zonder verdere gevolgen. 4.1.1, 21.2.1

21.4 TOEPASSING VAN MAATREGELEN VOOR WANGEDRAG

- 21.4.1 Alle maatregelen voor wangedrag zijn individuele maatregelen en gelden voor de hele wedstrijd. Deze maatregelen worden vermeld in het DWF “Live bijhouden” of op het DWF-formulier en aan het einde van de wedstrijd wordt ingevoerd in DWF “Resultaat invoeren”. 21.3, 25.2.2.6
- 21.4.2 Herhaling van wangedrag door hetzelfde lid van het team in dezelfde wedstrijd wordt cumulatief bestraft. (iedere volgende overtreding heeft een zwaardere straf voor de deelnemer tot gevolg) 4.1.1, 21.2, 21.3, T9
- 21.4.3 Uit het veld sturen of diskwalificatie vanwege beledigend gedrag of agressief gedrag kan zonder een voorafgaande maatregel worden opgelegd. 21.2, 21.3

Commentaar:

- *Het is mogelijk dat een speler bij onbehoorlijk gedrag direct wordt gestraft met verlies van rally (rode kaart), bij beledigend gedrag uit het veld wordt gestuurd (rood en geel samen in één hand) of bij agressief gedrag wordt gediskwalificeerd (rood en geel apart) nog voordat een officiële waarschuwing (gele kaart) is gegeven. Het blijft daarna nog steeds mogelijk om de rest van dat team (maar niet voor het lid van het team dat al gestraft is) via de twee stappen een officiële waarschuwing te geven.*
- *Een speler #5 is gestraft voor beledigend gedrag (rood en geel samen in een hand) en is voor een set het veld uitgestuurd. Als deze speler #5 later in de wedstrijd bestraft wordt voor onbehoorlijk gedrag is de sanctie diskwalificatie en **niet** een rode kaart.*

21.5 WANGEDRAG VOOR EN TUSSEN DE SETS

- Elk wangedrag vóór de eerste set of tussen de sets in wordt bestraft overeenkomstig regel 21.3. De maatregel wordt in de volgende set toegepast. 18.1, 21.2, 21.3

Commentaar:

- *Wanneer na de wedstrijd nog wangedrag plaatsvindt, moet de scheidsrechter dat noteren in de kolom “opmerkingen” of indien dat niet meer mogelijk is een rapport inzake strafbare feiten invullen en opsturen. De Strafvervolgingscommissie beslist aan de hand van het formulier en/of het rapport of zij tot strafvervolging over gaat.*
- *Bij wangedrag tussen de sets in toont de 1^e scheidsrechter bij aanvang van de volgende set de betreffende kaart en past dan de maatregel en eventuele gevolgen toe.*

- De gevolgen van een gegeven kaart vanwege wangedrag voor of tussen de sets worden geëffectueerd nadat de teams de opstellingen hebben ingenomen en deze zijn gecontroleerd door de 2^e scheidsrechter.
- In geval van een bestraffing (rode kaart) is de gang van zaken als volgt:
Een bestraffing leidt automatisch tot het verlies van de eerste rally door het gestrafte team. Dit houdt in dat de tegenstander altijd met de score 1-0 en met de eerste service begint, ongeacht de bij de toss gemaakte keuzes! Toch blijven deze toss en het daarna kiezen van de mogelijkheden van belang, ook als de bestraffing reeds vóór de toss wordt gegeven. De toss en de daarna uitgesproken keuzes bepalen immers of het niet gestrafte team al dan niet eerst een plaats moet doordraaien, alvorens de eerste service te mogen nemen, alsmede op welk veld beide teams voor de aanvang van de set moeten aantreden.

21.6 SAMENVATTING VAN WANGEDRAG EN KAARTGEBRUIK		T11 (6a,6b,7,8)
Waarschuwing:	geen sanctie - Stap 1: Mondelinge waarschuwing - Stap 2: GELE kaart	21.1
Bestrafing:	RODE kaart	21.3.1
Uit het veld sturen:	RODE + GELE kaart in één hand	21.3.2
Diskwalificatie:	RODE + GELE kaart apart	21.3.3

DEEL 2 - ONDERDEEL 2: DE SCHEIDSRECHTERS, HUN VERANTWOORDELIJKHEDEN EN OFFICIËLE TEKENS

HOOFDSTUK 8: SCHEIDSRECHTERS

22 SCHEIDSRECHTERSKORPS EN PROCEDURES

22.1 SAMENSTELLING

Het scheidsrechterskorps bestaat bij een wedstrijd uit de volgende officials:

- de 1^e scheidsrechter; 23
 - de 2^e scheidsrechter; 24
 - de teller; 25
- Hun plaats wordt in tekening 10 aangegeven. T10

22.2 PROCEDURES

- 22.2.1 Alleen de 1^e en de 2^e scheidsrechter mogen tijdens de wedstrijd fluiten.
- 22.2.1.1 De 1^e scheidsrechter fluit voor de service waarna de rally begint door het raken van de bal door de serveerder. 6.1.3, 12.3
- 22.2.1.2 De 1^e en 2^e scheidsrechter fluiten voor het eind van de rally indien zij er zeker van zijn dat er een fout is gemaakt en zij de aard hiervan hebben vastgesteld.
- Commentaar:
- *Fluiten beide scheidsrechters gelijktijdig of vlak na elkaar voor verschillende fouten, dan beoordeelt de 1^e scheidsrechter, zo mogelijk, welke fout het eerst werd gemaakt en bestraft die fout. De 1^e scheidsrechter beslist dus welk fluitsignaal telt. Alleen de 1^e scheidsrechter beslist in deze situatie of hij eventueel een dubbelfout zal geven.*
- 22.2.2 Zij mogen, wanneer het spel is onderbroken, fluiten om aan te geven dat zij een verzoek van een team inwilligen of afwijzen. 5.1.2, 8.2
- 22.2.3 Direct nadat de scheidsrechter fluit voor het eind van de voltooide rally, moet hij door middel van de officiële tekens het volgende aangeven: 22.2.1.2, 28.1
- 22.2.3.1 Als de fout door de 1^e scheidsrechter is afgefloten geeft hij in volgorde aan:
- a. het team dat het recht van service krijgt; 12.2.2, T11 (2)
 - b. de aard van de fout;
 - c. (zo nodig) de speler die de fout maakte.

Commentaar:

- De 2^e scheidsrechter volgt de 1^e scheidsrechter **niet** in het aangeven van het team dat het recht van service krijgt. Hij geeft noch de aard van de fout aan, noch wijst hij de betreffende speler aan.

22.2.3.2	Als de fout door de 2 ^e scheidsrechter is afgefloten geeft hij in volgorde aan: <ol style="list-style-type: none"> de aard van de fout (zo nodig) de speler die de fout maakte de 1^e scheidsrechter volgen met het aanwijzen van de kant van het team dat het recht van service krijgt. 	12.2.2
	In dit geval geeft de 1 ^e scheidsrechter alleen het team aan dat het recht van service krijgt. Hij geeft noch de aard van de fout aan noch wijst hij de betreffende speler aan.	T11 (2)
22.2.3.3	In het geval van een aanvalsfout van een achterspeler of een Libero, geven beide scheidsrechters dit aan volgens regels 22.2.3.1 en 22.2.3.2.	12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d,e
		T11 (21)
22.2.3.4	Bij een dubbelfout geven beide scheidsrechters in volgorde aan: <ol style="list-style-type: none"> de aard van de fout; (zo nodig) de spelers die de fout maakten; Het team dat het recht van service krijgt, wordt aangegeven door de 1 ^e scheidsrechter.	17.3, T11 (23)
	<u>Commentaar:</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> • De 2^e scheidsrechter volgt de 1^e scheidsrechter alleen in het aangeven van het team dat het recht van service krijgt als hij heeft gefloten om de rally te beëindigen. De 2^e scheidsrechter geeft noch de aard van de fout aan, noch wijst hij de betreffende speler aan. 	12.2.2, T11 (2)

23 1E SCHEIDSRECHTER

23.1 PLAATS

De 1^e scheidsrechter vervult zijn taken staand op een stoel die bij één van de uiteinden van het net is geplaatst. De ooghoogte moet ongeveer 50 cm boven de bovenkant van het net zijn.

T1a, T1b
T10

23.2 BEVOEGDHEDEN

23.2.1 De 1^e scheidsrechter leidt het spel van begin tot einde. Hij staat boven alle officials en de leden van de teams. Tijdens de wedstrijd zijn de beslissingen van de 1^e scheidsrechter onherroepelijk. Hij is bevoegd de beslissingen van de andere officials ongeldig te verklaren als hij constateert dat zij zich hebben vergist. De 1^e scheidsrechter mag zelfs een official vervangen, die zijn taken niet naar behoren vervult.

4.1.1, 6.3

23.2.2	De 1 ^e scheidsrechter houdt eveneens toezicht op het werk van de ballenkinderen, dweilers en quickmoppers.	3.3
23.2.3	De 1 ^e scheidsrechter heeft het recht over alle zaken van het spel te beslissen, met inbegrip van die zaken waarin de spelregels niet voorzien. <i>Commentaar:</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Wanneer blijkt dat in een eerder stadium van het spel een punt abusievelijk niet of teveel in het DWF “Live bijhouden” is aangetekend, of dat een fout in de invulling van het DWF “Live bijhouden” niet is opgemerkt enz., kan de scheidsrechter dit alsnog (doen) herstellen, maar alleen als het een voorval in de lopende set betreft. • Bij onduidelijkheid over de telling, als gekozen is voor DWF “Resultaat invoeren”, zal het laatst geregistreerde moment op het DWF-formulier van een spelerwissel of een Time-out van toepassing zijn 	
23.2.4	De 1 ^e scheidsrechter staat geen enkele discussie over zijn beslissingen toe.	20.1.2
	Op verzoek van de aanvoerder in het veld geeft hij echter uitleg over de toepassing en interpretatie van de spelregels op grond waarvan hij de beslissing heeft genomen.	5.1.2.1
23.2.5	De 1 ^e scheidsrechter beslist vóór en tijdens de wedstrijd of de speelruimte, de uitrusting en de omstandigheden aan de voorschriften voldoen.	Hoofdstuk 1, 23.3.1.1
23.3 VERANTWOORDELIJKHEDEN		
23.3.1	Vóór de wedstrijd moet de 1 ^e scheidsrechter:	
23.3.1.1	de kwaliteit van de speelruimte, de ballen (samen met de 2 ^e scheidsrechter) en de overige voorzieningen controleren;	Hoofdstuk 1, 23.2.5
23.3.1.2	in aanwezigheid van de aanvoerders de toss verrichten;	7.1
23.3.1.3	het inspelen van de teams controleren.	7.2
23.3.2	Tijdens de wedstrijd is hij bevoegd:	
23.3.2.1	waarschuwingen te geven aan de teams;	21.1
23.3.2.2	op te treden tegen wangedrag en spelophouden.	16.2, 21.2, T9, T11 (6a,6b,7, 8,25)
23.3.2.3	te beslissen met betrekking tot:	
a	servicefouten en opstellingsfouten van het team aan service, met inbegrip van schermen;	7.5, 12.4, 12.5 12.7.1, T4, T6, T11 (12,13)
b	fouten bij het spelen van de bal;	9.3, T11 (16,17)
c	fouten boven het net en het foutief aanraken van het net hoofdzakelijk aan de kant van de aanval;	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, T11 (20)
d	de aanvalsfout van de Libero en de achterspelers;	13.3.3, 13.3.5,

- | | | |
|---|---|---|
| e | een voltooide aanvalsslag van een speler als de bal, die hoger is dan de netrand, komt van een bovenhands met de vingers gespeelde bal door de Libero vanuit de voorzone; | 24.3.2.4, T8
T11(21)
1.4.1, 13.3.6
24.3.2.4, T11 (21) |
| f | de bal die volledig onder het net door gaat; | |
| g | een voltooid blok van achterspeler of een blokpoging van de Libero. | 8.4.5, 24.3.2.7,
T5a, T11 (22)
14.6.2, 14.6.6
T11 (12) |
| h | de bal die, aan zijn kant van het speelveld, geheel of gedeeltelijk buiten de passeerruimte over het net in de richting van het speelveld van de tegenstander gaat of de antenne raakt. | T11 (15) |
| i | de service en de derde aanraking van de bal welke over of buiten de antenne gaat aan zijn kant van het speelveld. | T11 (15) |

Commentaar:

