

Handleiding en Instructie Arbitrage

INHOUD

INHOUD	2
VOORWOORD	4
DE SCHEIDSRECHTER BINNEN DIT KADER	6
SPELREGELS	7
SPELREGEL 1 SPEELRUIMTE	7
SPELREGEL 2 NET EN PALEN	7
SPELREGEL 3 BALLEEN	8
SPELREGEL 4 TEAMS	9
SPELREGEL 5 TEAMLEIDERS	10
SPELREGEL 6 BEHALEN VAN EEN PUNT, WINNEN VAN EEN SET EN VAN DE WEDSTRIJD	11
SPELREGEL 7 OPBOUW VAN HET SPEL	13
SPELREGEL 8 SITUATIES BIJ HET SPELEN	15
SPELREGEL 9 SPELEN VAN DE BAL	15
SPELREGEL 10 BAL BIJ HET NET	17
SPELREGEL 11 SPELER BIJ HET NET EN HINDEREN	17
SPELREGEL 12 SERVICE	19
SPELREGEL 13 AANVALSSLAG	20
SPELREGEL 14 BLOK	20
SPELREGEL 15 REGLEMENTAIRE SPELONDERBREKINGEN	20
SPELREGEL 16 SPELOPHOUDEN	23
SPELREGEL 17 UITZONDERLIJKE SPELONDERBREKINGEN	24
SPELREGEL 18 PAUZES EN WISSELEN VAN SPEELHELFT	24
SPELREGEL 19 DE LIBERO	24
SPELREGEL 20 VOORSCHRIFTEN VOOR HET GEDRAG	25
SPELREGEL 21 WANGEDRAG EN BIJBEHORENDE MAATREGELEN	27
SPELREGEL 22 SCHEIDSRECHTERSTEAM EN PROCEDURES	28
SPELREGEL 23 1 ^E SCHEIDSRECHTER	29
SPELREGEL 24 2 ^E SCHEIDSRECHTER	30
SPELREGEL 25 VIDEOSCHEIDSRECHTER EN NIEUWE TECHNOLOGIE	33

SPELREGEL 26	TELLER	34
SPELREGEL 27	ASSISTENT-TELLER	36
SPELREGEL 28	LIJNRECHTERS	37
SPELREGEL 29	OFFICIËLE TEKENS	37
TEKENING 11:	OFFICIËLE SCHEIDSRECHTERTEKENS	40
TEKENING 12:	OFFICIËLE LIJNRECHTERTEKENS	46
TOELICHTING TEKEN	'BAL IS AANGERAAKT'	48
WEDSTRIJDPROTOCOL	VOOR DE OFFICIALS	49
TAKEN VAN ALLE OFFICIALS	VÓÓR DE WEDSTRIJD	49
GEDURENDE DE WEDSTRIJD		55
AAN HET EINDE VAN DE WEDSTRIJD		56
WEDSTRIJDPROTOCOL	TOPDIVISIE EN LAGER	56
GEDRAGSCODE		60
BIJLAGE 1 - LIBERO		61
HET AANWIJZEN VAN EEN NIEUWE LIBERO BIJ EEN TEAM DAT MET ÉÉN LIBERO SPEELT (SPELREGEL 19.4.2)		61
HET AANWIJZEN VAN EEN NIEUWE LIBERO BIJ EEN TEAM DAT MET TWEE LIBERO'S SPEELT (SPELREGEL 19.4.3)		61
VERWIJZINGEN		64

VOORWOORD

Voor de inhoud van deze Handleiding en Instructie Arbitrage (HIA) hebben we ons vooral laten leiden door de inhoud van de “FIVB Refereeing Guidelines and Instructions”.

De HIA is bedoeld voor alle officials in de Nederlandse competities.

Het is belangrijk dat alle scheidsrechters zich realiseren hoe belangrijk hun optreden is in het moderne volleybal. Het spel moet enthousiast en levendig gespeeld kunnen worden met zo min mogelijk onderbrekingen.

De werkgroep arbitrage heeft vertrouwen in het feit dat alle scheidsrechters en alle andere betrokken officials de Officiële Spelregels kennen en ook kunnen toepassen. Daarom wordt er in de HIA niet nog eens tot in detail op alle spelregels in gegaan. Voor de officiële tekst van de spelregels wordt verwezen naar de Officiële Spelregels Volleybal inclusief de cursief gedrukte commentaren, uitgegeven door de Nederlandse Volleybal Bond.

Het hoofddoel van de HIA is om alle officials zo veel mogelijk op één lijn te krijgen.

Bijna alle spelregels krijgen in deze HIA de nodige aandacht. Zeker daar waar het gaat om hoe de scheidsrechter met een spelregel moet omgaan, wordt de betekenis van deze spelregel nader beschreven. Wanneer het een uitleg van een spelregel betreft die van belang is voor alle wedstrijddeelnemers, met name spelers en teamstafleden, wordt deze verduidelijking beschreven in de “commentaren” bij de betreffende spelregel van het spelregelboekje.

In deze HIA zijn bij de verschillende spelregelonderdelen ook een aantal “richtlijnen” opgenomen. Dit zijn “gebruiken en gewoontes” die op verschillende niveaus wel worden toegepast maar die verder nergens in de spelregels beschreven staan.

Daar waar voor bepaalde niveaus afwijkende regels gelden wordt dit aangegeven door de volgende lay-out:

- Nationaal – Topdivisie en lager (inclusief Regio tenzij anders vermeld)

- Regio – 3e divisie en lager

De afwijkingen die niet in dit document staan, worden beschreven in de verschillende Publicaties en Richtlijnen van de Nevobo.

Alleen **het eerste cijfer** voor elke instructie, correspondeert met het nummer van de spelregel. Het tweede cijfer is slechts ter nummering.

Als er gesproken wordt over e-score, lijnrechters of jury(lid/beraad) is dit alleen van toepassing voor de Eredivisie.

Er is sprake van een technisch jurylid als deze net in functie is en/ of de opleiding aan het volgen is, hij beoordeelt dan niet maar voert wel alle andere taken uit. In de HIA wordt daarom alleen gesproken over een jurylid in het algemeen.

Daar waar in de tekst “(technische) juryleden en lijnrechters” staat vervalt deze in de Superdivisie en lager. De scheidsrechter(s) voeren dan het gehele takenpakket uit.

Daar waar in de tekst “2^e scheidsrechter” staat, vervalt dit wanneer de wedstrijd maar door één scheidsrechter wordt geleid. Deze scheidsrechter voert dan het gehele takenpakket uit.

