

NEDERLANDSE VOLLEYBAL BOND



**OFFICIËLE SPELREGELS**  
**VOLLEYBAL**  
Topdivisie en lager  
**2022 -2023**

Versie: Juni 2022-3

*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

<b>KENMERKEN VAN HET VOLLEYBALSPEL</b>		<b>7</b>
<b>DEEL 1: FILOSOFIE VAN DE SPELREGELS EN DE ARBITRAGE</b>		<b>8</b>
<b>DEEL 2 - ONDERDEEL 1: HET SPEL</b>		<b>10</b>
<b>HOOFDSTUK 1: SPEELRUIMTE EN VOORZIENINGEN</b>		<b>10</b>
1	SPEELRUIMTE .....	10
1.1	AFMETINGEN.....	10
1.2	SPEELVELD .....	10
1.3	BELIJNING .....	11
1.4	ZONES & RUIMTES.....	11
1.5	TEMPERATUUR .....	13
1.6	VERLICHTING .....	13
2	NET EN PALEN .....	13
2.1	HOOGTE VAN HET NET .....	13
2.2	SAMENSTELLING.....	13
2.3	ZIJBANDEN.....	14
2.4	ANTENNES .....	14
2.5	PALEN .....	14
2.6	AANVULLENDE UITRUSTING.....	15
3	BALLEN .....	15
3.1	NORMEN.....	15
3.2	GELIJKHEID VAN DE BALLEN .....	15
3.3	DRIE / VIJF-BALLEN SYSTEEM.....	15
<b>HOOFDSTUK 2: DEELNEMERS</b>		<b>16</b>
4	TEAMS .....	16
4.1	TEAM SAMENSTELLING .....	16
4.2	PLAATS VAN HET TEAM .....	18
4.3	DE UITRUSTING.....	18
4.4	VERANDERING VAN UITRUSTING .....	20
4.5	VERBODEN VOORWERPEN .....	20
5	TEAMLEIDERS .....	21
5.1	AANVOERDER .....	21
5.2	COACH .....	23
5.3	ASSISTENT-COACH.....	24
<b>HOOFDSTUK 3: WIJZE VAN SPELEN</b>		<b>25</b>
6	BEHALEN VAN EEN PUNT, WINNEN VAN EEN SET EN VAN DE WEDSTRIJD.....	25
6.1	BEHALEN VAN EEN PUNT .....	25
6.2	WINNEN VAN EEN SET.....	26

6.3	WINNEN VAN DE WEDSTRIJD .....	26
6.4	IN GEBREKE STELLEN EN ONVOLLEDIG TEAM .....	26
7	OPBOUW VAN HET SPEL.....	27
7.1	TOSS.....	27
7.2	WARMING-UP AAN HET NET .....	28
7.3	BEGINOPSTELLING VAN HET TEAM .....	28
7.4	OPSTELLING .....	30
7.5	OPSTELLINGSFOUT .....	31
7.6	DOORDRAAIEN .....	31
7.7	FOUT BIJ HET DOORDRAAIEN .....	31
<b>HOOFDSTUK 4: SPELHANDELINGEN</b>		<b>32</b>
8	SITUATIES BIJ HET SPELEN .....	32
8.1	BAL IN HET SPEL.....	32
8.2	BAL UIT HET SPEL.....	32
8.3	BAL "IN" .....	32
8.4	BAL "UIT" .....	32
9	SPELEN VAN DE BAL .....	33
9.1	AANRAKINGEN DOOR HET TEAM .....	33
9.2	AARD VAN DE AANRAKING .....	35
9.3	FOUTEN BIJ HET SPELEN VAN DE BAL.....	35
10	BAL BIJ HET NET.....	36
10.1	BAL PASSEERT HET NET .....	36
10.2	BAL RAAKT HET NET.....	36
10.3	BAL IN HET NET.....	36
11	SPELER BIJ HET NET .....	36
11.1	OVER HET NET REIKEN.....	36
11.2	ONDER HET NET DOORKOMEN .....	37
11.3	AANRAKEN VAN HET NET .....	37
11.4	FOUTEN VAN EEN SPELER BIJ HET NET.....	38
12	SERVICE .....	39
12.1	EERSTE SERVICE IN EEN SET .....	40
12.2	SERVICEVOLGORDE .....	40
12.3	TOESTEMMING VOOR DE SERVICE .....	40
12.4	UITVOEREN VAN DE SERVICE.....	40
12.5	SCHERMEN .....	42
12.6	FOUTEN TIJDENS DE SERVICE .....	42
12.7	SERVICEFOUTEN EN OPSTELLINGSFOUTEN .....	43
13	AANVALSSLAG .....	44
13.1	KENMERKEN VAN DE AANVALSSLAG .....	44
13.2	BEPERKINGEN BIJ DE AANVALSSLAG .....	44
13.3	FOUTEN BIJ DE AANVALSSLAG.....	44
14	BLOK .....	45

14.1	BLOKKEREN.....	45
14.2	RAKEN VAN DE BAL BIJ HET BLOKKEREN .....	46
14.3	OVER HET NET BLOKKEREN .....	46
14.4	BLOK EN AANRAKINGEN DOOR HET TEAM.....	47
14.5	BLOKKEREN VAN DE SERVICE .....	47
14.6	FOUTEN BIJ HET BLOKKEREN.....	47
<b>HOOFDSTUK 5: SPELONDERBREKINGEN, PAUZES EN SPELOPHOUDEN</b>		<b>48</b>
15	SPELONDERBREKINGEN.....	48
15.1	AANTAL REGLEMENTAIRE SPELONDERBREKINGEN.....	48
15.2	OPEENVOLGING VAN REGLEMENTAIRE SPELONDERBREKINGEN.....	48
15.3	AANVRAAG VAN REGLEMENTAIRE SPELONDERBREKINGEN .....	49
15.4	TIME-OUTS .....	49
15.5	SPELERWISSELS.....	50
15.6	BEPERKING VAN HET AANTAL SPELERWISSELS .....	50
15.7	UITZONDERLIJKE SPELERWISSEL.....	51
15.8	SPELERWISSEL BIJ 'UIT HET SPEELVELD STUREN' OF DISKWALIFICATIE .....	53
15.9	ONREGLEMENTAIRE SPELERWISSEL.....	53
15.10	PROCEDURE BIJ EEN SPELERWISSEL.....	54
15.11	ONJUISTE VERZOEKEN.....	55
16	SPELOPHOUDEN .....	56
16.1	VORMEN VAN SPELOPHOUDEN .....	56
16.2	MAATREGELEN BIJ SPELOPHOUDEN .....	57
17	UITZONDERLIJKE SPELONDERBREKINGEN .....	58
17.1	BLESSURE/ZIEKTE.....	58
17.2	BĒINVLOEDING VAN BUITENAF .....	58
17.3	LANGDURENDE ONDERBREKINGEN .....	59
18	PAUZES EN WISSELEN VAN SPEELVELD .....	60
18.1	PAUZES .....	60
18.2	WISSELEN VAN SPEELVELD.....	60
<b>HOOFDSTUK 6: DE LIBERO</b>		<b>61</b>
19	DE LIBERO.....	61
19.1	AANWIJZING VAN DE LIBERO .....	61
19.2	UITRUSTING.....	62
19.3	ACTIES WAARBIJ EEN LIBERO BETROKKEN IS.....	62
19.4	HET AANWIJZEN VAN EEN NIEUWE LIBERO .....	64
19.5	SAMENVATTING .....	66
<b>HOOFDSTUK 7: GEDRAG VAN DE DEELNEMERS</b>		<b>66</b>
20	VOORSCHRIFTEN VOOR HET GEDRAG.....	66
20.1	SPORTIEF GEDRAG.....	66
20.2	FAIR PLAY.....	67