- Komt een 1^e scheidsrechter direct na een rally tot de conclusie dat hij een foute beslissing heeft genomen, dan moet hij deze beslissing herroepen. Blijkt er een andere fout te zijn gemaakt dan hij aanvankelijk dacht, dan moet hij die fout alsnog bestraffen alsof deze fout op het moment van maken is geconstateerd. Blijkt er geen fout te zijn gemaakt of is niet duidelijk welke fout is gemaakt, dan moet dubbelfout worden gegeven.
- De 1^e scheidsrechter, die een onjuist verzoek constateert, geeft een X-teken door met twee handen de beide wijsvingers gekruist omhoog te steken. (als een X)

- | | | |
|--------|--|------------------|
| 23.3.3 | Aan het einde van de wedstrijd controleert hij het DWF “Live bijhouden” en klikt op het rondje naast zijn functie. Bij DWF “Resultaat invoeren” verzend hij het formulier door op de gele knop “verzenden” te drukken. | 24.3.3, 25.2.3.3 |
|--------|--|------------------|

24 2E SCHEIDSRECHTER

24.1 PLAATS

De 2^e scheidsrechter vervult zijn taken staande buiten het speelveld nabij de paal tegenover de 1^e scheidsrechter. T1a, T1b, T10

24.2 BEVOEGDHEDEN

- | | | |
|--------|--|------|
| 24.2.1 | De 2 ^e scheidsrechter is de assistent van de 1 ^e scheidsrechter maar heeft ook eigen bevoegdheden. Wanneer de 1 ^e scheidsrechter niet meer in staat is zijn werk te doen, mag de 2 ^e scheidsrechter hem vervangen. | 24.3 |
|--------|--|------|

24.2.2	Hij mag zonder te fluiten, ook fouten aangeven die niet binnen zijn directe bevoegdheid vallen. Hij mag hierbij niet aandringen bij de 1 ^e scheidsrechter.	24.3
24.2.3	Hij houdt toezicht op het werk van de teller(s).	25.2,
24.2.4	Hij houdt toezicht op de leden van het team die op de spelersbank zitten en meldt hun wangedrag bij de 1 ^e scheidsrechter.	4.2.1
24.2.5	Hij houdt toezicht op de spelers in de warming-up ruimte.	4.2.3
24.2.6	Hij staat de reglementaire spelonderbrekingen toe, controleert de tijdsduur daarvan en wijst onjuiste verzoeken af.	15, 15.11, 25.2.2.3
	<u>Commentaar:</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> • De 2^e scheidsrechter, die een onjuist verzoek constateert, geeft een X teken door met twee handen de beide wijsvingers gekruist omhoog te steken. (als een X) 	
24.2.7	Hij controleert het aantal gebruikte time-outs en spelerwissels van beide teams en licht, als het de tweede time-out of de vijfde en zesde spelerwissel betreft, de 1 ^e scheidsrechter en de betreffende coach hierover in.	15.1, 25.2.2.3
	<u>Commentaar:</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> • In deze regel gaat het om het aantal door het team gebruikte time-outs en spelerwissels. Of voor één of meer spelers persoonlijk de wisselmogelijkheden al of niet zijn uitgeput, is hier niet aan de orde. • Wanneer er geen coach aanwezig is, dient voornoemde informatie door de 1^e scheidsrechter doorgegeven te worden aan de aanvoerder in het veld. 	
24.2.8	Wanneer een speler geblesseerd raakt, staat hij een uitzonderlijke spelerwissel of drie minuten tijd voor herstel toe.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Hij controleert de toestand van de vloer, hoofdzakelijk in de voorzone. Hij controleert tijdens de wedstrijd eveneens of de ballen nog aan de reglementaire voorwaarden voldoen.	1.2.1, 3
	<u>Commentaar:</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Het dweilen komt in de spelregels niet voor. Ziet de 2^e scheidsrechters een gevaarlijke situatie, bijv. een natte plek, dan moet hij ingrijpen en zo nodig laten dweilen. 	
24.2.10	Hij houdt toezicht op de leden van het team die zich in de strafruimte bevinden en meldt hun wangedrag bij de 1 ^e scheidsrechter.	1.4.6, 21.3.2
24.3	VERANTWOORDELIJKHEDEN	
24.3.1	Bij het begin van iedere set, na het wisselen van speelveld in de beslissende set en wanneer dat nodig is, controleert de 2 ^e scheidsrechter of de spelers overeenkomstig de opstellingsbriefjes in het veld staan.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
	<u>Commentaar:</u>	

- *De op andere momenten geconstateerde opstellingsfouten / doordraaifouten worden niet aan het team gemeld en worden bestraft op het moment dat de spelregels dit voorschrijven.*

24.3.2	Hij beslist, waarbij hij fluit en het desbetreffende teken geeft, tijdens de wedstrijd over:	
24.3.2.1	het aanraken van het speelveld van de tegenstander en het onder het net doorkomen in het speelveld van de tegenstander;	1.3.3, 11.2, T5a, T11 (22)
24.3.2.2	opstellingsfouten van het team dat de service ontvangt;	7.5, T4, T11 (13)
24.3.2.3	het door een speler foutief aanraken van het net hoofdzakelijk aan de kant van de blokkering en de antenne aan zijn kant van het veld;	11.3.1
24.3.2.4	het voltooide blok door achterspelers of de blokpoging door de Libero; of de aanvalsfout door achterspelers of door de Libero;	13.3.3, 14.6.2,14.6.6, 23.3.2.3d,e,g, T11 (12, 21)
	<u>Commentaar:</u>	
	• <i>Ook de 2^e scheidsrechter is bevoegd te beslissen met betrekking tot een voltooide aanvalslag van een speler als de bal, die hoger is dan de netrand, komt van een bovenhands met de vingers gespeelde bal door de Libero vanuit de voorzone. Hij moet fluiten voor verboden aanvalslag en de aanvaller aanwijzen (teken 21).</i>	19.3.1.4 23.3.2.3e
24.3.2.5	het contact van de bal met een vreemd voorwerp;	8.4.2, 8.4.3, T11 (15)
24.3.2.6	het contact van de bal met de grond, wanneer de 1 ^e scheidsrechter niet in staat is dit contact te zien;	8.3, T11 (14)
24.3.2.7	de bal die, aan zijn kant van het speelveld, geheel of gedeeltelijk buiten de passeerruimte het verticale vlak van het net passeert in de richting van het speelveld van de tegenstander of de antenne raakt.	8.4.3, 8.4.4, T5a, T11(15)
24.3.2.8	de service en de derde aanraking van de bal welke over of buiten de antenne gaat aan zijn kant van het speelveld.	T11(15)
24.3.3	Aan het einde van de wedstrijd controleert hij het DWF "Live bijhouden" en het DWF-formulier.	23.3.3, 25.2.3.3

25 TELLER

25.1 PLAATS

De teller vervult zijn taken zittend aan de tellertafel tegenover de 1^e scheidsrechter.

T1a, T1b
T10

25.2 VERANTWOORDELIJKHEDEN

Hij houdt het DWF "Live bijhouden" en het DWF-formulier overeenkomstig de spelregels bij. Hij werkt hierbij samen met de 2^e scheidsrechter.

Met behulp van een zoemer of een ander (geluid)signaal geeft hij op grond van zijn verantwoordelijkheden tekens of meldt hij onregelmatigheden aan de scheidsrechters.

Commentaar:

- In alle divisies en klassen geeft de teller een geluidssignaal of een signaal met zijn handen.

25.2.1	De teller noteert voor het begin van de wedstrijd en voor elke set:	
25.2.1.1	overeenkomstig de reglementaire voorschriften de gegevens van de wedstrijd en van de teams, inclusief de naam en het nummer van de Libero, en laat de aanvoerders de spelers afvinken in het DWF;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
25.2.1.2	de beginopstelling van ieder team vanaf de opstellingsbriefjes. Als hij de opstellingsbriefjes niet tijdig ontvangt, meldt hij dit direct aan 2 ^e scheidsrechter.	5.2.2.1, 7.3.2 5.2.3.1
25.2.2	De teller moet tijdens de wedstrijd:	
25.2.2.1	de gemaakte punten noteren;	6.1
	<u>Commentaar:</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> • In de Nederlandse competitie is vaak geen assistent-teller aanwezig en moet de teller er ook voor zorgen dat het handscorebord de juiste stand aan geeft (zie ook regel 26.2.2.5).). • Wanneer het scorebord en het DWF "Live bijhouden" een verschillende stand aangeven is de oorzaak vaak snel duidelijk. Soms is de oorzaak niet zo snel duidelijk en moeten de teller en de (2^e) scheidsrechter tezamen proberen te achterhalen waar en wanneer er een fout is gemaakt. Blijkt de oorzaak niet te vinden, dan is de vermelde score in het DWF "Live bijhouden" doorslaggevend. • Bij onduidelijkheid over de telling, als gekozen is voor DWF "Resultaat invoeren", zal het laatst geregistreerde moment op het DWF-formulier van een spelerswissel of een Time-out van toepassing zijn. 	
25.2.2.2	de servicevolgorde van elk team controleren en iedere fout direct na de service aan de scheidsrechters melden;	12.2
	<u>Commentaar:</u>	
	De teller moet de scheidsrechters direct informeren over elke fout met betrekking tot de Liberovervanging. Hierbij hoeft hij niet te wachten tot "na de service".	
25.2.2.3	de spelerswissels vermelden; ook de time-outs te vermelden en de 2 ^e scheidsrechter te informeren;	15.1, 15.4.1, 15.10.3c, 24.2.6, 24.2.7
25.2.2.4	de scheidsrechters inlichten als een aanvraag voor een reglementaire spelonderbreking onjuist is;	15.11
25.2.2.5	de scheidsrechters er op attenderen wanneer een set is afgelopen en wanneer er in de beslissende set 8 punten zijn behaald;	6.2, 15.4.1, 18.2.2

25.2.2.6	elke waarschuwing en maatregel voor wangedrag en onjuiste verzoeken noteren;	15.11.3, 16.2, 21.3
25.2.2.7	alle gebeurtenissen, gemeld door de 2 ^e scheidsrechter, noteren zoals: <ul style="list-style-type: none"> • uitzonderlijke spelerwissels, • pauze voor herstel bij een geblesseerde speler, • langdurende spelonderbrekingen, • beïnvloedingen van buitenaf, • aanwijzen van een nieuwe Libero. 	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
25.2.2.8	controleert de pauzes tussen de sets	18.1
25.2.3	Aan het einde van de wedstrijd moet de teller:	
25.2.3.1	de eindstand noteren;	6.3
25.2.3.3	na zelf het DWF "Live bijhouden" te hebben gecontroleerd, de aanvoerders en vervolgens de 1 ^e scheidsrechter het rondje naast hun functie hebben laten aanklikken, drukt de teller vervolgens op de knop "verzenden". Bij DWF "Resultaat invoeren" moet de teller de bijgehouden gegevens van het DWF-formulier in het DWF invoeren en laat de aanvoerder en de 1 ^e scheidsrechter akkoord gaan als die hun vinkje onderaan het resultaat scherm hebben gezet. De 1 ^e scheidsrechter drukt vervolgens op de gele knop "verzenden".	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

26 OFFICIËLE TEKENS

26.1 TEKENS MET DE HAND GEGEVEN DOOR DE SCHEIDSRECHTERS

T11

De scheidsrechters moeten, door het met de hand geven van het officiële teken, de reden van het fluiten aangeven (de aard van de fout waarvoor is gefloten of de reden voor de toegestane spelonderbreking). Het teken moet even worden aangehouden. Als het teken met één hand wordt gegeven, gebeurt dit met de hand aan de zijde van het team dat de fout maakte of de spelonderbreking aanvroeg.