In de gehele HIA praten we over ‘wedstrijdformulier’. In de Eredivisie bedoelen we dan de e-score en in de rest van de divisies het DWF.

Bij de e-score wordt er nog fysiek, voor en na de wedstrijd, het wedstrijdformulier getekend door de aanvoerders, tellers en scheidsrechters. Daarna wordt het formulier digitaal verstuurd door de teller.

Bij DWF wordt er alleen na de wedstrijd het digitale formulier gevinkt door beide aanvoerders en de 1^e scheidsrechter alvorens het digitaal verstuurd wordt.

Digitaal Wedstrijd Formulier (DWF)

Voor de Super-, Top- en 1^e divisie is minimaal verplicht:

OF: DWF “Resultaat invoeren” én het nationale wedstrijdformulier invullen.

OF: DWF “Live bijhouden” (een reserve nationale wedstrijdformulier moet aanwezig zijn).

In de 2^e- en 3^e divisie en lager is minimaal verplicht:

OF: DWF “Resultaat invoeren” én een eenvoudig DWF-formulier invullen.

OF: DWF “Live bijhouden” (een reserve wedstrijdformulier moet aanwezig zijn).

Na afloop van de wedstrijd wordt het resultaat ingevoerd en de formulieren tot het eind van het seizoen bewaard. De formulieren hoeven niet te worden opgestuurd.

Als er gebruik gemaakt wordt van DWF “Live bijhouden” is dat prima en kan dit bijhouden en versturen als vervanging van de voorgaande regel gehanteerd worden.

Voor ‘Live bijhouden’ zie: Handleiding DWF ‘Live bijhouden’.

Voor ‘Resultaat invoeren’ zie: Handleiding DWF ‘Resultaat invoeren’.

Overall waar in deze uitgave gesproken wordt over speler, spelers, teller, tellers, hij, hem, scheidsrechter, enz. worden alle mogelijke genderidentiteiten bedoeld.

Alle vorige uitgaven komen hiermee te vervallen.

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.

Namens de Nederlandse Volleybalbond,
De Taakgroep Spelregels

DE SCHEIDSRECHTER BINNEN DIT KADER

Het arbitrerende is meer dan het leiden van een wedstrijd door gebruik te maken van de spelregels als basis voor alle beslissingen. Er worden meer vaardigheden gevraagd. Scheidsrechtersvaardigheden worden verkregen door meer ervaring op te doen. Door deelname aan de vele jaarlijkse volleybalevenementen en door je als scheidsrechter te realiseren dat je geen “buitenstaander” bent bij een wedstrijd, maar dat je een integraal onderdeel bent van de wedstrijd. Juist daarom kan en mag hij zijn taak niet uitvoeren door alleen maar te zoeken naar gemaakte fouten door de spelers of de teams als het gaat om balbehandeling of gedrag en dan de daarbij bijbehorende sancties toe te passen. Wij willen een scheidsrechter zien die behalve een volleybaldeskundige ook een spelleider is van de spelers. En die samen met hen wil werken in het belang van het volleybal en van de wedstrijd. En alleen als het echt noodzakelijk is, zal de scheidsrechter een beslissing moeten nemen die het verloop van de wedstrijd beïnvloedt.

De scheidsrechter moet zichzelf in een wedstrijd nooit op de voorgrond zetten, maar altijd op de achtergrond blijven en grijpt alleen in wanneer dat echt nodig is. Dat is het gedrag dat vooral nodig is in het moderne volleybal.

In het moderne volleybal willen we graag spectaculair volleybal zien dat een geweldige show moet zijn voor alle betrokkenen. Modern volleybal is een snelle en spannende sport zonder lichamelijk contact met de tegenstander. Dat vraagt om een hoge mate van lichamelijke conditie, een snelle coördinatie en vooral veel samenwerking. We kennen niet alleen maar het volleybal dat gespeeld wordt door volleyballers in een kleine zaal met weinig publiek, maar ook het volleybal dat over de hele wereld wordt uitgezonden. In beide gevallen willen de spelers en de toeschouwers niet elke keer de scheidsrechterfluit horen, maar ze willen een spectaculaire show zien met zowel individuele en teamacties die gaat om de winst van elke rally. Een goede scheidsrechter helpt hierbij door op de achtergrond te blijven. Een slechte scheidsrechter belemmert deze show door een leidende rol te willen spelen in de wedstrijd. Hij wil opvallen in plaats van de spelers en de teams te belonen voor hun spectaculaire en opwindende acties. Op elk niveau moet hij kunnen fluiten in de geest van de spelregels. Bovendien is het van belang dat de scheidsrechter een uitstekende relatie in stand houdt met de spelers, coaches, etc. Hij vervult op dit niveau een voorbeeldrol voor de andere wedstrijddeelnemers.

Tijdens de wedstrijd moet hij in staat zijn om onderscheid te kunnen maken tussen normaal menselijke uitingen van gevoelens, gemaakt onder invloed van de wedstrijdspanning en van uitingen van bewust onsportief gedrag. Hij mag zulke spontane emotionele uitingen nooit bestraffen zolang de wedstrijd wordt gespeeld in een sportieve sfeer. Redelijk acceptabele gevoelsuitingen als opstaan van de bank om te juichen voor een spectaculaire actie of voor een aanmoediging, moeten getolereerd worden. Echter bewust onsportief gedrag of wangedrag in woord en gebaar, ten opzichte van de tegenstander, of protesten tegen de beslissingen van de scheidsrechter, zijn ten strengste verboden en moeten worden bestraft.

SPELREGELS

SPELREGEL 1 SPEELRUIMTE

- 1.1 Controleer het speelveld ruimschoots op tijd, meteen bij binnenkomst in de speelruimte (30 minuten voor het officiële aanvangstijdstip). Laat zaken die niet goed zijn in orde brengen en maak anders een aantekening op het wedstrijdformulier.
- In R3.3 staan de Licentievoorwaarden Eredivisie beschreven waaraan de speelruimte moet voldoen. Bij het gebruik van het video challenge systeem is het van belang dat de speelruimte anderhalf uur voor aanvang van de wedstrijd gereed is zodat de camera's tijdig gekalibreerd kunnen worden.
- Voor de Superdivisie en lager staan de verplichtingen t.a.v. de inrichting van de speelruimte en de materialen staat vermeld in L3.2. Indien de vereniging dispensatie(s) heeft, staat dit vermeldt in P3.8.2.
- In de Eredivisie wordt de controle normaal gesproken door het jurylid uitgevoerd, zie Handboek en instructie Jurylid (HIJ). Als er geen jurylid is, dienen de controles door de scheidsrechters te worden uitgevoerd.
- 1.2 De spelersbanken staan altijd buiten de vrije zone. De scheidsrechter hoeft niet alles van de spelersbanken af te laten halen, tenzij het gevaar oplevert voor de leden van het team.