21	WANGEDRAG EN BIJBEHORENDE MAATREGELEN .....	67
21.1	KLEINE MISDRAGINGEN.....	67
21.2	WANGEDRAG DAT LEIDT TOT MAATREGELEN .....	68
21.3	TABEL VAN MAATREGELEN .....	68
21.4	TOEPASSING VAN MAATREGELEN VOOR WANGEDRAG .....	69
21.5	WANGEDRAG VOOR EN TUSSEN DE SETS.....	70
21.6	SAMENVATTING VAN WANGEDRAG EN KAARTGEBRUIK .....	71
<b>DEEL 2 - ONDERDEEL 2: DE SCHEIDSRECHTERS, HUN VERANTWOORDELIJKHEDEN EN OFFICIËLE TEKENS</b>		<b>72</b>
<b>HOOFDSTUK 8: SCHEIDSRECHTERS</b>		<b>72</b>
22	SCHEIDSRECHTERSTEAM EN PROCEDURES.....	72
22.1	SAMENSTELLING.....	72
22.2	PROCEDURES.....	72
23	1E SCHEIDSRECHTER .....	73
23.1	PLAATS.....	73
23.2	BEVOEGDHEDEN.....	73
23.3	VERANTWOORDELIJKHEDEN .....	74
24	2E SCHEIDSRECHTER .....	75
24.1	PLAATS.....	75
24.2	BEVOEGDHEDEN.....	75
24.3	VERANTWOORDELIJKHEDEN .....	76
25	TELLER .....	77
25.1	PLAATS.....	77
25.2	VERANTWOORDELIJKHEDEN .....	77
26	OFFICIËLE TEKENS.....	79
26.1	TEKENS MET DE HAND GEGEVEN DOOR DE SCHEIDSRECHTERS .....	79
Tekening 1a: Controleruimte .....		80
Tekening 1b: Speelruimte.....		81
Tekening 2: Speelveld.....		82
Tekening 3: Net .....		83
tekening 4 Opstelling van de spelers .....		84
Tekening 5a: Bal passeert het verticale vlak van het net in de richting de tegenstander .....		85
Tekening 6: Groepsscherm.....		86
Tekening 7: Voltooid blok.....		86
Tekening 8: Aanvalsslag door achterspeler .....		87
Tekening 9: Tabel van maatregelen.....		88
Tekening 10: Plaats van het scheidsrechtersteam en hun assistenten .....		89
Tekening 11: officiële scheidsrechtetekens .....		90
Tekening 13: Spelacties bij Libero spelregel 19.3.1.4 (Geen bovenhands met de vingers gespeelde bal) .....		96

:	TEKENINGEN	96
DEEL 4: WEDSTRIJDPROTOCOL		97
DEEL 5: WEDSTRIJDFORMULIER		97
○	1 VOOR DE WEDSTRIJD.....	97
○	2 NA DE TOSS VOOR DE SERVICE.....	98
○	3 TIJDENS DE WEDSTRIJD .....	100
○	4 NA DE WEDSTRIJD .....	105
○	5 DWF FORMULIER.....	107
DEEL 6: DEFINITIES		108

## VOORWOORD

Voor u ligt alweer de 43<sup>e</sup> (herziene)uitgave van de officiële spelregels volleybal.

Deze spelregels gelden voor alle wedstrijden in Nederland gespeeld vanaf Topdivisie en lager. 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 wedstrijdreglementen 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.

Zie voor verdere informatie over het DWF: <https://www.nevobo.nl/dwf>

Overal 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 Topdivisie 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.

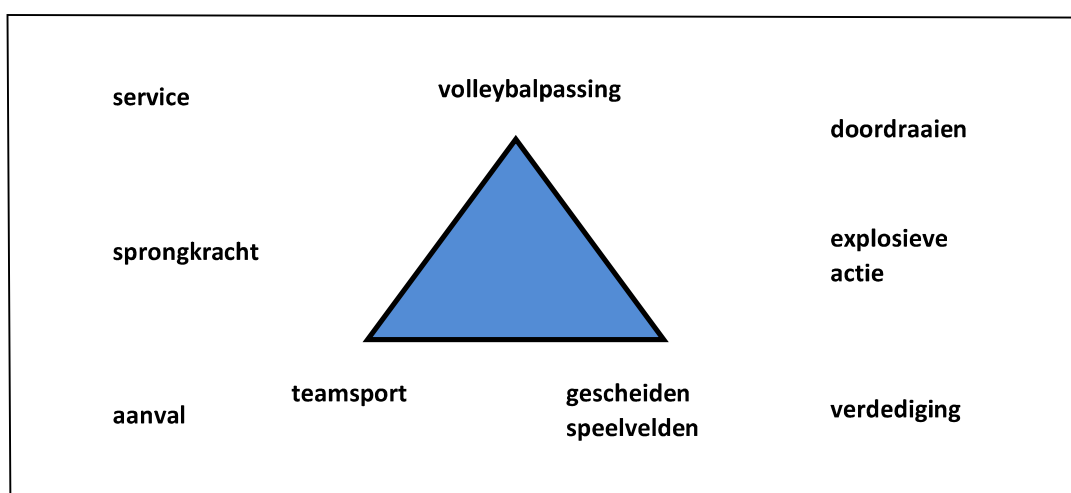
De bedoeling van het spel is om de bal over het net te spelen en de bal op de grond bij de tegenstander te krijgen en om de tegenstander te verhinderen dat zij hetzelfde bij jouw team doet. Het team heeft drie aanrakingen om de bal terug te spelen (los van het blokkeren).