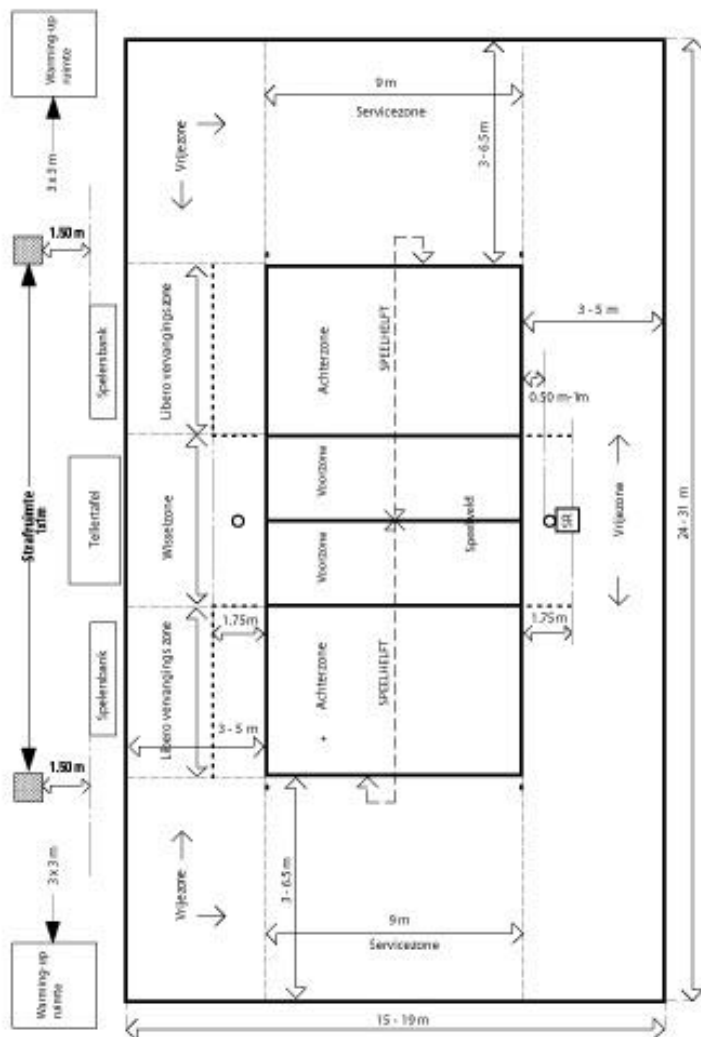
DEEL 3: TEKENINGEN

TEKENING 1A: WEDSTRIJDRIJMTE/ CONTROLERIJMTE

Regel: 1, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 25.1, **Fout!**
 Verwijzingsbron niet gevonden.

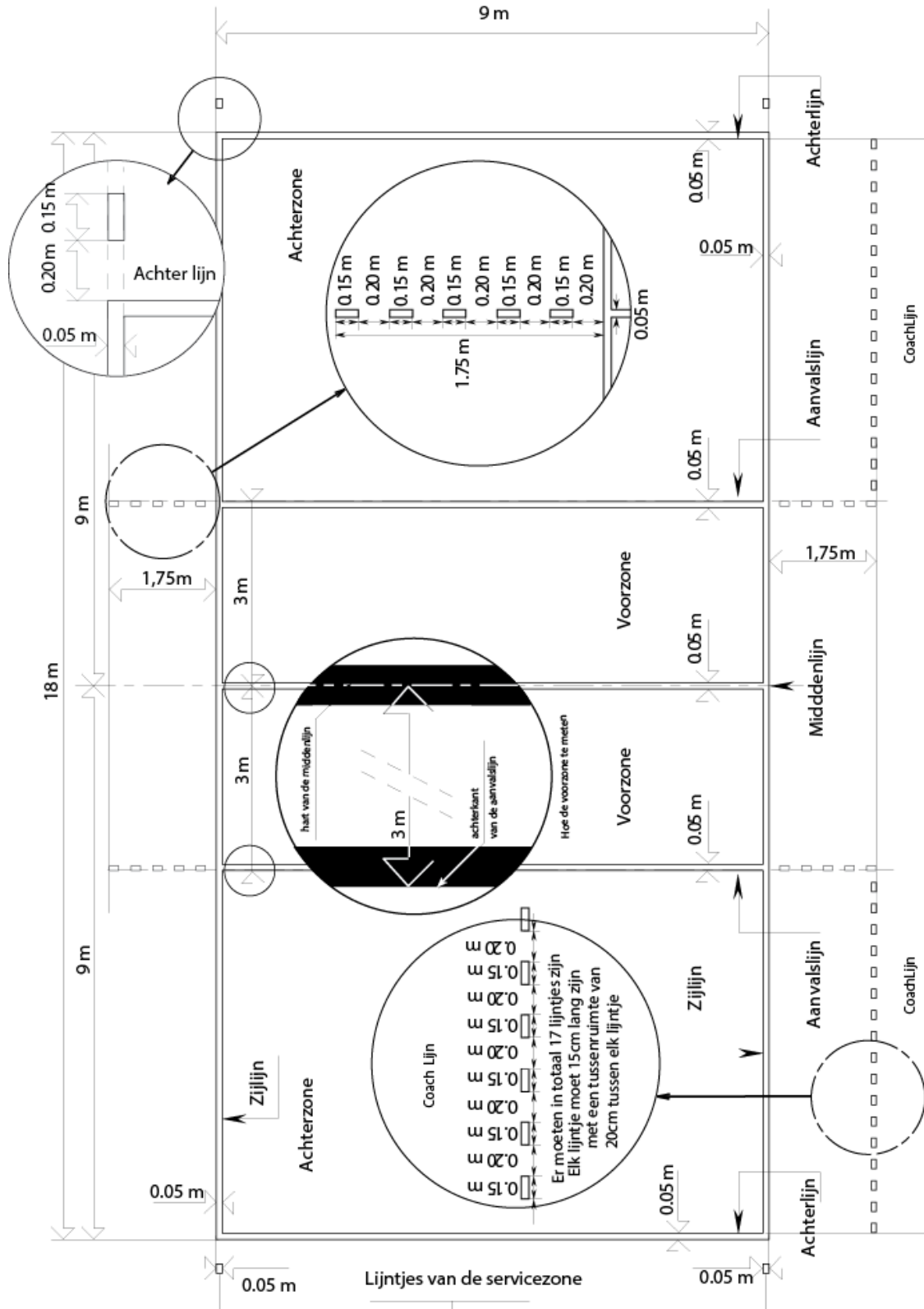
TEKENING 1B: SPEELRUIMTE

Regel: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.



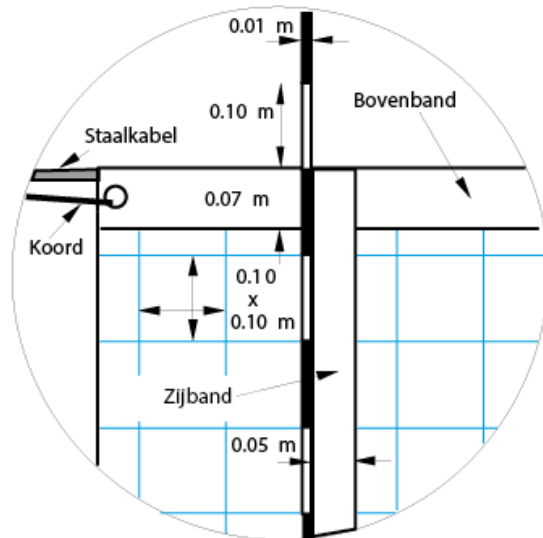
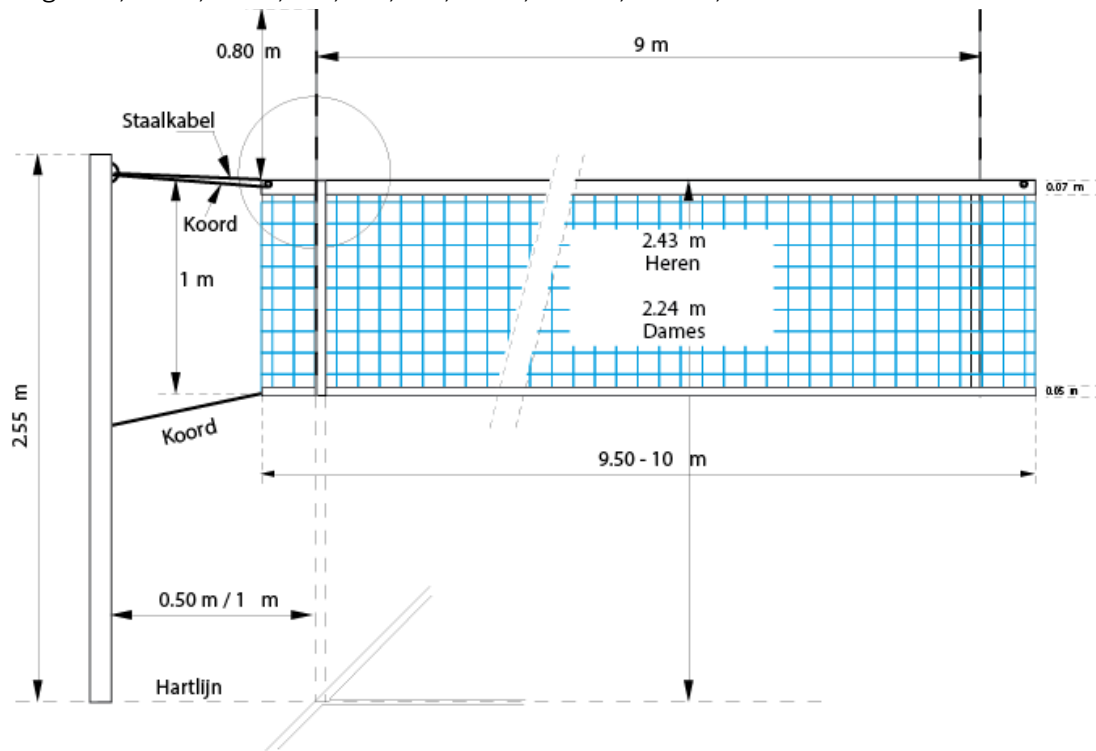
TEKENING 2: SPEELVELD

Regel: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4



TEKENING 3: NET

Regel: 2, 2.1.1, 2.1.2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 27.2.1.6

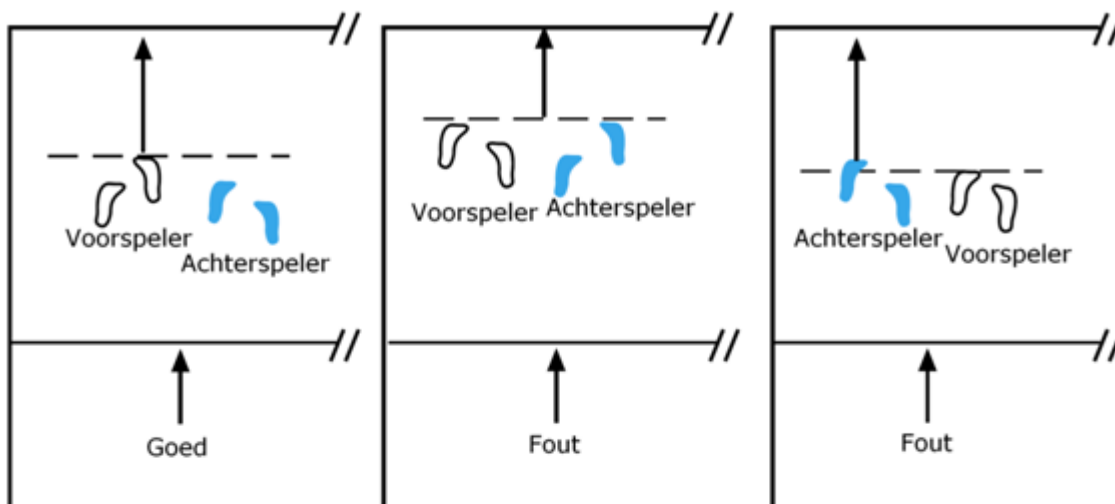


TEKENING 4: OPSTELLING VAN DE SPELERS

Regel: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

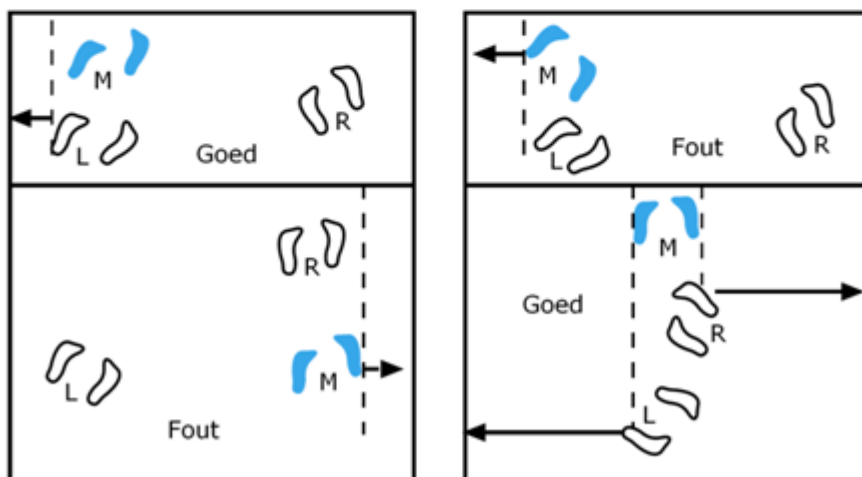
Voorbeeld A :

Bepaling van de plaats van een voorspeler en zijn corresponderende achterspeler



Voorbeeld B :