SPELREGEL 2 NET EN PALEN

- 2.1 Indien er geen jurylid aanwezig is, is het aan te bevelen om direct bij binnenkomst in de speelruimte (30 minuten voor het officiële aanvangstijdstip) de nethoogte te controleren. Mochten er aanpassingen nodig zijn, dan is er voldoende tijd om die aan te laten brengen. Dit wordt gevraagd aan de aanvoerder van de thuisspelende vereniging.
- 2.2 Indien er geen jurylid aanwezig is, moeten de scheidsrechters vóór de wedstrijd (vóór de officiële warming-up) controleren dat de palen en de scheidsrechterstoel, inclusief netspandraden, geen gevaar opleveren voor de spelers. Er moet zo nodig beschermend materiaal aangebracht worden, ook op uitstekende delen, die een gevaar op kunnen leveren voor de spelers. Deze bescherming is verplicht.
- 2.3 Indien het net uitstulpingen vertoont mag dit net niet gebruikt worden. Het verticale vlak van het net dient loodrecht op het speelveld te staan en evenwijdig aan de as van de middenlijn te lopen.
- 2.4 De 1^e en 2^e scheidsrechter moeten vóór de toss de hoogte van het net meten. Bij voorkeur doen zij dit direct als zij de speelruimte betreden (30 minuten voor aanvang), maar in ieder geval zo vroeg mogelijk. Dit gebeurt aan de kant van het thuisspelende team. Het meten gebeurt met een meetlat waarop de verschillende hoogten zijn aangegeven. De 1^e scheidsrechter blijft gedurende deze netcontrole in de buurt van de 2^e scheidsrechter (bij voorkeur op de aanvalslijn) en heeft de supervisie over de hoogtemeting. Men begint met meten in het midden van het net, dan aan de kant van de scheidsrechtersstoel en tot slot aan de kant van de tellertafel.
- 2.5 Tijdens de wedstrijd (en speciaal voor aanvang van iedere set) dienen de lijnrechters te controleren of de zijbanden van het net zich exact loodrecht boven de zijlijnen van het

speelveld bevinden. Indien dit niet het geval is dient dit onmiddellijk gecorrigeerd te worden.

- 2.6 Tijdens de warming-up moeten de scheidsrechters controleren en voorkomen dat de spelers materiaal aan de netpalen bevestigen (zoals stretchbanden) voor de warming-up om zo te voorkomen dat eventuele kabels of technologische hulpmiddelen beschadigd raken indien deze aanwezig zijn. De materialen mogen wel aan de scheidsrechtersstoel bevestigd worden.

Scheidsrechters in de Topdivisie en lager hoeven hierop niet te handhaven.

SPELREGEL 3 BALLEN

- 3.1 De officials controleren de ballen. Mocht blijken dat er een of meerdere ballen te zacht zijn dan is het aan de thuisspelende vereniging om deze op spanning te brengen (op te pompen). Dat is dus geen taak van de officials.

De 2^e scheidsrechter neemt de wedstrijdbal(len) in zijn bezit voor aanvang van de wedstrijd. Tijdens de wedstrijd is de 2^e scheidsrechter verantwoordelijk voor de wedstrijdbal(len) en voor de teruggave ervan na afloop van de wedstrijd aan de verantwoordelijke van de wedstrijdleiding.

De 2^e scheidsrechter voorziet de bal(len) ter herkenning van een paraaf of een ander kenmerk. Tenzij de ballen al als zodanig als wedstrijdbal herkenbaar zijn.

- 3.2 Vijf-ballen-systeem tijdens de wedstrijd:

Er zijn zes ballenrapers welke in de vrije ruimte zitten zoals in tekening 10 van de spelregels staat aangegeven.

Voor het begin van de wedstrijd, na het voorstellen van de startende spelers, ontvangen de ballenrapers op positie 1, 2, 4 en 5 een wedstrijdbal van de 2^e scheidsrechter. Tijdens de wedstrijd wanneer de bal uit het spel is, geldt:

- Als de bal buiten het speelveld is, wordt de bal opgehaald door de dichtstbijzijnde ballenraper en onmiddellijk naar de ballenraper gerold die de bal zojuist aan de serveerder heeft gegeven.
- De bal wordt over de grond gerold tussen de ballenrapers (niet gooien), bij voorkeur aan de kant van de 1^e scheidsrechter.
- Als de bal na de rally nog in het speelveld is, moet de bal door de dichtstbijzijnde speler via de naastgelegen zijlijn uit het veld worden gerold.
- De ballenrapers op positie 1 of 2 en 4 of 5 geven de bal zo snel mogelijk aan de serveerder, zodat het spel zo snel mogelijk kan worden hervat.

In geval van speciale hygiëne maatregelen tegen infecties, kan het nodig zijn om een systeem zonder 6 ballenrapers te hanteren. In dit geval worden maar 4 ballenrapers gebruikt. De 2 ballenbakken met elk 5 wedstrijdballen moeten achter de reclameborden, in het midden achter het veld worden geplaatst.

Na elke rally zijn twee ballenrapers beschikbaar om de ballen op te halen en naar de ballenbakken te brengen.

Om spelophouden te voorkomen en de tijd tussen de rally's zo kort mogelijk te houden (bij voorkeur maximaal 15 seconden) zal de ballenraper achter het veld een bal uit de ballenbak naar de serveerder gooien.

3.3

In de Superdivisie is het vijf-ballen-systeem verplicht indien de vrije ruimte rondom het speelveld 4 m of meer bedraagt.

SPELREGEL 4 TEAMS

4.1

De 2^e scheidsrechter controleert de identiteit van de teamleden voorafgaande aan de wedstrijd. Indien een teamlid niet op de licentiekaart van het team staat en hij legitimeert zich met een geldig legitimatiebewijs, dan moet naast zijn naam en de naam van het betreffende team, ook de geboortedatum in de e-score worden genoteerd. Het betreffende teamlid en zijn aanvoerder ondertekenen deze notitie op het wedstrijdformulier.