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, uitgaat, 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 (rallypuntsysteem). Als het ontvangende team de rally wint, krijgt het team er een punt 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 in alle opzichten een van 's werelds topsporten - er zijn meer aangesloten bonden, grotere tv-kijkcijfers, groter aantal volgers op social media, meer geregistreeerde en recreatieve spelers, dan bijna elke andere sport. Met een dynamisch, schoon en kleurrijk beeld, is volleybal een combinatie van een zeer competitieve sport en een show op hoog niveau.



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 – waarbij spelers zowel aan het net als achter in het veld kunnen spelen. Maar de sport is verder ontwikkeld. Het is explosief, het is spectaculair, het is snel en dynamisch, met atletische spelers die sensationele acties laten zien op het speelveld in volle zalen.

Volleybal is onder de spelen waarbij een net wordt gebruikt uniek, omdat de bal constant in de lucht is – flying ball – en dat elk team toegestaan wordt om de bal een paar keer over te spelen voordat de bal naar de tegenstander gespeeld moet worden, waarbij gelijke kansen gecreëerd worden om punten te halen.

De afgelopen jaren heeft de FIVB grote stappen gezet om het spel aan te passen voor een groter publiek door het versoepelen van de criteria bij het spelen van de bal, de introductie van maximaal twee verdedigingspecialisten, de libero's, de toepassing van Video Challenge technologie dat eerlijkheid geeft aan de inspanningen van de atleten en het aanmoedigen van het beleid om het dynamische spel te bevorderen om het publiek te vermaken, zowel in de zaal als via het beeldscherm.



## DE SPELREGELTEKST

Dit document is bedoeld voor een breed volleybalpubliek – spelers, coaches, scheidsrechters, toeschouwers, commentatoren en anderen – omdat het begrijpen van de spelregels zorgt voor een beter spel en persoonlijke voldoening – coaches kunnen betere teamstructuren en tactieken ontwikkelen waarin spelers alle ruimte krijgen om hun vaardigheden te tonen, en het begrijpen van de relatie tussen de schriftelijke spelregels en de daadwerkelijke acties op het speelveld stelt het scheidsrechters team in staat om betere beslissingen te nemen.

Volleybal is zowel recreatief als competitief. Recreatieve sport speelt in op de menselijke geest en bevordert 'plezier' en een gezond leven. Competitie stelt mensen in staat om het beste van kunnen, creativiteit, vrijheid van meningsuiting en vechtlust te tonen. De spelregels zijn ontworpen en gestructureerd om al deze facetten tot zijn recht te laten komen.

## DE SCHEIDSRECHTER BINNEN DIT KADER

De essentie van een goede scheidsrechter ligt in de concepten eerlijkheid, gerechtigheid en consistentie (in het midden van beide speelvelden staan is een symbool van evenwicht). Dit geheel is de basis voor de spelers om de acties van de scheidsrechters te vertrouwen. Echter, de scheidsrechter moet meer een begeleider zijn dan een controleur, een orkestleider in plaats van een dictator, een efficiënte promotor in plaats van een "efficiënte" bestraffer. Door de reden te begrijpen waarom een regel is geschreven en door duidelijk te zijn over het doel ervan binnen het kader van de "show", wordt de scheidsrechter een belangrijk onderdeel van de algehele succesvolle productie, terwijl die grotendeels op de achtergrond blijft en alleen ingrijpt als dat nodig is. We kunnen zeggen dat goede scheidsrechters de spelregels gebruiken om de wedstrijd tot een bevredigende ervaring maken voor **alle** betrokkenen.

Voor degenen die dit tot zover hebben gelezen, moeten de spelregels 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)

# Understand the game! (Begrijp 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 spelregels en tekeningen

1.1

T1a en T1b

#### 1.1 AFMETINGEN

Het speelveld is rechthoekig, 18 m 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:
  - Topdivisie: minstens 5m
  - Nationale competitie minstens 2m , met dien verstande, 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 is niet toegestaan vóór de spelersbanken tassen of flessen water te plaatsen, tenzij de vrije zone begrensd wordt door de reclameborden vóór de spelersbanken.
- 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:

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>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.</i></li> </ul>	
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 hoogtereverloop van 5 mm per meter toegestaan. Markeringslijnen van hard materiaal zijn verboden.	1.3
<b>1.3</b>	<b>BELIJNING</b>	T2
1.3.1	Alle lijnen zijn 5 cm breed. Zij moeten licht van kleur zijn en een andere kleur hebben dan de vloer en eventueel andere lijnen. <i>Commentaar:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <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></li> </ul>	1.2.2
1.3.2	<b>Grenslijnen</b> Twee zijlijnen en twee achterlijnen begrenzen het speelveld. Deze zij- en achterlijnen behoren tot het speelveld.	1.1
1.3.3	<b>Middenlijn</b> De as van de middenlijn verdeelt het speelveld in twee gelijke delen van 9 m bij 9 m, deze lijn behoort tot beide speelvelden. De middenlijn loopt onder het net van de ene tot de andere zijlijn.	T2
1.3.4	<b>Aanvalslijn</b> Op ieder speelveld geeft een aanvalslijn, die op een afstand van 3 m van de as van de middenlijn wordt getrokken, de voorzone aan.	1.3.3, 1.4.1
<b>1.4</b>	<b>ZONES &amp; RUIMTES</b>	T1b, T2
1.4.1	<b>Voorzone.</b> Op ieder 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	<b>Servicezone.</b> De servicezone is een 9 m brede strook achter iedere achterlijn. Zij wordt zijdelings begrensd door twee lijntjes, elk 15 cm lang, in het verlengde van de zijlijnen, op 20 cm afstand van de achterlijn	1.3.2, 12, T1b

- getrokken. De beide lijntjes vallen binnen de breedte van de servicezone. 1.1
- De servicezone loopt in diepte door tot aan het eind van de vrije zone.
- Commentaar:
- *Staan achter het speelveld 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 speelveld 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.** 1.3.4, 15.6.1, T1b
- De zone voor spelerwissel bevindt zich tussen het verlengde van de aanvalslijnen en de tellertafel.
- 1.4.4 **Zone voor liberovervangingen.** 19.3.2.7, T1b
- De zone voor de liberovervangingen 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 liberovervangingen mogen plaatsvinden via de zijlijn van de achterzone en via de achterlijn zolang die voor de scheidsrechters zichtbaar blijven.
- 1.4.5 **Warming-up ruimte.** 24.2.5, T1a, T1b
- De warming-up ruimtes, groot ongeveer 3 m bij 3 m, bevinden zich in de hoeken aan de bankzijde van het speelveld, buiten de vrije zone.
- Commentaar:
- *In de Topdivisie is de warming-up ruimte verplicht.*
  - *Indien er bij 1<sup>e</sup> divisie of lager, geen warming-up ruimte mogelijk is op de daarvoor bestemde plaats, is het raadzaam voorafgaande aan een wedstrijd te bepalen waar de spelers zich kunnen opwarmen.*
  - *De warming-up ruimte mag ook afgebakend worden door middel van een mat van ongeveer 3 m bij 3 m.*
  -

**1.5 TEMPERATUUR**

De temperatuur mag niet lager zijn dan 16°C en niet hoger dan 25°C.