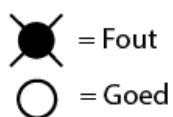
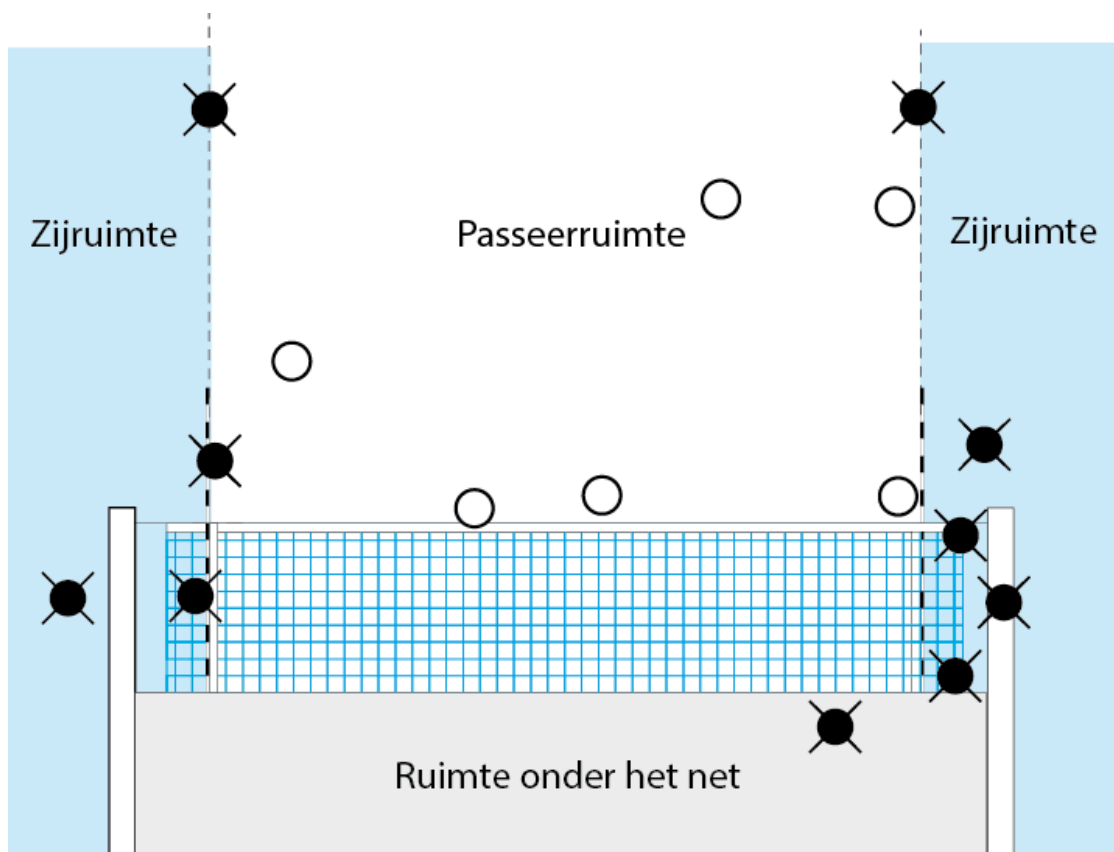
Bepaling van de plaats van de spelers in dezelfde lijn



M = Middenspeler
R = Rechterspeler
L = Linkerspeler

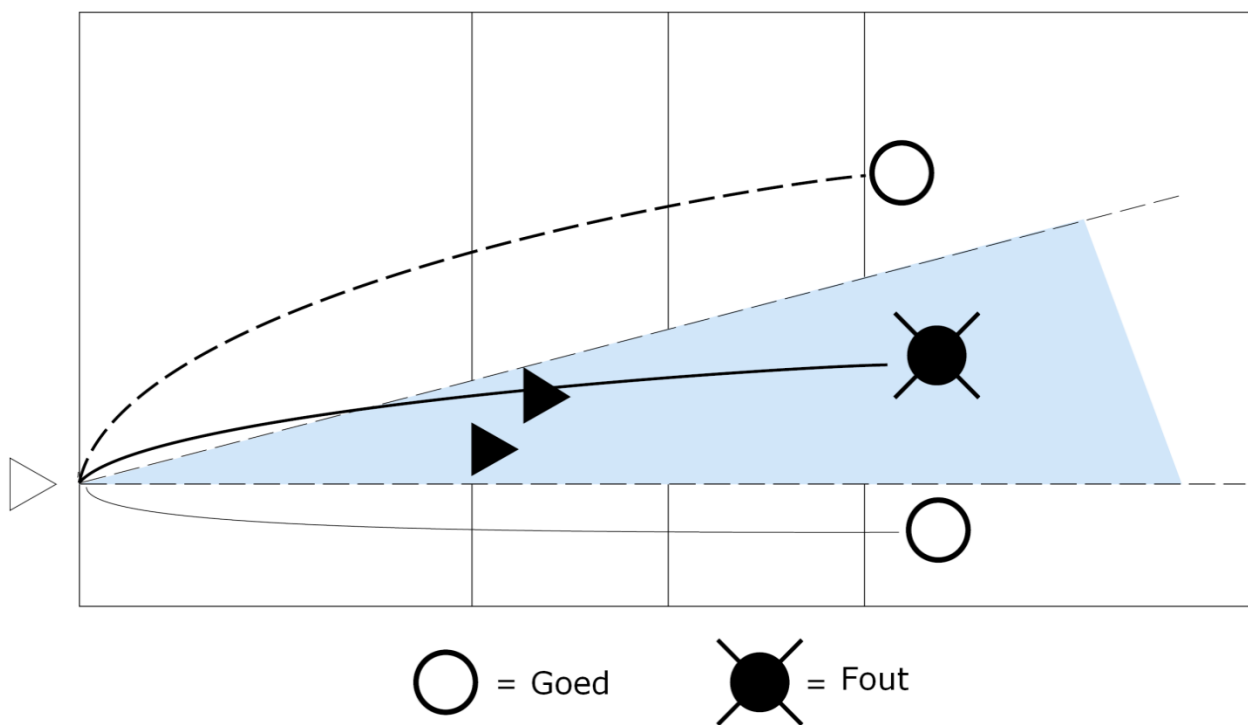
TEKENING 5A: BAL PASSEERT HET VERTICALE VLAK VAN HET NET IN DE RICHTING VAN HET VELD VAN DE TEGENSTANDER

Regel: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7



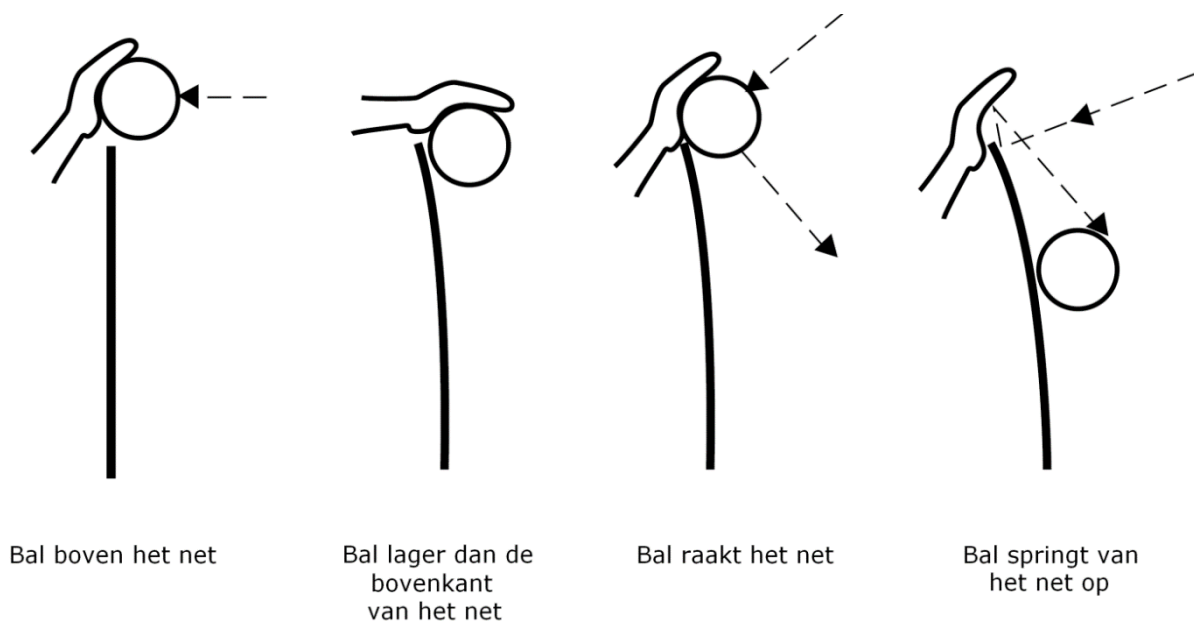
TEKENING 6: GROEPSSCHERM

Regel: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a



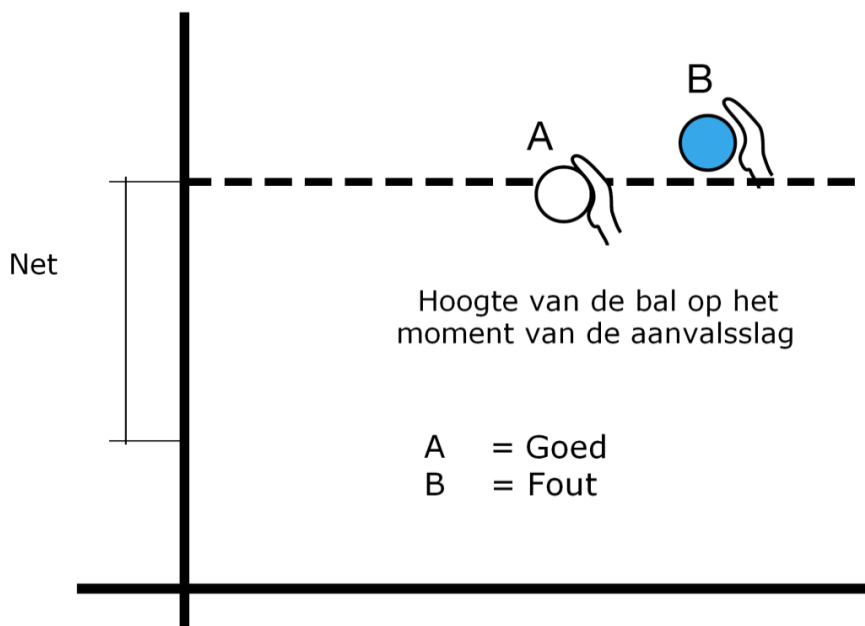
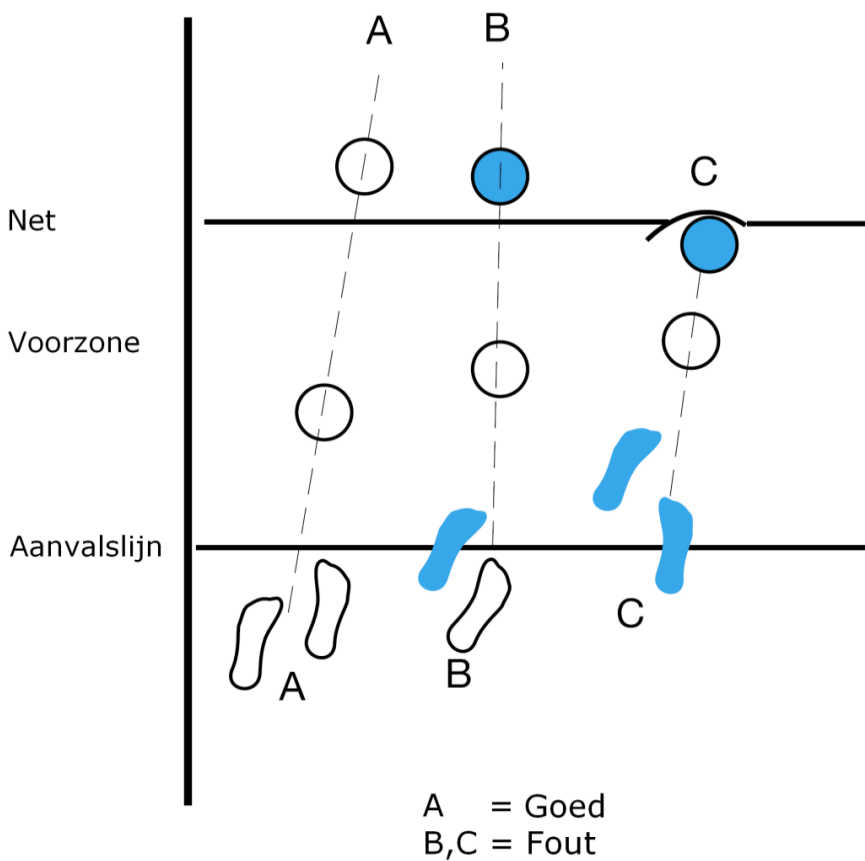
TEKENING 7: VOLTOOID BLOK