Indien een teamlid niet in DWF staat moet deze handmatig toegevoegd worden inclusief de geboortedatum. De identiteit wordt dan gecontroleerd met een geldig legitimatiebewijs. Als een digitale pasfoto in het systeem ontbreekt, moet ook de identiteit met een geldig legitimatiebewijs worden gecontroleerd en in dat geval moet hiervan een notitie worden gemaakt met het shirtnummer en de geboortedatum bij de opmerkingen in het DWF.

4.2

Vóór aanvang van de wedstrijd, tijdens het wedstrijdprotocol, moeten de scheidsrechters het aantal personen controleren dat geautoriseerd is om op de spelersbank te zitten of in de warming-up ruimte aanwezig te zijn.

4.3

Tijdens de hele wedstrijd moet de 2^e scheidsrechter controleren of dat de wisselers óf op de bank zitten, óf dat ze zich in de warming-up ruimte bevinden.

Spelers in de warming-up ruimte mogen daar geen gebruik maken van een bal. Zij mogen wel persoonlijke opwarmingshulpmiddelen gebruiken (bijvoorbeeld rekbanden). De spelers die op de bank zitten of zich in de warming-up ruimte bevinden, hebben niet het recht tegen beslissingen van de scheidsrechter te protesteren of deze door woord of gebaar aan te vechten. De 1^e scheidsrechter moet tegen dergelijk gedrag direct optreden.

De wisselers en teamstafleden moeten zich nabij hun spelersbank in de eigen vrije zone bevinden.

4.4

De 1^e scheidsrechter dient de wedstrijdkleding te controleren. Alle onregelmatigheden dient hij te melden bij het jurylid (indien aanwezig). Het jurylid bespreekt met het team wat er aangepast moet worden en anders de 1^e scheidsrechter.

De wedstrijdkleding moet per team hetzelfde zijn, met uitzondering van de libero. Het tenue van de libero moet volledig afwijkend zijn van de rest van het team.

Het shirt dient in de broek gedragen te worden. Is dit niet het geval dan dient de spelers op een beleefde wijze gevraagd te worden dit alsnog te doen, zeker bij het begin van de wedstrijd en bij het begin van iedere set. De huidige outfit (vooral bij de dames) bestaat vaak uit een licht overhangend shirt. Dit moet niet worden afgewezen.

Het wisselen van de shirts dient bij voorkeur te gebeuren buiten het zicht van de toeschouwers, bijvoorbeeld in de kleedkamer.

4.5

In sommige speelzalen is het spelen met zwarte zolen niet toegestaan. De zaalwacht beslist hierover.

- 4.6 Voor het begin van de wedstrijd controleert de 2e scheidsrechter de shirtnummers van de spelers met de spelerslijst op het wedstrijdformulier. Hiermee wordt voorkomen dat er tijdens de wedstrijd oponthoud ontstaat door discrepanties.

SPELREGEL 5 TEAMLEIDERS

- 5.1 Tijdens de hele wedstrijd moet de 1^e scheidsrechter weten wie de aanvoerder in het veld en wie de coach is, omdat alleen zij spelonderbrekingen mogen aanvragen aan beide scheidsrechters (de aanvoerder alleen als er geen coach of vervangende assistent-coach aanwezig is). Voor het begin van elke set is het daarom raadzaam om de aanvoerder in het veld de hand op te laten steken als deze niet de officiële aanvoerder is.
Als de aanvoerder in het veld steeds vervangen wordt door de libero of wanneer de aanvoerder de libero is, dan dient hij de eerste keer in de set (slechts éénmaal) als de nieuwe aanvoerder in het veld zijn hand op te steken als bevestiging naar de scheidsrechters en naar de overige spelers toe, zodat zij weten wie de nieuwe aanvoerder in het veld is. Bespreek dit als scheidsrechter vóór de wedstrijd met de betreffende aanvoerder/coach en geef de uitslag hiervan door aan de teller.
Mocht de nieuwe aanvoerder in het veld ook weer gewisseld worden, dan dient de nieuwe aanvoerder in het veld zijn hand op te steken als bevestiging naar scheidsrechters en de overige spelers.
- 5.2 Als de aanvoerder in het veld uitleg komt vragen over een genomen beslissing, moet de 1^e scheidsrechter (eventueel met herhaling van het gegeven officiële teken) dit kort en duidelijk kenbaar maken, gebruik makende van de termen uit de officiële spelregels. Alleen de aanvoerder in het veld heeft het recht om uitleg te vragen betreffende toepassingen en interpretaties van de spelregels. Indien de officiële aanvoerder op dat moment niet in het veld staat, heeft hij dit recht niet. Het vragen naar beslissingen gebaseerd op waarnemingen, is niet toegestaan.
- 5.3 De coach heeft niet het recht om te klagen of om te protesteren tegen beslissingen van de scheidsrechters, uitgezonderd bij het aanvragen van een juryberaad (R4.2, Richtlijn - Juryberaad). Juryberaad kan alleen plaatsvinden als er een jurylid aanwezig is.
De coach mag (uitzonderlijke) spelerwissels en time-outs aanvragen. Hij mag aan de teller vragen hoeveel spelerwissels of time-outs hij gedurende die set nog heeft indien dit niet (correct) zichtbaar is op een (elektronisch) scorebord. Dit mag alleen als de bal niet in het spel is. Korte verzoeken van de coach bij de 2^e scheidsrechter, die de wedstrijd niet ophouden, kunnen worden toegestaan als deze vragen bijdragen aan het soepel laten verlopen van de wedstrijd.
- 5.4 Indien de coach bij het lopen langs de zijlijn de 2^e scheidsrechter en/ of de lijnrechter het zicht op die betreffende lijn ontnemt, mag de 2^e scheidsrechter of de lijnrechter de coach verzoeken opzij te gaan staan, zodat hij zijn taak naar behoren kan vervullen. De coach moet aan dit verzoek voldoen.
- 5.5 Waar gesproken wordt over het niet meer mogen wijzigen van de samenstelling van het team, geldt dat dit niet meer mag gebeuren na de controle van de registratie van de spelers door of namens de (1^e) scheidsrechter en nadat de teller in DWF op "Start de wedstrijd" heeft geklikt.