**1.6 VERLICHTING**

Commentaar:

- Voor de Topdivisie moet de lichtsterkte minimaal 500 lux zijn. 1
- Voor 1e divisie en lager moet de lichtsterkte minimaal 350 lux zijn.

**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 2,43 m voor heren en 2,24 m voor dames. 1.3.3, 2.1.2

Commentaar:

- De nethoogte voor gemengde teams in recreantencompetities is 2,35 m.

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 1 m breed en 9,50 tot 10 m lang (met 25 tot 50 cm ruimte aan beide buitenkanten van de zijbanden), is gemaakt van zwart materiaal en heeft vierkante mazen van 10 cm. T3
- Aan de bovenzijde is een horizontaal dubbelgevouwen wit kunststof band van 7cm breed over de gehele lengte vastgenaaid. 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 van het net bevindt zich nog een horizontale band van 5cm breed, overeenkomstig met de bovenste band, waar een koord doorheen is geregen. Dit koord bevestigt het net aan de palen en houdt het onderste deel gespannen..

•

Commentaar:

- Op de boven- en onderband van het net mag reclame zijn aangebracht. Er mag eventueel ook op het net reclame worden aangebracht. De mazen van het net mogen, bij die reclame op het net dan niet minder zijn dan 4,5 x 4,5 cm.
- Het is in de Top-, 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 houten stokken 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 zijbanden zijn verticaal en recht boven elke zijlijn aan het net aangebracht.

1.3.2, T3

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

### 2.4 ANTENNES

Een antenne is een buigzame staaf, 1,80 m lang en met een diameter van 10 mm, vervaardigd van glasfiber of vergelijkbaar materiaal.

2.3, T3

Aan de buitenkant van elke zijband is, aan weerszijden van het net, een antenne bevestigd.

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

10.1.1, T3, T5a,

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

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 0,50 m tot 1,00 m buiten de zijlijnen geplaatst. Zij zijn 2,55 m 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 handscoreborden 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 òf een kleurencombinatie toegestaan door de Nevobo;
- omtrek : 65 tot 67 cm;
- gewicht : 260 tot 280 gram;
- spanning : 0,30 tot 0,325 kg/cm<sup>2</sup> (4.26 tot 4.61 psi) (294,3 - 318,82 mbar of hPa).

### Commentaar:

- Er mag alleen worden gespeeld met door de Nevobo goedgekeurde wedstrijdballen. P3.7.
- Het controleren van de balspanning met een spanningsmeter is verplicht (R3.3).
- 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 / VIJF-BALLEN SYSTEEM

### Commentaar:

- In de Topdivisie is het vijf-ballen-systeem verplicht. Een vereniging kan dispensatie hiervoor aanvragen. T10
- Indien er gespeeld wordt met het vijf-ballensysteem moeten er 5 wedstrijdballen en 2 reserveballen aanwezig zijn.
- In de divisies is het drie-ballen-systeem na dispensatie van de organisator toegestaan.

- *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 14 (Topdivisie) of 12 spelers (1<sup>e</sup> divisie en lager), 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 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 teamstafleden (maximaal 5) 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 teamstaf lid (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 geldig legitimatiebewijs (WR 3.0.2.10).*
- 4.1.2 Eén van de spelers treedt op als aanvoerder van het team en moet als zodanig in DWF worden vermeld. 5.1, 19.1.3
- 4.1.3 Alleen de spelers die in DWF zijn vermeld, mogen het speelveld betreden en de wedstrijd spelen. Na controle van de spelerskaarten door de 2<sup>e</sup> 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 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 vaststaat dat hij - bijvoorbeeld door een gipsverband - niet als speler kan optreden, mag dus niet als speler in 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 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 spelregel 16.2 ("spelhouden") worden bestraft.*
- *Indien er sprake is van het meespelen van een speler in het speelveld die niet in DWF is vermeld, moet de scheidsrechter hiertegen overeenkomstig spelregel 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 speelvelden in een DWF staat vermeld, kan hij slechts aan beide wedstrijden deelnemen indien:*
  - *Hij speelt op speelveld A totdat hij op dat speelveld (definitief) wordt afgemeld bij de scheidsrechter.*
  - *Hij gaat naar speelveld 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 speelveld B worden ingezet.*
  - *Als de kaartcontrole en zijn identiteit al was vastgesteld door de scheidsrechters van speelveld B mag hij direct meespelen en hoeft er niet opnieuw een kaartcontrole plaats te vinden.*
  - *Hij kan niet meer terugkeren in de wedstrijd op speelveld 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 wisselers en de teamstafleden is in de vrije zone aan de kant van hun spelersbank. 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3  
 De wisselers 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 wisselers 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 speelveld. Indien ze dit toch doen, dient de 1<sup>e</sup> 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 wisselers moet door de scheidsrechters kunnen worden gecontroleerd en moet voor hen dus waarneembaar blijven. Opwarmen in een andere zaal, achter een speelveldafscheiding 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 het entertainment niet hinderen. 18.1  
 De wedstrijdbal(len) mag (mogen) hiervoor nooit gebruikt worden.

## 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 hoofddeksel is niet toegestaan. Een haarband of iets dergelijks wordt niet als een hoofddeksel 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 (WR) 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 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 spelregel 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 een nummer hebben uit de reeks 1 tot en met 22 (Topdivisie) of 1 tot en met 999 (1e divisie en lager).** 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 10 cm tot 15cm zijn, die van de rugnummers moet 15 tot 20cm zijn. 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 een team twee spelers hetzelfde nummer hebben.*
  - *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 speelveld 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** 19.2

(uitgezonderd de libero's).