Regel: 14.1.3



TEKENING 8: AANVALSSLAG DOOR ACHTERSPELER

Regel: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4



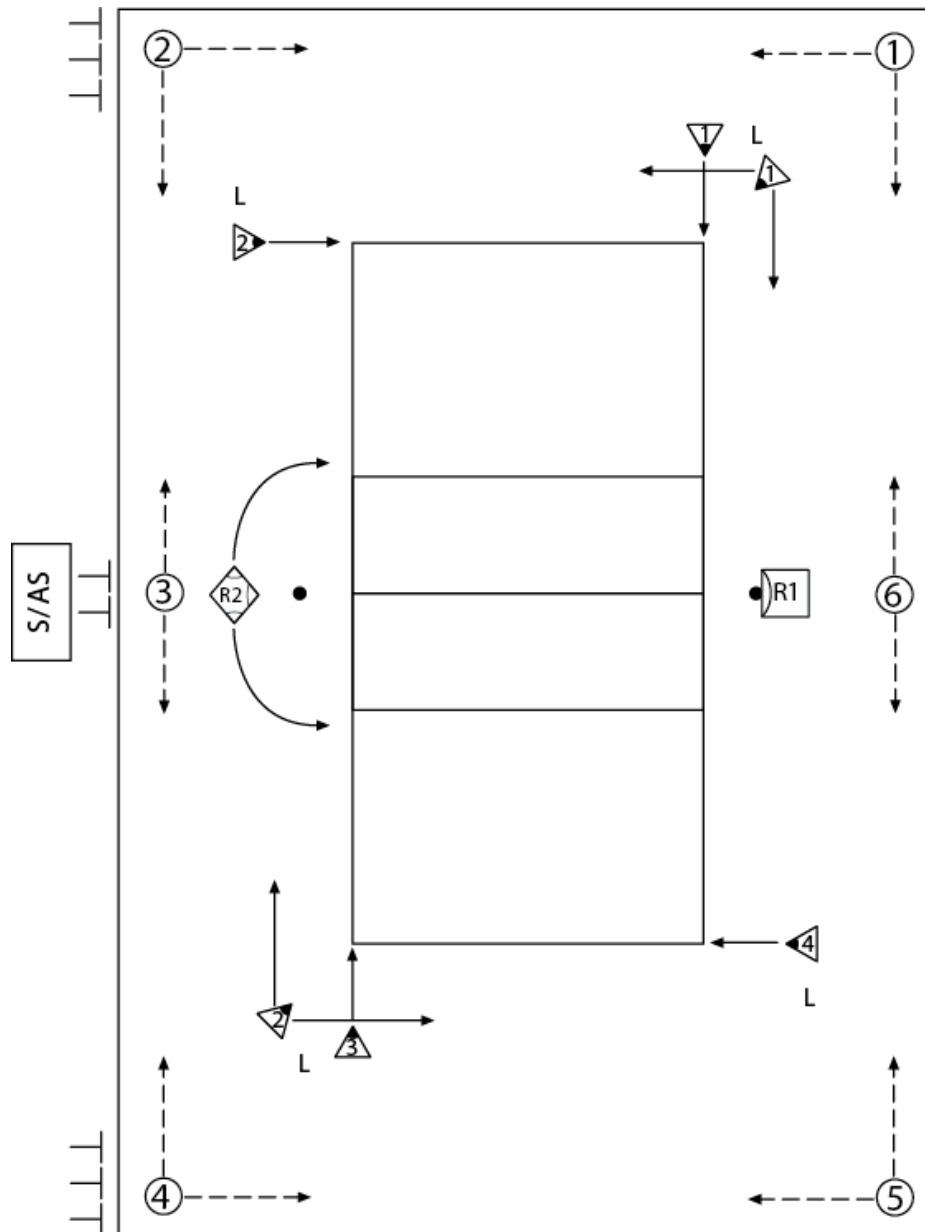
TEKENING 9: TABEL VAN MAATREGELN

Regel: 16.2, 21.3, 21.4.2

Groepen	Aantal keren per wedstrijd	Overtreder van het team	Maatregel	Te tonen kaart(en)	Gevolgen
Misdragingen	1 ^e keer	leder lid van het team	Mondelinge waarschuwing via de aanvoerder	Geen;	Geen; en geen vermelding in de het DWF
	2 ^e keer	leder lid van het team	Waarschuwing voor wangedrag	Teken 6a, met gele kaart	geen punt, maar wél een vermelding in het DWF
	Elke volgende herhaling	leder lid van het team	Bestrafing c.q. de volgende straf uit de tabel van maatregelen.	Zie hieronder	Zie hieronder
Onbehoorlijk gedrag	1 ^e keer	leder lid van het team	Bestrafing	Rood	een punt en service voor de tegenstander
	2 ^e keer	Hetzelfde lid van het team	Uit het veld sturen	Rood en geel samen in één hand	Voor de rest van de set in de strafruimte plaatsnemen
	3 ^e keer	Hetzelfde lid van het team	Diskwalificatie	Rood en geel apart	Voor de rest van de wedstrijd de wedstrijdruimte, verlaten
Beledigend gedrag	1 ^e keer	leder lid van het team	Uit het veld sturen	Rood en geel samen in één hand	Voor de rest van de set in de strafruimte plaatsnemen
	2 ^e keer	Hetzelfde lid van het team	Diskwalificatie	Rood en geel apart	Voor de rest van de wedstrijd de wedstrijdruimte, verlaten
Agressief gedrag	1 ^e keer	leder lid van het team	Diskwalificatie	Rood en geel apart	Voor de rest van de wedstrijd de wedstrijdruimte, verlaten
Spelophouden	1 ^e keer	leder lid van het team	Waarschuwing voor spelophouden	Teken 25, met gele kaart	Geen; wel vermelding in het DWF
	2 ^e en volgende keren	leder lid van het team	Bestrafing voor spelophouden	Teken 25, met rode kaart	een punt en service voor de tegenstander

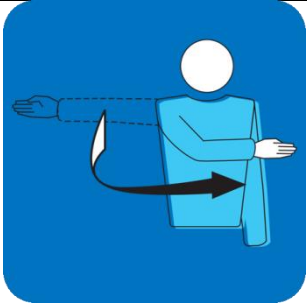
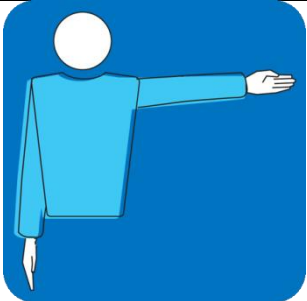
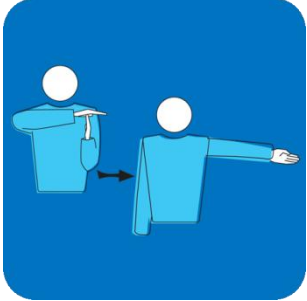
TEKENING 10: PLAATS VAN HET SCHEIDSRECHTERSKORPS EN HUN ASSISTENTEN

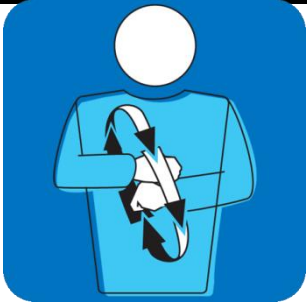
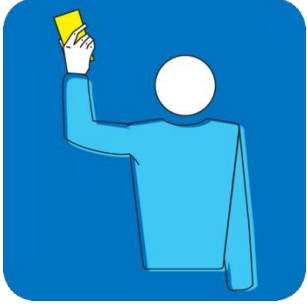
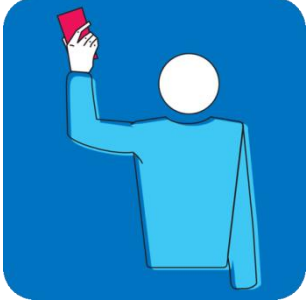
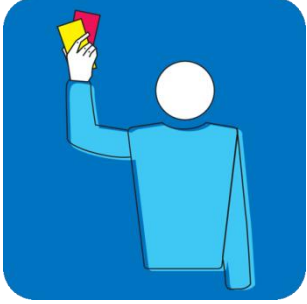
Regel: 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, Fout! Verwijzingsbron niet gevonden. en Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.

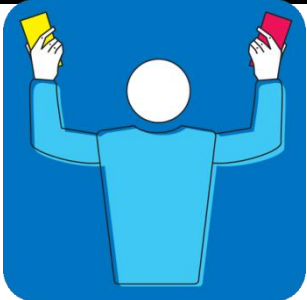





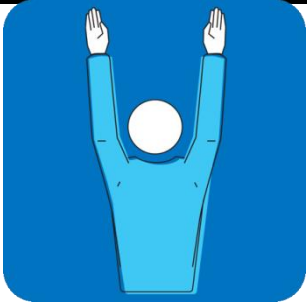
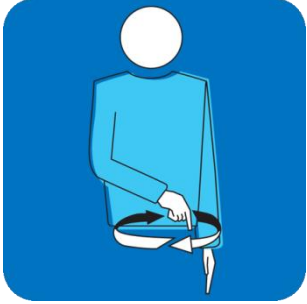


- R1 = Eerste scheidsrechter
- ◆ R2 = Tweede scheidsrechter
- T/AT = Teller / Assistent-teller
- ▶ = Lijnrechters (nummers 1-4 of 1-2)
- ④ = Ballenjongens (nummers 1-6)
- = Dweilers


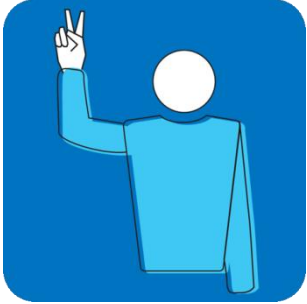
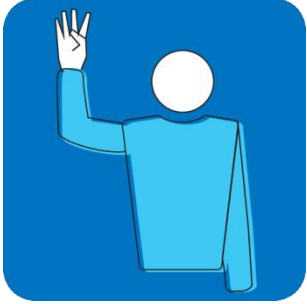
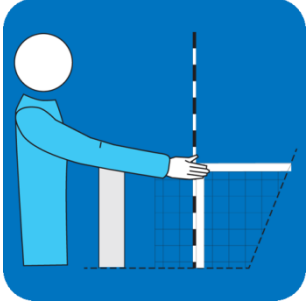
TEKENING 11: OFFICIËLE SCHEIDSRECHTERTEKENS

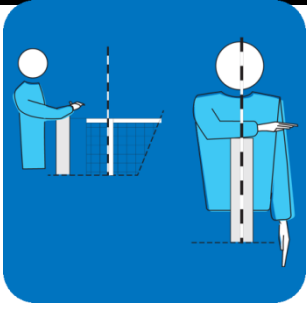
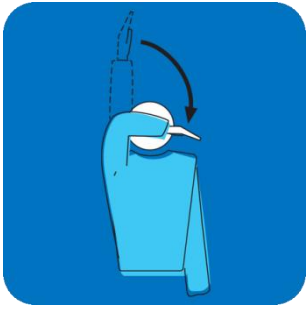

Betreft	Tekens te geven door: E T Scheidsrechter(s) die het handsignaal moeten geven volgens hun reglementaire verantwoordelijkheid E T Scheidsrechter(s) die het handsignaal geven in speciale situaties		
<p>Toestemming voor de service.</p> <p>Relevante spelregels 12.3, 22.2.1.1</p>	<p>E</p> <p>Beweeg de hand om de richting van de service aan te duiden.</p>	1	
<p>Team dat de service krijgt.</p> <p>Relevante spelregels 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4</p>	<p>E T</p> <p>Met de gestrekte arm naar het team wijzen dat moet gaan opslaan.</p>	2	
<p>Time-out.</p> <p>Relevante spelregel 15.4.1</p>	<p>E T</p> <p>De palm van de ene hand op de vingers van de verticaal gehouden andere hand leggen (T-vorm); daarna het team aanwijzen dat de time-out aangevraagd heeft.</p>	4	