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

- 6.1 Als een team onvolledig wordt verklaard of niet is komen opdagen, moet de teller het wedstrijdformulier overeenkomstig de spelregels invullen. De aanwezige aanvoerder(s) en de scheidsrechters ondertekenen hierna het wedstrijdformulier.
- 6.2 Voor de Nederlandse competitie worden de gevolgen van "het te laat komen", "in gebreke stellen" e.d., voor het wedstrijdresultaat bij reglement (WR3.1.11) bepaald. In zo'n situatie moet de teller, op aangeven van de 1^e scheidsrechter, het wedstrijdformulier zo volledig mogelijk invullen en duidelijk vermelden wat er aan de hand was. De competitieleiding gaat na welke maatregelen op grond van het wedstrijdreglement moeten worden genomen.

De scheidsrechter moet zijn bevindingen -zowel bij te laat beginnen als bij niet meer beginnen- op het DWF noteren.

- 6.3 Het tijdschema, in het geval dat een team te laat is c.q. niet komt opdagen, is als volgt:
- 16 min. vóór het officiële aanvangstijdstip: 1^e melding op het wedstrijdformulier. Opm. volgens (WR3.1.9.7) moeten beide teams 16 min. vóór het officiële aanvangstijdstip speelklaar op c.q. bij het speelveld aanwezig zijn.
 - 15 min. vóór het officiële aanvangstijdstip vindt de kaartcontrole van het aanwezige team plaats.
 - Tijdstip van de officiële aanvang: 2^e melding op het wedstrijdformulier;
 - 10 min. na de officiële aanvangstijd: het wedstrijdformulier nog niet afsluiten.
- Als de tegenstander daarna speelklaar aanwezig is, kan de wedstrijd alsnog gespeeld worden met hetzelfde wedstrijdformulier, maar alleen als de beide teams en de zaalwacht akkoord zijn. Pas als 100% zeker is dat de wedstrijd geen doorgang gaat vinden, moet het wedstrijdformulier door ondertekening van de aanwezige aanvoerder, scheidsrechters en het eventueel aanwezige jurylid afgesloten worden.

De scheidsrechter zet ook het vinkje bij de aanvoerder van het niet opgekomen team en hij klikt op de knop "verzenden" nadat de opmerkingen over het niet opgekomen team zijn vermeld en erbij is gezet: "Official getekend namens niet aanwezig team."

- 6.4 In geval van een blessure kan een specifiek vervolg ontstaan. Ter verduidelijking van mogelijke situaties enkele voorbeelden:
- Een team heeft slechts zes spelers. In de loop van de 2^e set wordt speler #4 wegens herhaald onbehoorlijk gedrag voor de lopende set uit het veld gestuurd. Het team houdt dan vijf spelers over. De 2^e set wordt verloren verklaard en het andere team krijgt er zoveel punten bij als nodig om deze set te winnen. De 3^e en eventueel volgende sets kunnen (met speler #4) alsnog worden gespeeld.
 - Een team heeft slechts zes spelers. In de loop van de 2^e set wordt speler #3 wegens herhaalde belediging voor de rest van de wedstrijd uitgesloten. Het team heeft dus niet alleen voor de lopende set, maar ook voor de volgende sets vijf spelers. De 2^e set en ook de volgende sets worden verloren verklaard. Het andere team krijgt er zo veel punten bij als nodig is om de lopende 2^e set te winnen. De overige sets worden met 0-25 gewonnen.

- Een team heeft zeven spelers. In de 2^e set wordt wisselspeler #7 gewisseld tegen de basisspelers #8. Dan wordt basisspeler #1 wegens herhaalde belediging van verder meespelen uitgesloten. Een reglementaire spelerwissel is niet mogelijk. Op dit moment zijn er 2 oplossingen mogelijk:
 - Het team wordt voor de lopende (2^e) set onvolledig verklaard. Het andere team krijgt er zoveel punten bij als nodig om deze set te winnen. Voor de 3^e en eventueel volgende sets heeft het team echter weer voldoende spelers beschikbaar. Het spel wordt dus met de 3^e set hervat.
 - Er wordt een uitzonderlijke wissel toegepast. #1 wordt gewisseld door #8 en de wedstrijd wordt hervat. Echter hierdoor mag #1 niet meer deelnemen aan de rest van de wedstrijd.
- Een team heeft slechts zes spelers. In de 2^e set raakt speler #2 zodanig geblesseerd, dat hij op dat moment niet verder kan spelen. Kan hij ook na een pauze van drie minuten voor verzorging, nog niet verder spelen dan wordt het team voor de lopende 2^e set onvolledig verklaard. Het team krijgt daarna de normale 3 minuten pauze tussen de sets.
 Kan speler #2 ook na deze pauze nog niet spelen, dan wordt het team voor de rest van de wedstrijd onvolledig verklaard.

Als het team zes spelers heeft en een libero dan kan speler #2 vervangen worden door de libero die dan veldspeler wordt.

Let op: In alle regio's is het toegestaan, in de senioren 2e klasse t/m 6e klasse en jeugd 1e klasse t/m 3e klasse, om de wedstrijd met vijf spelers uit te spelen.

6.5

Als een rally is onderbroken vanwege een blessure of beïnvloeding van buitenaf, wordt dit beschouwd als een onvoltooide rally. Het is niet toegestaan om een reguliere spelonderbreking te vragen, behalve een gedwongen wissel voor een geblesseerde of gesanctioneerde speler tijdens de gedwongen onderbreking. Een verzoek om een reguliere spelonderbreking na een onvolledige rally moet niet worden beschouwd als een onjuist verzoek, maar deze wordt eenvoudigweg afgewezen.

Wanneer spreken we van een rally en wanneer van een voltooide rally:

Spel situatie	Rally of voltooide rally	Met als gevolg dat
Team A serveert, team B speelt de bal naar de spelverdeler, deze zet op en speler #9 slaat de bal binnen het speelveld van team A op de grond. Service en punt voor team B	Voltooide rally	Teams mogen spelerwissels en/of time-out(s) aanvragen of libero vervangen.
Speler #2 van team B gaat serveren. Scheidsrechter fluit maar na 8 seconden heeft speler #2 nog niet geserveerd. Scheidsrechter fluit en service en punt gaan naar team A.	Voltooide rally	Teams mogen spelerwissels en/of time-out(s) aanvragen of libero vervangen.