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 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 <sup>e</sup> scheidsrechter kan één of meer spelers toestaan:	23
4.4.1	blootsvoets 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 spelregel 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 erop attent gemaakt dat de eventuele gevolgen voor de speler zijn. De 1<sup>e</sup> scheidsrechter maakt voorafgaand aan de wedstrijd hierover een aantekening in 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<sup>e</sup> scheidsrechter of de 2<sup>e</sup> 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. 20

### 5.1 AANVOERDER

**5.1.1** Vóór de wedstrijd noteert of controleert de aanvoerder de namen en nummers van zijn spelers in 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 spelregel 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 speelveld op wanneer hij aan het spel deelneemt. Wanneer de aanvoerder niet aan het spel deelneemt, moet de coach of de aanvoerder zelf een speler aanwijzen die als aanvoerder in het speelveld optreedt. Deze aanvoerder in het speelveld 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 speelveld zich tot de scheidsrechters wenden: 8.2

Commentaar:

- Als de aanvoerder in het speelveld regelmatig vervangen wordt door de libero dan moet op het eerste moment dat dat plaatsvindt de nieuwe aanvoerder in het speelveld zijn hand opsteken (eenmaal per set) als bevestiging naar scheidsrechters en overige spelers toe.

- *Wordt de aanvoerder in het speelveld gewisseld en wordt een nieuwe aanvoerder in het speelveld 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 speelveld 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<sup>e</sup> scheidsrechter de aanvoerder in het speelveld bij de eerste keer mondeling te waarschuwen. Mocht dit verder gaan dan kan de 1<sup>e</sup> 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 speelveld mag aan de (2<sup>e</sup>) 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 speelveld of de tegenstander wel in de goede opstelling staat, dan mag hij dit ook vragen aan de (2<sup>e</sup>) scheidsrechter. Het antwoord moet zich beperken tot het wel of niet goed staan van de tegenstander.*
  - *Het herhaaldelijk aan de (2<sup>e</sup>) 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, tenzij het team een assistent-coach heeft die de taken van de coach overneemt, mag de aanvoerder 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 speelveld 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 aanvoedersrechten 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<sup>e</sup> 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 DWF. Is deze persoon actief als speelveldspeler, dan is hij automatisch aanvoerder in het speelveld. Indien deze persoon niet actief is als speelveldspeler, 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 DWF te worden vermeld. Alleen als hij niet in het speelveld staat heeft hij de rechten en de plichten van de coach. Als hij als speler in het speelveld staat, heeft hij geen rechten meer als coach. Indien hij geen aanvoerder in het speelveld is, mag hij zich dus niet tot de scheidsrechter wenden voor time-outs, etc.
- 5.2.3** De coach moet tijdens de wedstrijd:
- 5.2.3.1** voor iedere set het naar behoren ingevulde en ondertekende opstellingsbriefje aan de teller of de 2<sup>e</sup> scheidsrechter overhandigen; 7.3.2, 7.4, 7.6
- Commentaar:
- Ook een andere persoon mag de opstellingsbriefjes invullen. Het ondertekenen en inleveren dient wel door de coach te gebeuren.
  - Wanneer er geen 2<sup>e</sup> scheidsrechter aanwezig is, is een opstellingsbriefje niet verplicht maar het noteren van de beginopstelling 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<sup>e</sup> scheidsrechter dit behandelen als een misdraging en een officiële waarschuwing geven als dit de 1<sup>e</sup> keer is. De volgende keer wordt een maatregel voor onbehoorlijk gedrag opgelegd en wordt dit bestraft met een rode kaart voor de coach.

5.2.3.2	De coach mag op elke willekeurige plaats op de spelersbank zitten, hij mag deze plaats verlaten;	4.2
5.2.3.3	De coach mag time-outs en spelerwissels “aanvragen”;	15.4, 15.5
5.2.3.4	De coach mag evenals de andere leden van het team aanwijzingen geven aan de spelers in het speelveld. 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 assistent-coach zit op de spelersbank zonder dat hij het recht heeft in te grijpen <u>Commentaar:</u> • De vrije zone wordt voor de assistent-coach begrensd door de wisselzone.	4.2.1
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 speelveld en met toestemming van de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter, diens functie overnemen voor de duur van diens afwezigheid. <u>Commentaar:</u> • Een assistent-coach kan alleen de taak van de coach overnemen indien hij in 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.	5.1.2, 5.2



## 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 speelveld van de tegenstander op de grond te spelen 8.3,

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 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 voltoide 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<sup>e</sup> of de 2<sup>e</sup> 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; 21.3.1  
 12.4.4
- 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, etc.). 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 spelregel 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 spelregel 6.4.1.  
Commentaar:  
 • Als “op of bij het speelveld aanwezig” wordt tien minuten na het officiële aanvangstijdstip aangemerkt. Maar ook het niet volledig (onvoldoende spelers om als team te kunnen beginnen) zijn vanaf zestien minuten voor het officiële aanvangstijdstip heeft al administratieve gevolgen. De scheidsrechter moet daarom op het DWF, indien een team later dan zestien 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 tien 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.** 6.2, 6.3, 7.3.1

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 in het DWF volgens de spelregels afsluiten.
- "Onvolledig verklaren" van een team geldt in principe voor de lopende set.

## 7 OPBOUW VAN HET SPEL

### 7.1 TOSS

Vóór aanvang van de wedstrijd verricht de 1<sup>e</sup> scheidsrechter de toss om te beslissen over het recht van eerste service en aan welke kant van het speelveld beide teams de eerste set spelen. 12.1.1

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). 6.3.2

Indien een beslissende set moet worden gespeeld, heeft het thuis spelende team de eerste keuze.

Commentaar:

- Bij de toss is het opgooien van een munt met kruis of munt vervallen.
- Wanneer de 1<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> scheidsrechter dient direct na de toss aan de aanvoerders te vragen of er gezamenlijk of apart aan het net wordt ingespeeld.

7.1.2 Het team dat de toss verliest krijgt de overblijvende keuzemogelijkheid.

12.1.1

## 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:

- Het gelijktijdig inspelen aan het net vindt plaats op de eigen speelhelft. Het is niet toegestaan dat door de teams aangegooid/geslagen wordt vanaf de kant van de tegenstander naar de eigen speler(s). Dit kan alleen als 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 spelregel 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 speelveld 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 speelveld. 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<sup>e</sup> scheidsrechter of aan de teller.

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<sup>e</sup> scheidsrechter of de teller mag zonder een reglementaire spelerwissel geen wijziging in de beginopstelling worden toegestaan.