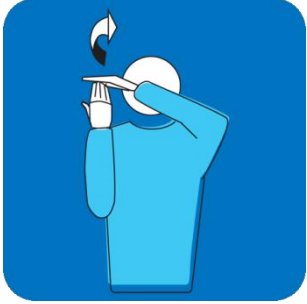

Betreft	Tekens te geven door: E T Scheidsrechter(s) die het handsignaal moeten geven volgens hun reglementaire verantwoordelijkheid E T Scheidsrechter(s) die het handsignaal geven in speciale situaties	
Spelerswissel. Relevante spelregels 15.5.1, 15.5.2, 15.8	E T Met de onderarmen een draaiende beweging om elkaar heen maken.	5 
Waarschuwing wegens wangedrag. Relevante spelregels 21.1, 21.6	E Gele kaart tonen als waarschuwing.	6a 
Bestrafing voor wangedrag. Relevante spelregels 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2	E Rode kaart tonen.	6b 
Uit het veld sturen. Relevante spelregels 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2	E Rode en gele kaart samen in een hand tonen .	7 

Betreft	Tekens te geven door: E T Scheidsrechter(s) die het handsignaal moeten geven volgens hun reglementaire verantwoordelijkheid E T Scheidsrechter(s) die het handsignaal geven in speciale situaties	
Diskwalificatie. Relevante spelregels 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2	E Rode en gele kaart apart tonen.	<div style="text-align: center; font-size: 2em; font-weight: bold;">8</div> 
Einde van de set of wedstrijd. Relevante spelregels 6.2, 6.3	E T De onderarmen met open handen vóór de borst kruisen.	<div style="text-align: center; font-size: 2em; font-weight: bold;">9</div> 
De bal is bij de service niet opgegooid of losgelaten. Relevante spelregel 12.4.1	E De gestrekte arm, met de handpalm naar boven, heffen.	<div style="text-align: center; font-size: 2em; font-weight: bold;">10</div> 
Te laat opslaan. Relevante spelregel 12.4.4	E Acht gespreide vingers omhoog steken.	<div style="text-align: center; font-size: 2em; font-weight: bold;">11</div> 

Betreft	Tekens te geven door: E T Scheidsrechter(s) die het handsignaal moeten geven volgens hun reglementaire verantwoordelijkheid E T Scheidsrechter(s) die het handsignaal geven in speciale situaties	
Verboden blok of scherm. relevante spelregels 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a,g, 24.3.2.4	E T De beide armen, met de handpalmen naar voren, verticaal omhoog steken.	12 
Opstellingsfout of doordraaifout. Relevante spelregels 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2	E T Met de wijsvinger een draaiende beweging maken.	13 
Bal "in". Relevante spelregel 8.3	E T Met de gestrekte arm en open hand naar de grond wijzen.	14 
Bal "uit". Relevante spelregels 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7	E T De onderarmen verticaal heffen, de handen open en met de handpalmen naar het lichaam gekeerd.	15 

Betreft	Tekens te geven door: E T Scheidsrechter(s) die het handsignaal moeten geven volgens hun reglementaire verantwoordelijkheid E T Scheidsrechter(s) die het handsignaal geven in speciale situaties	
Vastgehouden bal. Relevante spelregels 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b	E De onderarm, met de handpalm naar boven, langzaam omhoog brengen.	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="font-size: 2em; margin-right: 10px;">16</div>  </div>
Tweemaal raken. Relevante spelregels 9.3.4, 23.3.2.3b	E Twee gespreide vingers omhoog steken.	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="font-size: 2em; margin-right: 10px;">17</div>  </div>
Viermaal spelen. Relevante spelregels 9.3.1, 23.3.2.3b	E Vier gespreide vingers omhoog steken.	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="font-size: 2em; margin-right: 10px;">18</div>  </div>
Net aangeraakt door een speler of de bal uit de service raakt het net en blijft niet in het spel of raakt het net tussen de antennes en passeert de passeerruimte niet of raakt een speler van het eigen team. Relevante spelregels 11.4.4, 12.6.2.1	E T Met de hand de zijde van het net aanwijzen waar de fout gemaakt is.	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="font-size: 2em; margin-right: 10px;">19</div>  </div>

Betreft	Tekens te geven door: E T Scheidsrechter(s) die het handsignaal moeten geven volgens hun reglementaire verantwoordelijkheid E T Scheidsrechter(s) die het handsignaal geven in speciale situaties	
<p>Over het net reiken.</p> <p>Relevante spelregels 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c</p>	<p>E</p> <p>Een hand, met de handpalm naar beneden, boven het net brengen</p>	<p style="font-size: 2em; text-align: center;">20</p> 
<p>Foutieve aanval:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Door achterspeler, libero of op de service van de tegenstander <p>Relevante spelregels 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bovenhandse set up gegeven door de libero vanuit de voorzone of het verlengde ervan <p>Relevante spelregel 13.3.6.</p>	<p>E T</p> <p>Met de onderarm, de hand open, een beweging van boven naar beneden maken.</p>	<p style="font-size: 2em; text-align: center;">21</p> 
<ul style="list-style-type: none"> • Veld van de tegenstander raken; • De bal gaat onder het net door; • Degene die opslaat raakt de achterlijn; • Een speler stapt op het moment van de service buiten zijn speelveld. <p>Relevante spelregels 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a,f, 24.3.2.1</p>	<p>E T</p> <p>De middenlijn of de betreffende lijn aanwijzen.</p>	<p style="font-size: 2em; text-align: center;">22</p> 

Betreft	Tekens te geven door: E T Scheidsrechter(s) die het handsignaal moeten geven volgens hun reglementaire verantwoordelijkheid E T Scheidsrechter(s) die het handsignaal geven in speciale situaties	
Dubbelfout: service opnieuw uitvoeren. Relevante spelregels 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4	E T De beide duimen verticaal omhoog steken.	23 
Bal is aangeraakt. Relevante spelregels 23.3.2.3b, 24.2.2	E Met de handpalm van de ene hand over de vingers van de verticaal gehouden andere hand strijken.	24 
Spelophouden: <ul style="list-style-type: none"> • Waarschuwing; • Bestrafing . Relevante spelregels 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2	E Met de gele kaart de pols aanraken (waarschuwing) òf met de rode kaart (bestrafing) de pols aanraken.	25 

TEKENING 13: SPELACTIES BIJ LIBERO REGEL 19.3.1.4 (GEEN BOVENHANDS MET DE VINGERS GESPEELDE BAL)

Regel: 19.3.1.4

technieken bij de Libero Regel 19.3.1.4



Overhand two handed "punch"
twee handige stomp



Overlapping hands
overlappende handen



Chopping two handed action
twee handige hak beweging



"Tiger" Fingers
spelen met de knokkels



"Gator" hit
krokodillen techniek

DEEL 4: WEDSTRIJDPROTOCOL

Staat vermeld in de Handleiding en Instructie Arbitrage

DEEL 5: WEDSTRIJDFORMULIER

Alleen voor bij gebruik van DWF “Resultaat invoeren”. Bij DWF “Live bijhouden” hoeft het wedstrijdformulier niet gebruikt te worden.

De teller moet controleren dat de regels en vakken van de wedstrijd die wordt gespeeld, juist zijn ingevuld. Deze moeten dan als volgt worden ingevuld:

1 VOOR DE WEDSTRIJD

1. Heren of Dames (plaats een **X** in het juiste vakje);
2. Wedstrijdcode;
3. Klasse;
4. Namen van de teams volgens het programma en laat de vierkanten voor “A of B” blanco; deze worden ingevuld na de toss (zie 2.3);
5. Plaats van spelen;
6. Accommodatie;
7. Speeldatum (dag-maand-jaar);
8. Aanvangstijd (volgens programma).

B In het vak aan de rechteronderkant van het formulier (Fig. 1):

9. Teams (één naam links, de andere rechts in dezelfde volgorde zoals hierboven vermeld bij 4, waarbij de vakjes naast “A of B” blanco blijven);
10. Nummer, naam en relatiecode van de spelers van elk team in oplopende volgorde.
Plaats een **A** in de aparte kolom bij de aanvoerder en plaats een **L1** en **L2** (als er twee Libero’s zijn) in de aparte kolom bij de betreffende speler(s).

Naam en relatiecode van:	C	hoofdcoach
	A1	assistent-coach
	A2	assistent-coach
	V	verzorger/fysiotherapeut
	A	arts

11. Handtekening van de aanvoerders (na controle B9, B10 en B11);
12. Handtekening van de coach van ieder team (na controle B9, B10 en B11).

A of B		A of B					
Nr.	L A	Naam	Relatiecode	Nr.	L A	Naam	Relatiecode
Teambegeleiding				Teambegeleiding			
C				C			
A1				A1			
A2				A2			
V				V			
A				A			
Handtekening vóór de wedstrijd							
Aanvoerder				Aanvoerder			
Coach				Coach			

Fig. 1

- C In het deel onder “GOEDKEURING” worden de namen ingevuld van
14. 1^e scheidsrechter;
 15. 2^e scheidsrechter;
 16. teller;

Goedkeuring			
	Naam official	Relatiecode	Handtekening
1 ^e			
2 ^e			
Teller			
Lijnrechter 1			Aanvoerder A
Lijnrechter 2			
Lijnrechter 3			Aanvoerder B
Lijnrechter 4			

Fig. 2

2 NA DE TOSS VOOR DE SERVICE

Vóór aanvang van de wedstrijd moet de teller de volgende informatie ontvangen:

1. Van de 1^e scheidsrechter:
 - op welke speelveld ieder team begint;
 - het team dat de eerste service heeft.
2. Van de 2^e scheidsrechter:

- de opstellingsbriefjes voor de eerste set (fig. 3) met de nummers van de spelers, vermeld in de beginopstelling.

SET 1		
R-5	LINE-UP SHEET Fiche de position	
TEAM Equipe	NED	
IV	III	II
2	5	4
V	VI	I
1	13	8
		<small>SERVICE</small>
FIVB COACH SIGNATURE		

Fig. 3

- Zodra de teller bovenstaande informatie heeft ontvangen, gaat hij als volgt verder (fig. 4):
 - In het bovenste linker vak, genaamd "SET 1", vermeldt hij de naam van de teams "A" en "B" in de vakken die overeenkomen met de zijde van het speelveld waar ieder team de set begint (team "A" is links van de teller en team "B" rechts) en markeert met een X in het vakje S het team dat het eerste het recht krijgt om op te slaan en met een X in het vakje R het team dat het eerst de service ontvangt.
De overeenkomende letters "A" of "B" worden geplaatst in de blanco vierkanten:
I in het vak "Teams" (zie 1.4) in het bovenste deel van het wedstrijdformulier;
II in het vak "Teams" in het onderste deel rechts van het wedstrijdformulier (zie B9).
 - Hij vermeldt in het vak genaamd "SET 2" een X in het vakje S of R van ieder team om daarmee aan te geven dat voor deze set het serverende team in de voorgaande set de eerste service ontving en omgekeerd;
 - Onder het vakje "SET 1" staat het vakje "SET 3". Hier markeert hij de letters S en R op dezelfde manier als bij set 1;
 - Indien nodig, aan de rechterkant, onder het vakje "SET 2" staat het vakje "SET 4", waarin de vakjes S en R op dezelfde manier worden ingevuld als voor set 2.
- Met het opstellingsbriefje, ontvangen van de 2^e scheidsrechter, gaat de teller voor iedere set als volgt verder:
 - Hij vermeldt in de vakken onder de Romeinse cijfers I tot VI op de regel genaamd "Nummers Basisspelers" aan de kant van ieder team, de nummers van de opgegeven spelers in de volgorde zoals aangegeven door de Romeinse cijfers I tot VI van het betreffende opstellingsbriefje.
 - Voorbeeld (fig.4):

Voor het team "A":	onder I	no. 8	
	onder II	no. 4	
	onder III	no. 5	etc.
Voor het team "B":	onder I	no. 3	

onder II no. 1
 onder III no. 6 etc.