Speler #4 van team A en speler #5 van team B maken gelijktijdig een fout. De scheidsrechter fluit en geeft dubbelfout.	Er is hier alleen een rally gespeeld	Teams mogen nu geen spelerwissels of time-out(s) aanvragen of libero vervangen.
Tijdens een rally rolt een bal het speelveld van team B in. Scheidsrechter fluit en geeft dubbelfout.	Er is hier alleen een rally gespeeld	Teams mogen nu geen spelerwissels of time-out(s) aanvragen of libero vervangen.
Speler #7 van team A blesseert zich tijdens een rally. Scheidsrechter fluit voor dubbelfout.	Er is hier alleen een rally gespeeld	Er mag alleen een reglementaire of uitzonderlijke spelerwissel plaats vinden voor de geblesseerde speler. Dus geen time-out(s) of liberoovervangingen.
Speler #7 van team A blesseert zich tijdens een rally. De scheidsrechter fluit voor dubbelfout. Speler kan direct daarna toch weer verder spelen.	Er is hier alleen een rally gespeeld	Teams mogen nu geen spelerwissels of time-out(s) aanvragen, of libero vervangen. Er heeft n.l. geen uitzonderlijke spelerwissel plaatsgevonden.
Team B serveert. Speler #6 van team B gedraagt zich zodanig dat de scheidsrechter de rally affluit en dubbelfout geeft. Speler #6 krijgt een rode kaart. Punt en service voor team A	Voltooide rally	Teams mogen nu wel spelerwissels of time-out(s) aanvragen of libero vervangen.
Na een voltooide rally moet speler #1 van team B van het veld met een enkelblessure.	Voltooide rally	Er kan een (uitzonderlijke) spelerwissel plaatsvinden die genoteerd moet worden op het wedstrijdformulier. Daarna mogen teams spelerwissels of time-out(s) aanvragen of libero vervangen.

SPELREGEL 7 OPBOUW VAN HET SPEL

- 7.1 De 1^e scheidsrechter fluit en steekt zijn hand omhoog, met de tossmunt, om de aanvoerders bij zich te roepen voor de toss. Als er twee scheidsrechters zijn, staan zij bij de toss naast elkaar met de rug naar de paal: de 1^e scheidsrechter staat aan kant A en de 2^e scheidsrechter aan kant B.

In de Topdivisie en lager wordt er geen tossmunt gebruikt, de 1^e scheidsrechters steekt dan zijn hand zonder muntstuk omhoog.

- 7.2 De 1^e scheidsrechter geeft aan de beide aanvoerders aan welke kant (kop of munt) van het muntstuk voor hen is. Hij gooit vervolgens het muntstuk op en laat het op de grond vallen. Vervolgens laat hij aan de aanvoerders zien welke kant boven ligt. De winnaar van de toss heeft de eerste keuze.

In de Topdivisie en lager heeft het uitspelende team de eerste keuze. In de 5e set het thuisspelende team.

7.3 De keuzemogelijkheden zijn;

'Winnaar' Toss kan kiezen voor:	Spelen 1 ^e service	Ontvangen 1 ^e service	Spelen op veld A	Spelen op veld B
De gevolgen voor andere aanvoerder zijn dan en kan kiezen uit:	Ontvangen van de 1 ^e service speelhelft A of speelhelft B	Spelen van de 1 ^e service speelhelft A of speelhelft B	Spelen op speelhelft B voor het spelen of ontvangen van de 1 ^e service	Spelen op speelhelft A het spelen of ontvangen van de 1 ^e service

7.4 Direct na de toss, als de keuze voor service respectievelijk speelveld gemaakt is, moet de 1^e scheidsrechter aan beide aanvoerders vragen of ze gezamenlijk of apart willen inslaan aan het net. Moet er van speelhelft worden gewisseld, als gevolg van de keuze van een team, dan moet dat gebeuren direct na de toss.

7.5 Het fluitsignaal voor het begin van de warming-up aan het net mag pas gegeven worden als de beide aanvoerders het wedstrijdformulier hebben ondertekend.

Het fluitsignaal, voor het begin van de warming-up aan het net, kan direct na de toss worden gegeven.

Het aangeven van de tien (of zes) minuten inspeeltijd gebeurt door de 1^e scheidsrechter als volgt: je fluit en steekt twee handen omhoog met (tien of zes) gespreide vingers.

Indien de teams bij het de warming-up het net niet zelf wisselen van aanval buiten naar aanval midden (na ongeveer vier resp. twee minuten), kan de 1^e scheidsrechter hiervoor fluiten.

7.6 Op het eind van de warming-up aan het net dient de 1^e of de 2^e scheidsrechter aan de teams door middel van het opsteken van twee vingers nog aan te geven dat de teams nog twee minuten hebben om eventueel het serveren te oefenen.

7.7 Het is niet meer nodig dat de wisselerspelers zich in de warming-up ruimte bevinden tijdens de aankondiging van de zes basisspelers. Zij mogen ook onderdeel uitmaken van de mogelijke "haag" waar die zes basisspelers en de libero langs lopen alvorens ze het speelveld betreden.

7.8 In de Eredivisie wordt de opstelling door de coach ingevoerd in de tablet. De teller zet deze in de e-score door, op aangeven van het jurylid of 2^e scheidsrechter.

Er wordt gewerkt met een opstellingsbriefje als er een 2^e scheidsrechter aanwezig is.

7.9 Het opstellingsbriefje (ondertekend door de coach) moet door zowel de 2e scheidsrechter als door de teller gecontroleerd worden, voordat de teller de nummers invult op het wedstrijdformulier. Zij moeten controleren of de nummers van het opstellingsbriefje overeenkomen met die van de spelerslijst. Indien dit niet het geval is, moet het opstellingsbriefje geweigerd worden en moet de 2 e scheidsrechter een nieuw briefje vragen aan de coach. Op het nieuwe opstellingsbriefje mogen alleen de incorrecte nummers gewijzigd worden.

De 2 e scheidsrechter controleert of de opstelling van het briefje correct is ingevoerd in het wedstrijdformulier door de teller. De 2 e scheidsrechter houdt de opstellingsbriefjes gedurende de set bij zich om indien nodig de opstelling te kunnen controleren.