15.2.2, 15.5,

T11 (5)

Commentaar:

- *In de pauze tussen de sets moeten de nieuwe opstellingen in DWF “Live bijhouden” en op het telformulier worden verwerkt. De coach moet direct tijdens het wisselen van speelveld het opstellingsbriefje bij de 2<sup>e</sup> scheidsrechter of de teller inleveren. De 2<sup>e</sup> 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 sets nodeloos verlengd wordt. Wanneer de coach bij herhaling te laat zijn opstellingsbriefje inlevert, moet de 1<sup>e</sup> scheidsrechter een maatregel voor spelophouden opleggen.*
- *Bij afwezigheid van de coach ondertekent de aanvoerder het opstellingsbriefje.*

7.3.5	Verschil in positie van de spelers in het speelveld 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 speelveld staat die niet op het opstellingsbriefje staat, dan moet de opstelling in het speelveld 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 speelveld wil houden, moet hij een reglementaire spelerswissel aanvragen. Deze spelerswissel wordt dan in DWF “Live bijhouden” of het telformulier verwerkt. Wanneer een verschil in positie van de spelers in het speelveld 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 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. <u>Commentaar:</u>	6.1.2, 7.3.2

- 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 vrije zone met (een deel) van de voet of enig ander lichaamsdeel is op het moment van de service verboden. Het aanraken van het speelveld van de tegenstander op het moment van de service is toegestaan overeenkomstig spelregel 11.2.2.1
- 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 gelijk of verder van de middellijn 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 spelregel 7.4.3.2 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 (het laatste contact met de vloer bepaalt de positie van de speler): T4

7.4.3.1 Een deel van een voet van iedere achterspeler moet zich verder van de middenlijn bevinden dan, of gelijk staan met, de voorste voet van de met hem corresponderende voorspeler; 1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3

7.4.3.2 een deel van een voet van iedere rechter (linker) speler moet zich dicht bij de rechter (linker) zijlijn bevinden dan, of gelijk staan met, de voeten van de andere spelers in de eigen lijn. 1.3.2, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3

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.	
<b>7.5</b>	<b>OPSTELLINGSFOUT</b>	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 speelveld 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
	<u>Commentaar:</u>	
	• Zie spelregel 7.7.2. Correctie van een opstellingsfout is alleen voor het einde van de lopende set mogelijk.	
<b>7.6</b>	<b>DOORDRAAIEN</b>	
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
<b>7.7</b>	<b>FOUT BIJ HET DOORDRAAIEN</b>	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
	<u>Commentaar:</u>	

- *Het aanhouden van de juiste servicevolgorde blijft altijd de verantwoordelijkheid van het team. Merkt de (2<sup>e</sup>) 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<sup>e</sup>) 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.*
  - *Wordt in de theoretisch denkbare situatie de opstellingsfout nog gelijktijdig met het eindsignaal opgemerkt, dan moet deze fout alsnog worden bestraft.*

## 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<sup>e</sup> 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"

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. T11 (14)  
1.1, 1.3.2

#### 8.4 BAL "UIT"

- 8.4.1 De bal is "uit" als:  
Het deel van de bal dat de grond raakt, geheel buiten de grenslijnen ligt; 1.3.2, T11 (15)



8.4.2	<p>hij een voorwerp buiten het speelveld, het plafond of een persoon die niet aan het spel deelneemt, raakt;</p> <p><u>Commentaar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Er zijn zalen waar de verlichtingsarmaturen op enige afstand onder het plafond hangen. Als in een dergelijke situatie de bal over die verlichtingsarmaturen gaat en uit het zicht van de scheidsrechter verdwijnt, moet de scheidsrechter na raadpleging van zijn mede-officials besluiten óf om af te fluiten en dubbelfout te geven, omdat er niet beoordeeld kan worden of het plafond of een ander obstakel wordt geraakt óf de rally door te laten gaan, omdat zijn mede-officials geconstateerd hebben dat er geen obstakel is geraakt.</i></li> </ul>	T11 (15) of T11 (24)
8.4.3	<p>hij een antenne, spandraden, paal of het net buiten de zijbanden raakt;</p> <p><u>Commentaar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>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 erdoor beïnvloed wordt), is dat niet fout.</i></li> </ul>	2.3, T3, T5a, T11 (15)
8.4.4	<p>hij het verticale vlak van het net geheel of zelfs gedeeltelijk buiten de passeerruimte om passeert; behalve in het geval van spelregel 10.1.2;</p>	2.3, T3, T5a, T11 (15)
8.4.5	<p>hij volledig het net door het vlak onder het net passeert.</p>	23.3.2.3f T5a, T11 (22)

## 9 SPELEN VAN DE BAL

Ieder team moet in de eigen speelruimte en speelveld de bal spelen, behalve in het geval van spelregel 10.1.2;. De bal mag echter ook van buiten de eigen vrije zone worden teruggespeeld.

T1b

### 9.1 AANRAKINGEN DOOR HET TEAM

Een aanraking is ieder contact met de bal door een speler die aan het spel deelneemt.  
 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".

14.4.1

#### 9.1.1 Opeenvolgende aanrakingen.

Een speler mag de bal niet tweemaal achter elkaar aanraken, behalve in het geval van de spelregels 9.2.3, 14.2 en 14.4.2.

9.2.3, 14.2, 14.4.2

#### 9.1.2 Gelijktijdig aanraken.

- 9.1.2.1 Twee of drie spelers mogen de bal gelijktijdig aanraken.  
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.  
Commentaar:
- 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 driemaal spelen. Gaat een dergelijke bal uit, dan geldt dit als een fout van het team aan de andere kant van het net.  
Commentaar:
- Wanneer bij deze actie een achterspeler betrokken is, is dat een fout van de achterspeler conform spelregels 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  
Commentaar:
- Wanneer bij deze actie een achterspeler betrokken is, is dat een fout van de achterspeler conform spelregel 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, T11 (16)  
 De bal kan in elke richting terugkaatsen.  
Commentaar:
- **Internal pass:** de 2<sup>e</sup> 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, spelregel 9.1.1 en spelregel 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 14.1.1, 14.2  
 blokkeerders toegestaan, mits deze aanrakingen tijdens één actie plaatsvinden.
- 9.2.3.2 Bij het voor de eerste maal spelen door het team mag de bal 9.1, 14.4  
 achtereenvolgens verschillende delen van het lichaam raken, mits deze contacten gedurende één actie plaatsvinden.  
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 9.1, T11 (18)  
 spelen.
- 9.3.2 **HULP BIJ HET SPELEN:**  
 een speler krijgt binnen de speelruimte hulp van een medespeler of 9.1.3  
 gebruikt een bouwsel / voorwerp om de bal te spelen.
- 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 van de eigen speelhelpt naar de speelhelpt

*van de tegenstander, is alleen toegestaan wanneer het contact in de eigen speelruimte plaatsvindt zonder de bal te vangen en/of gooien.*

- 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, T5a
- 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, T5a, 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 spelregel heeft alleen betrekking op een bal die het net op of binnen de zijbanden raakt (zie ook spelregel 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.