Fig. 4

Start- en eindtijden		1	Team A NED						PUNTEN	Team B JPN						PUNTEN	
Start 16:02			I	II	III	IV	V	VI		I	II	III	IV	V	VI		Einde 16:24
Opstellingen teams	Opslagvolgorde																
	N ^o basisspelers	8	4	5	2	1	13		3	1	6	4	2	8			
	N ^o wisselers								7		⑤						
	Stand spelerswissel	-	-	-	-	-	-		19-21	-	3-7	-	-	-			
	Stand terugwissel	-	-	-	-	-	-		-	-	7-9	-	-	-			
Opslagbeurten	1 ^e	4	7	9	12	14	15		X	2	3	7	9	11			
	2 ^e	16	17	19	21	24	②⑤		14	16	18	19	21	②②			
	3 ^e								Time-out								
	4 ^e								15 - 14								
	8 ^e																

3 TIJDENS DE WEDSTRIJD

Tijdens de wedstrijd, gaat de teller als volgt verder (fig. 4):

1. Aan de bovenkant van het vak "SET 1" in het vakje "START" geeft hij aan de tijd waarop de 1^e scheidsrechter fluit voor de eerste service.
 Voorbeeld: 16:02 (juiste aanvangstijdstip in uren en minuten).
2. Hij controleert of de servicevolgorde in het veld overeenkomt met de volgorde waarin de spelers vermeld staan onder de Romeinse cijfers I tot VI, zoals vermeld op de tweede regel van het vak van iedere set en welke zij moeten aanhouden. Hij controleert ook of alle spelers voorkomen in de spelerskolom.
3. Hij noteert de servicebeurt van iedere speler en controleert het resultaat van iedere service volgens de servicebeurten aangegeven in de vakjes 1 t/m 8 in de kolom waar het nummer van de serveerder staat en dat overeenkomt met de vier regels gemerkt "Servicebeurten" in het linkerdeel van de betreffende set.

De teller handelt als volgt:

- a. De eerste service wordt aangegeven door het afvinken (✓) na de service van het cijfer in vakje 1 in de kolom van de speler aan service. Wanneer het team de service verliest, wordt het tot dat moment totaal aantal gescoorde punten door het serverende team in dit vak vermeld;
- b. De teller gaat nu naar het deel van het ander team en wel het vak van de eerste set en plaatst een X in het bestemde vakje van kolom 1 van de tegenstander. Het team moet nu doordraaien en de speler, wiens nummer is vermeld in kolom II gaat serveren. Het cijfer in vakje 1 van kolom II moet worden afgevinkt (✓), wanneer de juiste speler klaar staat voor de service en ook daadwerkelijk heeft opgeslagen;

- c. Rechts van de kolommen I tot VI van ieder team is een kolom "PUNTEN", genummerd 1 tot 48. Dit is de kolom waarin van boven naar beneden de score van het betreffende team wordt aangegeven door het getal van het aantal gescoorde punten door te strepen (/). Wanneer het team de service verliest, wordt het laatst gemerkte getal in de kolom "PUNTEN" vermeld onder het vak waarin het afgevinkte (✓) cijfer (in dit geval 1) overeenkomt met de speler die de service had.
4. Voorbeeld van puntennotering en controle van de service in een set (zie: figuur 4).
- a. Team A wint het recht om te beginnen met de service en no. 8, die in positie 1 is genoteerd, begint met de service. Team A wint de rally en ook een punt, de teller streept de 1 door (/) in de PUNTEN kolom. De volgende rally wordt eveneens door team A gewonnen, de teller streept de 2 in de kolom door (/) etc;
Na achtereenvolgens 4 punten te hebben gewonnen, verliest team A de service. De teller noteert het cijfer 4 in het vakje 1 van de kolom I van speler no. 8 van team A. We weten hierdoor dat dit team vier punten heeft gescoord met speler no. 8 aan de service.
- b. De teller gaat nu naar de kant van team B. Doordat de rally is gewonnen en het recht van service is verkregen, scoort team B één punt en het cijfer 1 in de kolom PUNTEN van dat team moet worden doorgehaald (/). Vervolgens sluit de teller met een X vakje 1 van kolom I af, omdat dit team nu moet doordraaien voor haar eerste service door de volgende speler. De teller markeert dan (✓) no. 1 in het vakje behorende bij kolom II. Dit geeft aan dat speler no. 1 van team B voor het eerst serveert (cf. 3.3.b). Team B wint de volgende rally en scoort een punt. Het cijfer 2 in de kolom PUNTEN van dit team wordt doorgehaald (/).
Team B verliest de volgende rally en daarmee de service. De teller noteert het cijfer 2 in het vakje van speler no. 1 van team B, die de service had. Dit geeft aan dat team B twee punten heeft gescoord met speler no. 1 aan de service;
- c. De teller gaat direct terug naar het deel van team A en haalt (/) het volgende punt (5) door in de kolom PUNTEN, omdat het winnen van de rally het winnen van een punt betekent. Hij markeert (✓) dan het cijfer 1 in het vakje in kolom II om aan te geven dat speler no. 4, vermeld in deze kolom, degene is die nu de service heeft. Speler no. 4 wint twee punten voordat hij de service verliest. De teller noteert het cijfer 7 in vakje 1 van kolom II van speler no. 4 van team A etc;
- d. De teller gaat op deze manier verder tot aan het einde van de set die eindigt met de score 25:22 voor team A. Op dat moment noteert hij het tijdstip (16:24) in het voor dit doel bestemde vakje EINDE (fig. 4);
- e. Wanneer er een stand is van 24:24, wordt de set voortgezet totdat er een verschil van twee punten is bereikt (26:24, 27-25.....);
- f. De niet doorgehaalde getallen in de kolom PUNTEN van ieder team vervallen. Het laatste gescoorde punt wordt omcirkeld in het daarvoor bestemde vakje van de speler, die het laatste serveerde. Wanneer het ontvangende team de set wint, wordt het laatste punt genoteerd (èn omcirkeld) in het daarvoor bestemde vakje van de speler die het recht van service zou gaan krijgen, zonder af te vinken (✓). De laatste stand van ieder team wordt omcirkeld in de kolom van de betreffende speler.
5. Bij het spelen van een beslissende set (5^e set).

- Na de toss noteert de teller in de lege vierkanten de letter A of B behorende bij ieder team, waarbij in het linkerdeel het team wordt vermeld die aan zijn linkerkant speelt;
- De teller volgt hierna dezelfde procedure zoals vastgesteld voor de eerste set, en gebruikt daarbij de eerste twee delen van het vak, genaamd SET 5.
- NB: Er wordt van speelveld gewisseld, nadat punt 8 is gescoord. De opstelling van het linker team wordt herhaald in het meest rechtse deel.
- Na het wisselen van speelveld na punt 8, gaat de teller verder in het derde meest rechtse deel om de servicevolgorde te noteren en de punten van het team die voorheen waren genoteerd in het eerste deel aan de linkerkant. Ook moet de teller de team code (A of B) overnemen.
 Het totaal aantal punten, dat is gescoord door dit team op het tijdstip van wisselen van speelveld wordt vermeld in het vak "Tussenstand bij veldwisseling". Alle punten, die zijn gescoord na de veldwisseling, moeten in de meest rechtse kolom PUNTEN worden vermeld.
- Na de servicewisseling scoort het team, dat het recht van service heeft verkregen, een punt. De teller haalt het volgende punt door (/) in de kolom met de titel PUNTEN en markeert (✓) het getal in het vakje in kolom II (cf.: 3.4.c);
- Wanneer er een stand van 14 :14 is, wordt de set voortgezet, tot een team een voorsprong van twee punten heeft verkregen.

Fig. 5

Start- en eindtijden		Team B JPN						Team A NED						Team B JPN					
5		I	II	III	IV	V	VI	I	II	III	IV	V	VI	I	II	III	IV	V	VI
Opstellingen teams	Opslagvolgorde	7	1	6	4	2	8	8	4	5	2	1	13	7	1	6	4	2	8
	N° basisspelers	3												3					
	N° wisselers	5-7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5-7	-	8-14	-	-	-
	Stand spelerwissel	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Opslagbeurten	1 ^e	X	1	3	5	1	1	3	5	6	9	10	12	1	1	1	1	1	1
	2 ^e	2	5	2	5	2	5	1	5	2	5	2	5	8	3	6	3	6	3
	3 ^e	3	6	3	6	3	6	14	15	3	6	3	6	5	8	3	6	3	6
Tussenstand bij veldwisseling		5 - 8						7 - 12						5 - 9					
Time-out		1 - 5						1 - 5						5 - 9					

Spelerwissels.

De procedure voor het noteren van de wissel van een speler uit de basisopstelling is als volgt (fig. 4):

- Het nummer van de wisselspeler moet worden genoteerd in het vakje onder het nummer van de speler, die wordt gewisseld;
- In dezelfde kolom, in het bovenste vak van "Stand spelerwissel", worden de tot dat moment gescoorde punten van beide teams vermeld (de score van het team dat wisselt wordt links vermeld, van het andere team rechts);
Wanneer de gewisselde speler wordt terug gewisseld:
- De teller controleert of het nummer van de wisselspeler gelijk is aan het nummer dat vermeld is boven het nummer van de speler die het speelveld verlaat. Het nummer van de speler die het veld verlaat wordt omcirkeld om aan te geven dat hij niet reglementair in dezelfde set in het veld mag terugkeren;

- j. Het aantal door de teams gescoorde punten tot dat moment moet worden vermeld in het onderste vak van de regel "Stand spelerwissel" (de score van het team dat wisselt wordt links vermeld, van het andere team rechts);
- k. **Voorbeeld.** Speler no. 5 van team B vervangt no. 6 bij de score 3-7 en no. 6 keert terug op zijn plaats bij de score 7-9. Het eerste vermelde getal van de score is steeds het aantal punten gescoord tot dat moment door het team dat wisselt (team B); (zie figuur 4).
- l. Uitzonderlijke spelerwissels voor een geblesseerde speler of vervanging van een geblesseerde Libero moeten worden genoteerd in de kolom "opmerkingen". De teller moet de set, de naam van het team, het nummer en de naam van de geblesseerde speler of Libero en de gegevens van de nieuwe speler of Libero en de stand bij de spelerwissel aangeven.

6. Time-outs.

Onder de kolom PUNTEN van ieder team bevinden zich twee vakken aangeduid met "Time-out".

- a. Wanneer een team zijn eerste time-out krijgt, vult de teller in het bovenste vakje het aantal tot dat moment gescoorde punten in van beide teams.
- b. Wanneer hetzelfde team zijn tweede time-out krijgt, vult de teller in het onderste vakje het aantal tot dat moment gescoorde punten van beide teams in. Het eerste deel van de score is steeds het aantal tot dat moment gescoorde punten van het team dat de time-out aanvraagt;
- c. **Voorbeeld.** Team B vraagt zijn eerste time-out bij de score 7-12 en zijn tweede time-out werd verkregen bij de score 21-23 (zie: fig. 4).

7. Noteren van maatregelen (Fig. 6).

- a. Onjuist verzoek:
Ieder onjuist verzoek moet op het moment dat dit wordt geweigerd, worden gemarkeerd met een **X** door of naast de letter van het team dat de fout begaat;
- b. Voor maatregelen bij spelophouden:
 - i. Maatregelen bij spelophouden moeten worden vermeld in het deel links onderaan het wedstrijdformulier, door aantekening van een **S** voor spelophouden in de kolom W voor waarschuwing, A of B wordt aangetekend om het team aan te geven en het nummer van de set en de stand op het moment van de maatregel worden vermeld in de betreffende kolommen daarachter;
 - ii. De straf bij spelophouden is het verlies van de rally. De teller zal dit aantekenen volgens de normale procedure door het punt te omcirkelen in de kolom PUNTEN, na invulling van een **S** in de kolom bestraffing van de tabel van maatregelen. Een A of B wordt aangetekend om het team aan te geven en het nummer van de set en de stand op het moment van de maatregel worden vermeld in de betreffende kolommen daarachter;

- iii. Voorbeelden (fig.6):
 - Team A krijgt in de eerste set bij de stand 17-15 voor team A een waarschuwing voor spelophouden.
Onder W(waarschuwing) wordt een **S** voor team A genoteerd.
 - Team A krijgt in de eerste set bij de stand 24-21 voor team A een bestraffing voor spelophouden.
Onder B(bestrafing) wordt een **S** voor team A genoteerd.

- c. Voor maatregelen bij wangedrag:
 - i. Alle maatregelen moeten worden genoteerd in het deel links onderaan het wedstrijdformulier, door aanduiding van het nummer van de betreffende speler of de afkorting van de functie zoals vermeld in het deel "TEAMBEGELEIDING" in het vak rechtsonder (zie 1.11) voor maatregelen in de betreffende kolom: **W** voor waarschuwing, **B** voor een bestraffing, **U** voor uit het veld zenden en **D** voor een diskwalificatie. A of B wordt aangetekend in de kolom om het team aan te geven dat de straf krijgt. Het nummer van de set en de stand op het moment van de maatregel worden vermeld in de betreffende kolommen;
 - ii. Punten gescoord als gevolg van een straf voor wangedrag en spelophouden van de tegenstander moeten worden omcirkeld in de kolom PUNTEN;

- iii. Voorbeelden (fig. 6):
 - Speler no. 3 van team B krijgt in de eerste set bij de stand 7-12 een gele kaart als waarschuwing voor onsportief gedrag.
 - Speler no. 5 van team B krijgt in de derde set bij de stand 15-6 voor team B een rode kaart voor onbehoorlijk gedrag.
 - De assistent-coach (no. 1) van team B krijgt in de derde set bij de stand 15-7 voor team B een rode en gele kaart in een hand voor beledigend gedrag.
 - Speler 13 van team A krijgt een rode kaart voor onbehoorlijk gedrag in de derde set bij de stand 24-21 voor team A.