- 7.10 Alhoewel de 2^e scheidsrechter niet zelf de opstellingsbriefjes hoeft op te halen, verdient het aanbeveling dit wel te doen. Hiermee voorkom je dat het één en ander te lang gaat duren. Haal voor begin van de wedstrijd de opstellingsbriefjes als eerste op bij de coach van het thuisspelende team. Bij iedere volgende set haal je de opstellingsbriefjes als eerste op bij de coach van het team dat de vorige set gewonnen heeft.
- 7.11 Als er voor een opstellingsfout gefloten is, moet de scheidsrechter, na het teken voor de opstellingsfout, beide spelers die het betreft aanwijzen. Wanneer de spelers niet zelf de juiste posities in nemen moeten de scheidsrechters helpen de spelers de juiste positie in te laten nemen voor de volgende rally. Als de aanvoerder in het veld meer informatie wil hebben over de opstellingsfout, moet de 2^e scheidsrechter deze informatie over de spelers die de fout maakten geven met behulp van het opstellingsbriefje of tablet op de paal (waarbij de opstelling van de tegenstander wordt afgeschermd). In dit geval mag de aanvoerder dus wel met de 2^e scheidsrechter communiceren.
- 7.12 Om te proberen het fluiten van opstellingsfouten door scheidsrechters te verminderen en om de huidige realiteit van spelers die van positie wisselen te weerspiegelen, hoeft met name de 2^e scheidsrechter alleen te fluiten als een achterspeler volledig voor de corresponderende voorspeler is op het moment van de service. De voeten op de grond bepalen de positie.

SPELREGEL 8 SITUATIES BIJ HET SPELEN

- 8.1 Wanneer de bal op de grond komt en de bal raakt geheel of gedeeltelijk, door de samendrukking van de bal op enig moment tijdens het contact met de vloer, het speelveld of de grenslijnen, dan is de bal “in”. Raakt de bal, zoals hiervoor omschreven, op geen enkel moment het speelveld of de lijnen, dan is de bal “uit”.

SPELREGEL 9 SPELEN VAN DE BAL

- 9.1 De scheidsrechter moet er goed aan denken dat hij alleen mag te fluiten voor die fouten die hij ziet. De 1^e scheidsrechter moet alleen kijken naar dat deel van het lichaam dat de bal raakt. In zijn beoordeling moet hij zich niet laten leiden door de positie van de speler vóór/na het spelen van de bal. Ook niet door het geluid dat door het spelen van de bal wordt veroorzaakt. De scheidsrechter staat elk bovenhands spelen van de bal of andere contacten met de bal toe, zolang het volgens de regels gebeurt.
- 9.2 Om de tekst van spelregel 9.2.2 beter te kunnen begrijpen, dient er gelezen te worden dat het raken van de bal niet meer is dan het terugkaatsen op het moment van contact met de bal, terwijl een gooibal twee actiemomenten heeft: eerst het vangen en vervolgens het weggooien van de bal.
- **Internal pass** (2^e bal wordt soepel beoordeeld)
Als de 2^e bal (vaak de set-up) aan de eigen kant blijft, wordt deze soepel beoordeeld. De bal dient met kort contact gespeeld te worden, maar enige balrotatie moet worden toegestaan. Dragen of vasthouden van de bal blijft fout. Ook 2x spelen door dezelfde speler is niet toegestaan.

Wat is nu soepel beoordelen? Als een 2^e bal zo slecht gespeeld wordt dat iedereen ervan gruwelt dan moet deze worden afgefloten. Alle andere, soms “lelijke” ballen moeten dus soepel worden beoordeeld.

Als een 2^e bal als set-up slecht gespeeld wordt, dan benadeelt de set-upper zijn eigen team en dus zal hij altijd proberen de set-up zodanig te geven dat er een goede aanval uit komt. Soepel beoordelen houdt ook in dat er meer rally’s gespeeld gaan worden en daar komt het publiek toch ook voor.

- 9.3 De scheidsrechter moet aandacht besteden aan de gelijkmatigheid van het contact, specifiek in het moderne volleybal wanneer een schijnaanval (“tip”) wordt gebruikt. “Tippen” betekent aanvallen (volledig boven het net), zachtjes uitgevoerd met één hand/enkele vingers. Aandacht moet worden besteed aan het feit dat gedurende een aanvalsslag “tippen” is toegestaan mits de bal niet wordt gevangen of gegooid. De 1^e scheidsrechter dient de “tip” nauwkeurig te bekijken. Indien de bal, na de “tip”, niet direct terugkaatst maar begeleid/gegooid wordt, of de richting meer dan eens wordt veranderd (gestuurde bal), dan is dit fout en moet dit afgefloten worden.
- 9.4 Er moet aandacht besteed worden aan het feit dat een blokactie van een speler niet is toegestaan wanneer de speler de bal komende uit het speelveld van de tegenstander niet onderschept, maar deze in die actie vasthoudt, omhoog brengt, gooit of te lang “begeleidt”. In al dit soort gevallen moet het blokkeren beschouwd worden als een vastgehouden bal (dit moet overigens niet overdreven worden, zie commentaren bij spelregels 9.3.3 en 14.2).
- 9.5 Bij tweemaal spelen gaat het over achtereenvolgende aanrakingen tijdens dezelfde spelactie van de eerste bal. Deze zijn toegestaan, ook als de bal bovenhands met behulp van de vingers wordt gespeeld. Uitgesproken lang contact ten gevolge van vasthouden of dragen is niet toegestaan.
- 9.6 In de geest van het internationale volleybal en om langere rally’s en spectaculaire acties te stimuleren, moet de scheidsrechter alleen de meest duidelijke overtredingen affluiten. Als een speler zich niet in een goede positie bevindt op het moment dat hij de bal speelt, moet de 1^e scheidsrechter milder zijn in het beoordelen van het balcontact.
Bijvoorbeeld:
- a. Spelverdeler die moet rennen om de bal te kunnen spelen of moet springen bij het net om de bal aan te kunnen spelen;
 - b. Speler moet achter een bal aanrennen of een snelle actie maken om de bal te spelen die weg kaatst via het blok of andere speler;
 - c. Bij het spelen van de eerste bal in de rally mag de bal verschillende delen van het lichaam raken. In scheidsrechtetekens vertaald: het teken voor “twee keer raken” komt in een dergelijke situatie niet voor. Het teken voor “vastgehouden bal” kan wel degelijk van toepassing zijn;
 - d. Speler redt de bal boven de tellertafel.
- 9.7 Als het spelen van de bal in de vrije zone door de lijnrechter, de 2^e scheidsrechter of de coach beïnvloed wordt, moet als volgt worden gehandeld:
Indien de bal een official of een coach raakt is de bal “UIT” (spelregel 8.4.2)

Indien een speler gebruik maakt van een official of coach om de bal te spelen is het een fout van de speler (hulp bij het spelen van de bal, spelregel 9.1.3) en resulteert dit niet in een dubbelfout.

- 9.8 Voor de hulp van een medespeler of het gebruik van een voorwerp bij het spelen van de bal, hebben we geen scheidsrechtersteken.