## 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 diens aanvalsslag niet hindert. 14.1, 14.3
- Commentaar:

- *Blokkeren van een bal (volgens de situatie van spelregel 10.1.2) buiten de antenne is 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 en de tegenstander hierbij niet in zijn spel wordt gehinderd. 1.3.3, T11 (22)

**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)

• Commentaar:

*Indien, in dit geval, de voeten geheel boven het speelveld van de tegenstander komen, maar het speelveld niet raken en de tegenstander niet wordt gehinderd, is dit niet fout.*

**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.*

## 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 aanvalsslag (of een poging daartoe) en bij het in stabiele stand landen klaar voor een nieuwe actie.

Commentaar:

- Wanneer een speler na een groepsblok stabiel is geland, maar door toedoen van een mede-blokkeerder het net raakt, is dit fout. Het groepsblok wordt als een geheel gezien zijnde de actie om de bal te spelen waarbij het aanraken van het net tussen de antennes niet is toegestaan.

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, behalve in geval van spelregel 9.1.3. 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:

- 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 de speelhelte van de tegenstander vóór diens aanvalsslag. 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 komt met een voet (of voeten) volledig op de speelhelte van de tegenstander. 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
- Het gebruik maken van het net tussen de antennes om als hulp te dienen om je evenwicht te bewaren, of
- 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 hindert in zijn poging om de bal te spelen, of het net vastpakken / vasthouden

11.3.1

- Het vastpakken/vasthouden tijdens een rally om de scheidsrechter(s) te misleiden is onbehoorlijk gedrag.

Elke speler die dicht bij de bal is terwijl deze wordt gespeeld en die een poging doet om zelf de bal te spelen, wordt beschouwd als actie om de bal te spelen, 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 spelregel 9.1.3 hulp)

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 erdoor 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 speelveld 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).*
- *Het vastpakken/vasthouden tijdens een rally om de scheidsrechter(s) te misleiden is onbehoorlijk gedrag.*

**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

Commentaar:

- *Het loslaten en raken van de bal wordt gezien als een actie door één en dezelfde speler.*

### 12.1 EERSTE SERVICE IN EEN SET

- 12.1.1 De eerste service in de eerste set en in de beslissende 5<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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)

Commentaar:

- *Het wandelen met de bal vóór het fluitsignaal om te serveren naar de andere zijde van de servicezone kan aangemerkt worden als spelophouden. Het is raadzamer de bal door een andere speler dan de serveerder toe te laten werpen of dan pas de bal aan een ballenraper te vragen zodra de serveerder speelklaar staat.*
- *Wanneer de serveerder niet op normale wijze naar de servicezone komt of de bal die hem toegegooid wordt door de ballenraper niet accepteert, kan het team daarvoor een maatregel voor spelophouden krijgen.*
- *Er mag pas toestemming voor de service gegeven worden wanneer het team met het juiste aantal spelers op het speelveld staat. Dus niet wanneer het team met vijf of zeven spelers op het speelveld staat. Ditzelfde geldt ook als de libero op positie 4 staat. Het niet tijdig speelklaar staan kan aangemerkt worden als spelophouden.*

### 12.4 UITVOEREN VAN DE SERVICE

- 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). T11 (10)



Commentaar:

- *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:*
  - *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;*
  - *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, 27.2.1.5  
T11 (22)

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 scheidsrechters.*
- *Het is in de situatie waarbij geen 2m vrije zone aanwezig is, toegestaan om met één voet in het speelveld te serveren. Dit geldt ook bij de sprongservice.*
- *Elke actie, ter beoordeling van de 1<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> scheidsrechter opslaan. 12.3, T11 (11)

12.4.5 Een service die vóór het fluitsignaal van de 1<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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

	<b>De serveerder:</b>	
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
	<u>Commentaar:</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Een rally start bij het raken van de bal bij de service (zie spelregel 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 spelregel 12.4.</li> </ul>	
12.6.2	<b>Fouten na het slaan van de bal bij de service.</b>	
	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 geheel de passeerruimte het verticale vlak van het net passeert;	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)
	<u>Commentaar:</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>	
<b>12.7</b>	<b>SERVICEFOUTEN EN OPSTELLINGSFOUTEN</b>	
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
	<u>Commentaar:</u>	7.4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Staat het serverende team in een foute servicevolgorde (spelregel 12.2) en maakt het andere team een opstellingsfout (spelregel 7.5.1), dan wordt dit het serverende team als fout aangerekend. Maken beide teams op het moment van de service een opstellingsfout, dan resulteert dat in een dubbelfout (spelregel 7.5.4).</li> </ul>	

<b>13</b>	<b>AANVALSSLAG</b>	
<b>13.1</b>	<b>KENMERKEN VAN DE AANVALSSLAG</b>	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 het net geheel is gepasseerd of door een tegenstander wordt aangeraakt.	
<b>13.2</b>	<b>BEPERKINGEN BIJ DE AANVALSSLAG</b>	
13.2.1	Een voorspeler mag op elke hoogte een aanvalsslag voltooien, mits hij hierbij de bal binnen het eigen speelveld raakt, met uitzondering van de situatie zoals vermeld in spelregel 13.2.4 en 13.3.6.	7.4.1.1
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. <i>Commentaar:</i>	1.4.1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>De aanvalslijn loopt in de hele vrije zone door. De restricties voor de achterspeler gelden hier dus ook.</i></li> <li>● <i>De verlengde aanvalslijn die wordt gebruikt is slechts een hulpmiddel en geeft niet het einde van de denkbeeldige aanvalslijn aan.</i></li> </ul>	
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
<b>13.3</b>	<b>FOUTEN BIJ DE AANVALSSLAG</b>	
13.3.1	Een speler raakt de bal in de speelruimte 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. <i>Commentaar:</i>	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, T11 (21)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>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.</i></li> </ul>	

13.3.4	Een speler voltooit een aanvalsslag op een door de tegenstander gerveerde 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 toespeelde bal.	1.4.1, 19.3.1.4 23.3.2.3e, T11 (21)

## 14 BLOK

### 14.1 BLOKKEREN

14.1.1	<p>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.</p> <p>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.</p> <p><u>Commentaar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>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 speelveld van de tegenstander komende bal te onderscheppen.</i></li> <li>• <i>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 <u>niet</u> 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.</i></li> <li>• <i>Zie ook commentaar spelregel 9.3.3</i></li> </ul>	7.4.1.1
14.1.2	<p><b>Blokpoging.</b></p> <p>Als de bal bij het blokkeren niet wordt geraakt, geldt dit als blokpoging.</p>	
14.1.3	<p><b>Voltooid blok.</b></p> <p>Als de bal door een blokkeerder wordt geraakt, is er sprake van een voltooid blok.</p> <p><u>Commentaar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>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.</i></li> </ul>	T7

- 14.1.4 Groepsblok.  
Van een groepsblok is sprake als het blokkeren wordt uitgevoerd door twee of drie spelers dicht bij elkaar. 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 vóór dat de tegenstander zijn aanvalsslag heeft uitgevoerd. T11 (20)  
13.1.1

Commentaar:

- Over het net blokkeren en daarbij de bal gelijktijdig met de aanvaller raken is toegestaan. Boven het eigen speelveld blokkeren en daarbij de bal vóór de aanvaller raken is geen fout van de blokkeerder. De aanvaller maakt dan een fout indien hij de bal in de speelruimte van de tegenstander 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 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.