Strafmaatregelen				Onjuist verzoek		Team A <input type="checkbox"/>	Team B <input checked="" type="checkbox"/>
W	B	U	D	Team A of B	SET	STAND	
Waarschuwing	Bestrafing	Uit veld sturen	Diskwalificatie				
3				B	1	7 - 12	
S				A	1	17 - 15	
	S			A	1	24 - 21	
	5			B	3	15 - 6	
		A1		B	3	15 - 7	
	13			A	3	24 - 21	
						-	
						-	
						-	
						-	
						-	
						-	
						-	
						-	

Het noteren van de straffen: zet het rugnummer van de speler of een van de letters C = Coach, AC = Assistent Coach, V = Verzorger, A = Arts en S = Spelophouden in het juiste vakje en noteer de setstand zoals die op dat moment voor DAT TEAM is (het bestrafte team dus als eerste).

Fig. 6

4 NA DE WEDSTRIJD

Aan het einde van iedere set en de wedstrijd noteert de teller in de rubriek RESULTATEN (fig. 7):

1. De naam van team A in de linkerkant van het vak en de naam van team B in de rechterkant.
2. In de kolom SET tijdsduur tegenover het nummer van iedere gespeelde set, vermeldt hij de duur van de set en in het vakje "Totaaltijd sets" vermeldt hij de totale duur in minuten van alle gespeelde sets:
 - a. tijdsduur van een set:

een set begint met het fluitsignaal van de 1^e scheidsrechter voor de eerste service van deze set en eindigt met het fluitsignaal van de 1^e of 2^e scheidsrechter voor het laatste punt van die set;
 - b. de totale duur van de wedstrijd;

de wedstrijd begint met het fluitsignaal van de 1^e scheidsrechter voor de eerste service van de eerste set en eindigt met het fluitsignaal van de 1^e of 2^e scheidsrechter voor het laatste punt van de laatste set.
3. In de kolom P (=punten) van ieder team noteert hij, in het betreffende vakje van iedere set, de gescoorde punten door het betreffende team en in het vak op de regel "Totaaltijd sets" noteert hij de som van de punten van alle gespeelde sets. (Let op: Wanneer geen vier of vijf sets gespeeld worden, worden de desbetreffende vakjes leeg

gelaten). De niet gescoorde punten in de kolom “punten” worden doorgestreept (zie: in fig. 4).

4. In de kolom W (=winst), noteert hij het cijfer 1 in het betreffende vakje van iedere set aan de kant van het team dat de set heeft gewonnen en een 0 bij het team dat de set heeft verloren. Hij noteert daarna de som van het aantal door ieder team gewonnen sets in het betreffende vakje op de regel “Totaaltijd Sets”.
5. In de kolom S (=spelerwisselingen) noteert hij in het betreffende vakje van iedere set het aantal spelerwissels dat door de betreffende teams is gebruikt. In het vakje op de regel “Totaaltijd sets”, noteert hij de som van de spelerwissels, die door ieder team zijn gebruikt tijdens de gespeelde sets (inclusief elke uitzonderlijke spelerwissel). Als een team geen enkele spelerwissel heeft gebruikt noteert hij het cijfer 0 in het desbetreffende vakje.
6. In de kolom T (=time-outs) noteert hij in het betreffende vakje van iedere set het aantal time-outs, gebruikt door een team. In het betreffende vakje op de regel “Totaaltijd Sets”, noteert hij de som van de gebruikte time-outs van ieder team gedurende alle gespeelde sets. Als een team geen enkele time-out heeft gebruikt noteert hij het cijfer 0 in het desbetreffende vakje.
7. De teller noteert de starttijd en eindtijd van de wedstrijd in de twee hiervoor bestemde vakjes in het onderste deel en vermeldt de totale duur van de wedstrijd in het rechter deel.
8. Op de laatste regel vermeldt hij de naam van het winnende team en aan de rechterkant noteert hij de eindstand van de wedstrijd.
9. Tot slot worden in het betreffende vak (Fig. 2) de handtekeningen ter goedkeuring geplaatst in de volgorde: a de teller en/of de assistent-teller;
b de aanvoerders;
c de 2^e scheidsrechter;
d de 1^e scheidsrechter;


Resultaten									
Team A						Team B			
T	S	W	P	SET Tijdsduur	P	W	S	T	
1	0	1	25	1 <u>22</u> min.	22	0	3	2	
1	3	0	23	2 <u>28</u> min.	25	1	6	2	
1	5	1	33	3 <u>37</u> min.	31	0	5	2	
1	4	0	15	4 <u>18</u> min.	25	1	1	1	
0	0	1	15	5 <u>12</u> min.	9	0	3	2	
4	12	3	111	Totaaltijd sets <u>117</u> min.	112	2	18	9	
Starttijd: <u>16 : 02</u>				Eindtijd: <u>18 : 11</u>		Duur: <u>2</u> uur <u>9</u> min.			
WINNAAR: <u>NEDERLAND</u> Eindstand <u>3 - 2</u>									

Fig. 7

5 DWF FORMULIER

Het DWF-formulier wordt gebruikt in de 2^e en 3^e divisie en bij DWF "Resultaat invoeren". Na afloop van de wedstrijd wordt het resultaat ingevoerd en dit DWF-formulier door de thuis spelende vereniging tot het einde van de competitie bewaard. Het DWF-formulier hoeft niet meer te worden opgestuurd. Meer info over DWF zie <http://www.nevobo.nl/dwf>

Als gebruik wordt gemaakt van DWF "Live bijhouden" hoeft geen formulier te worden bijgehouden.

Poule	Wed code	Service 1e set		Service 5e set		 DWF Formulier				Onjuist Verzoek		Strafmaatregel			
		A	B	A	B					Team A	Team B				
Team A		Team B						Uitslag							
								set 1							
								set 2							
								set 3							
								set 4							
								set 5							

Team A		Team B		Set 1		Set 2		Set 3		Set 4		Set 5	
				opslagvolg.	Wissels	Terugwissel	opslagvolg.	Wissels	Terugwissel	opslagvolg.	Wissels	Terugwissel	opslagvolg.
pos	nr	nr	stand	nr	stand	nr	stand	nr	stand	nr	stand	nr	stand
BA													
RV													
MV													
LV													
LA													
MA													
Libero 1													
Libero 2													
Time out		1	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-

Team A		Team B		Set 1		Set 2		Set 3		Set 4		Set 5	
				opslagvolg.	Wissels	Terugwissel	opslagvolg.	Wissels	Terugwissel	opslagvolg.	Wissels	Terugwissel	opslagvolg.
pos	nr	nr	stand	nr	stand	nr	stand	nr	stand	nr	stand	nr	stand
BA													
RV													
MV													
LV													
LA													
MA													
Libero 1													
Libero 2													
Time out		1	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-

Team A		Team B		Set 1		Set 2		Set 3		Set 4		Set 5	
				opslagvolg.	Wissels	Terugwissel	opslagvolg.	Wissels	Terugwissel	opslagvolg.	Wissels	Terugwissel	opslagvolg.
pos	nr	nr	stand	nr	stand	nr	stand	nr	stand	nr	stand	nr	stand
BA													
RV													
MV													
LV													
LA													
MA													
Libero 1													
Libero 2													
Time out		1	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-

Team A		Team B		Set 1		Set 2		Set 3		Set 4		Set 5	
				opslagvolg.	Wissels	Terugwissel	opslagvolg.	Wissels	Terugwissel	opslagvolg.	Wissels	Terugwissel	opslagvolg.
pos	nr	nr	stand	nr	stand	nr	stand	nr	stand	nr	stand	nr	stand
BA													
RV													
MV													
LV													
LA													
MA													
Libero 1													
Libero 2													
Time out		1	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-

Eventuele opmerkingen over deze wedstrijd kunnen op de achterzijde van het formulier genoteerd worden

Op het DWF-Formulier wordt alleen het volgende bijgehouden:

- Poule en wedstrijdcode
- Welk team de 1^e service heeft en wie bij de 5^e set
- Uitslag van de sets
- Onjuist verzoek
- Kolom strafmaatregelen
- Team A en team B
- Per set de beginopstelling van team A en B
- De spelerwissels en de terug wissels.
- Libero 1 en 2
- Stand bij Time-out

DEEL 6: DEFINITIES

Controleruimte

De controleruimte is een ruimte rondom het speelveld en buiten de vrije zone, inclusief alle ruimtes tot aan de buitenste obstakels of de reclame borden (zie tekening 1a).

Speelveld

Het speelveld is een rechthoek van 18 x 9m, met rondom een vrije zone van tenminste 3m breed.

Zones

Dit zijn delen in de speelruimte (speelveld en vrije zone) die zijn aangegeven met een speciaal doel (of met speciale restricties) in de spelregels. Dit zijn: voorzone, servicezone, wisselzone, vrije zone, achterzone en Liberoovervangingszone.

Ruimtes

Dit zijn delen op de vloer buiten de vrije zone, gespecificeerd in de spelregels met een specifieke functie. Dit zijn: warming-up ruimte en strafruimte.

Ruimte onder het net

Dit is de ruimte die bepaald wordt vanaf de onderkant van het net tot aan de vloer en tot aan de palen, begrensd aan de zijkanten door de palen en aan de onderkant door het vloeroppervlak.

Passeerruimte

De passeerruimte wordt bepaald door:

- De horizontale topband van het net
- De antenne en zijn denkbeeldige verlenging
- Het plafond

De bal moet gespeeld worden naar de tegenstander door de passeerruimte.

Zijruimte

De zijruimte is het verticale vlak van het net buiten de passeerruimte en de ruimte onder het net.

Wisselzone

Dit is het gedeelte van de vrije zone waar de spelerwissels moeten plaatsvinden.

Strafruimte

Op elke speelveld van de speelruimte/controleruimte is een strafruimte geplaatst in het verlengde van de achterlijn, buiten de vrije zone. Deze moet aangeduid worden met een minimum van 1.5m achter het uiteinde van de spelersbank.

Fout

- a. Een spelactie die tegen de spelregels is;
- b. Een schending van de spelregels, anders dan een spelactie.

Dribbelen

Dribbelen betekent de bal stuiten (meestal als voorbereiding op het opgooien en serveren). Andere voorbereidende acties kunnen o.a. zijn, de bal van de ene naar de andere hand overgooien.

Dweilers

Dit zijn medewerkers die ervoor zorgen dat de vloer schoon en droog blijft. Zij dweilen de vloer voor de wedstrijd, tussen de sets en als het nodig is na iedere rally.

Rally punt

Dit is het punten systeem waarbij een punt gescoord wordt als er een rally gewonnen is.

Pauze

De tijd tussen de sets. Het wisselen bij het 8^e punt in de 5^e set (beslissende set) moet niet gezien worden als een pauze.

Aanwijzen nieuwe Libero

Dit is het handelen waarbij een Libero die niet meer verdere kan spelen of waarbij het team heeft aangegeven dat hij niet meer in staat is verder te spelen, wordt vervangen door een andere speler (niet de speler die de Libero heeft vervangen) die niet op het veld is op het moment van de aanwijzing.

Vervanging

Dit is het handelen waarbij een speler het veld verlaat en de ene of de andere Libero (als er meer dan een Libero is) zijn plaats inneemt. Dit kan eveneens impliceren een Libero-Libero vervanging. De vervangen speler kan dan de ene of de andere Libero vervangen. Er moet een voltooide rally zitten tussen vervangingen waarbij een Libero betrokken is.

Hinderen

Ieder actie die een voordeel oplevert ten opzichte van de tegenstander of een actie waarbij het de tegenstander onmogelijk wordt gemaakt de bal te spelen.

Voorwerp buiten het speelveld

Een voorwerp of een persoon die buiten de speelruimte of dicht bij de grens van de vrije zone een belemmering vormt. Bijvoorbeeld: lichtbakken/lampen, de scheidsrechtersstoel, tv-apparatuur, tellertafel en netpalen. Bij voorwerpen buiten het speelveld behoren niet de antennes, omdat deze gezien worden als een gedeelte van het net.

Spelerwissel

Dit is het handelen waarbij een speler het veld verlaat en een andere geregistreerde speler zijn plaats inneemt.