<b>14.4 BLOK EN AANRAKINGEN DOOR HET TEAM</b>		
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. <u>Commentaar:</u>	14.4.1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zie spelregel 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)</li> </ul>	
<b>14.5 BLOKKEREN VAN DE SERVICE</b>		
	De service van de tegenstander mag niet worden geblokkeerd.	12, T11 (12)
<b>14.6 FOUTEN BIJ HET BLOKKEREN</b>		
14.6.1	Een speler maakt bij het blokkeren een fout als: hij de bal over het net heen raakt vóór de aanvalsslag van de tegenstander;	14.3
14.6.2	hij als achterspeler of libero een blok voltooit of deelneemt aan een voltooid blok; <u>Commentaar:</u>	14.1, 14.5, 19.3.1.3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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 "blokpoging" en is een daaraan deelnemende achterspeler niet fout.</li> </ul>	
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; <u>Commentaar:</u>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blokkeert een speler een bal die buiten de antenne over het net dreigt te gaan zodanig aan zijn eigen kant van het net, zodat deze bal het net niet helemaal passeert, dan is die actie ten gevolge van spelregels 10.1.2 en 10.1.2.2 fout, omdat de tegenstander deze bal nog had kunnen redden.</li> </ul>	
14.6.6	hij als libero aan een blokpoging (individueel of groepsblok) deelneemt. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>	14.1.1, 19.3.1.3

## HOOFDSTUK 5: SPELONDERBREKINGEN, PAUZES EN SPELOPHOUDEN

### 15 SPELONDERBREKINGEN

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

#### 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. De teller hoeft niet uit eigen beweging te waarschuwen dat in de lopende set bepaalde spelers, binnen spelregel 15.6.2, niet meer tegen elkaar mogen worden gewisseld.

#### 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:

- Wanneer een team bestraft wordt met een rode kaart 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 speelveld sturen of diskwalificeren van een speler) 6.1.3, 15.5  
15.5.2, 15.7, 15.8

15.2.4 Het is niet toegestaan om een reglementaire spelonderbreking aan te vragen nadat een verzoek is afgewezen en waarvoor een waarschuwing voor spelophouden is gegeven tijdens dezelfde spelonderbreking (d.w.z. vóór het einde van de volgende voltooide rally).



**15.3 AANVRAAG VAN REGLEMENTAIRE SPELONDERBREKINGEN**

**15.3.1** Reglementaire spelonderbrekingen mogen uitsluitend door de coach of in diens afwezigheid door de assistent-coach of de aanvoerder in het speelveld worden aangevraagd. 5.1.2.3 5.2.3.3, 5.3.2, 15

Commentaar:

- De 2<sup>e</sup> scheidsrechter meldt de 2<sup>e</sup> time-out en de 5<sup>e</sup> en 6<sup>e</sup> spelerwissel eerst aan de 1<sup>e</sup> scheidsrechter dan aan de coach (zie spelregel 24.2.7).
- Een reglementaire spelonderbreking mag ook tijdens de speelveldwisseling 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<sup>e</sup> scheidsrechter voor een aangevraagde spelonderbreking heeft gefloten, hoeft de 1<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> scheidsrechter die op zijn beurt fluit voor einde time-out.
- Zie ook 5.1.2.2 (1<sup>e</sup> commentaar) of 15.5.2 (3<sup>e</sup> commentaar) indien de scheidsrechter zijn aanvankelijk genomen beslissing terugdraait.

**15.4.2** Tijdens alle time-outs moeten de speelveldspelers 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. 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 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.*
- *Als de teams klaar zijn om het speelveld op te gaan vóór het einde van de time-out dan is dit toegestaan. De spelers mogen hun positie innemen en daar wachten tot het einde van de time-out.*

## 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 | <p>Wanneer door een blessure van een speelveldspeler een spelerwissel noodzakelijk wordt, mag de coach (of de aanvoerder in het speelveld) het spelerwisselteken geven.</p> <p><u>Commentaar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Voor de beperkingen: zie spelregel 15.6.</i></li> <li>• <i>Voor de spelersvervanging door een libero: zie spelregel 19.3.2.</i></li> <li>• <i>Voor alle klassen geldt de wisselregel waarbij een speler meerdere malen kan worden gewisseld. (zie hiervoor 15.6.2 en commentaren)</i></li> <li>• <i>Indien een scheidsrechter, nadat er een reglementaire spelonderbreking (time-out en/of een spelerwissel) heeft plaatsgevonden, zijn laatst genomen beslissing herziet, mogen de direct daarvoor gerealiseerde spelonderbrekingen worden herroepen. Zij worden geannuleerd en tellen dus niet mee in het toegestane aantal. (zie ook 1<sup>e</sup> commentaar bij spelregel 15.2.2).</i></li> </ul> | 5.1.2.3, 5.2.3.3,<br>6.1.3, 8.2, 12.3,<br>T11 (5) |

## 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 daarna in dezelfde set weer met elke 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 erin en #3 eruit). 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.*

## 15.7 UITZONDERLIJKE SPELERWISSEL

Een speler (uitgezonderd de libero), die vanwege een blessure/ziekte, of uit het speelveld sturen/diskwalificatie 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 spelregel 15.6 voldoet.

6.1.3, 15.6, 19.4.3

Bij een uitzonderlijke spelerwissel mag elke speler (uitgezonderd de libero, tweede libero of hun vervanger), die niet in het speelveld staat op het moment dat de blessure/ziekte/uit het veld sturen/diskwalificatie plaatsvindt, de plaats van de geblesseerde/zieke/uit het speelveld gestuurde/gediskwalificeerde speler innemen. De uitzonderlijk gewisselde geblesseerde/zieke/ uit het speelveld gestuurde speler mag gedurende de rest van de wedstrijd niet meer terugkeren in het speelveld.

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<sup>e</sup> 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.*
- *Wanneer een uitzonderlijke spelerwissel nodig is, mogen hierin naar keuze van de coach, alle spelers worden betrokken die op*