SPELREGEL 10 BAL BIJ HET NET

- 10.1 Spelregel 10.1.2 geeft het recht de bal terug te halen vanuit de vrije zone van de tegenstander, dit alleen na de eerste maal spelen door het team. Spelers en coaches dienen tijdens de rally dergelijke situaties te herkennen en de noodzakelijke ruimte te geven aan de speler van de tegenstander die de bal terug wil spelen naar zijn speelhelft.
- 10.2 Wanneer een speler een bal wil gaan halen in de vrije zone van de tegenstander, moet de 2^e scheidsrechter ruimte geven aan de speler die de bal wil gaan spelen. Dit doet hij door zich uit de baan van de bal en de speler te begeven zonder te springen of te rennen of zich weg te draaien van de actie. De 2^e scheidsrechter moet zicht houden op de bal, de speler en baan van de teruggespeelde bal.
- 10.3 Als de bal achterom de scheidsrechtersstoel wordt gespeeld naar de vrije zone van de tegenstander, de boarding of tribune moet de 1^e scheidsrechter met één voet naar achteren stappen zodat het hele lichaam meedraait (niet alleen het hoofd of bovenlichaam). Door deze beweging kan de 1^e scheidsrechter onder andere het spelen van de bal, eventuele blessures, de baan van de bal bij het terugspelen en mogelijke beïnvloeding van buitenaf waarnemen.
- 10.4 Indien de bal binnen de passeerruimte het verticale vlak van het net passeert, en in de richting van de vrije zone van team B gaat en vervolgens aangeraakt wordt door een speler van team A in een poging deze bal terug te spelen naar zijn speelhelft, dient de scheidsrechter op het moment van raken van de bal door de speler van team A, te fluiten en het teken "uit" te geven.
- Het terughalen van de bal vanuit de vrije zone van de tegenstander mag niet in de Topdivisie en lager.
- 10.5 Het teken voor hinderen in de vrije zone wanneer een bal teruggehaald kan worden door een speler van de tegenstander is "bal is aangeraakt" (teken 24).

SPELREGEL 11 SPELER BIJ HET NET EN HINDEREN

- 11.1 Een aanvalsslag die aan de kant van de aanvaller wordt begonnen, wordt regelmatig over het net afgerond vanwege de impuls van de actie. Zolang de bal niet wordt gevangen of gegooid en het contact aan de kant van de aanvaller wordt begonnen, hoeft dit niet als een fout te worden beschouwd.
- 11.2 Komt een speler van team A op de middenlijn met een voet in contact met (trappen op, stoten tegen) een voet van een speler van team B, dan is dat slechts fout als dit naar de mening van de scheidsrechter met opzet geschiedt. Een aanraking die per ongeluk gemaakt wordt moet dus niet worden afgefloten. Eén en ander geldt ook wanneer een aanvaller of een blokkeerder bij het neerkomen op de middenlijn elkaars voet(en) raken, dan wel als bij het doorveren de knieën van betrokkenen elkaar boven de middenlijn raken.

- 11.3 In spelregel 11.2.2.1 wordt beschreven dat je met je voet over de middenlijn mag komen als een deel van de voet in contact blijft of in projectie boven je eigen speelhelft blijft. Als je met een deel van je voet of voeten de speelhelft van de tegenstander aanraakt, maar een deel van je voet staat dan buiten je eigen speelhelft op of boven de verlengde middenlijn, dan is dat fout.
Simpel gezegd: het veld aanraken met een deel van je voet(en) vanuit je eigen speelhelft mag wel, vanuit daarbuiten mag niet. De 1^e of 2^e scheidsrechter fluit hiervoor.
- 11.4 De actie om de bal te spelen, is elke actie van spelers die dicht bij de bal zijn en een poging doen om de bal te spelen. De actie om de bal te spelen eindigt als de speler, na een stabiele landing, klaar is om een nieuwe actie te starten.
- 11.5 Wanneer een speler incidenteel contact maakt met een tegenstander, mag dit niet automatisch als een fout worden beschouwd, wanneer beide spelers een legitieme poging deden om de bal te spelen. Mocht door een dergelijk onopzettelijk contact een tegenstander het net aanraken, dan mag dit niet als een fout door een van beide spelers worden beschouwd. Als dit contact echter wordt gezien als een gevolg van een opzettelijke poging om een fout van de tegenstander te maken en/of de scheidsrechters in verwarring te brengen of af te leiden, moet de rally worden onderbroken en moet een punt worden toegekend aan het niet-overtredende team. In dit geval moet de speler een maatregel wegens wangedrag krijgen voor zijn actie in overeenstemming met de tabel van maatregelen.
Een voorbeeld is: een aanvaller die de handen van de blokkeerder bewust naar beneden duwt om een netfout te veroorzaken.
- 11.6 Spandraden/kabels die het net vastmaken behoren niet tot het net. Dit geldt ook voor de palen en voor het gedeelte van het net buiten de antennes. Dus als een speler de buitenkant van het net aanraakt (witte bovenband buiten de antennes, kabels, palen enz.) kan dit nooit als een netfout beschouwd worden tenzij door de aanraking het spel wordt beïnvloed.
- 11.7 Tijdens het spel bij het net moeten de scheidsrechters alert zijn op netfouten of hinderen. Het is een netfout wanneer contact wordt gemaakt met het net tussen de antennes door de speler tijdens de actie van het spelen van de bal, of een poging om de bal te spelen, of een schijnbeweging om de bal te spelen. Het is hinderen wanneer de natuurlijke weerskaatsing in het net wordt beïnvloed door de opzettelijke actie van een tegenstander die naar het net beweegt, of waar het net wordt vastgepakt en de bal uit het net wordt weerskaats (slingshot), of een speler verhindert dat een tegenstander zich beweegt om de bal rechtmatig te bereiken, of een kabel breekt door deze te raken of eraan te trekken.
- 11.8 Er vinden veel contacten plaats die de scheidsrechters moeten beoordelen. Wanneer een speler het spel van de tegenstander hindert moet de scheidsrechter fluiten (1^e sr bij over het net reiken, 2^e sr bij onder het net doorkomen). Hinderen betekent dat een speler een tegenstander belemmert om te bewegen, de bal te spelen of de tegenstander stoort terwijl die de bal probeert te spelen. Er kan hinderen optreden, zelfs als er geen fysiek contact is tussen de spelers. De 1^e scheidsrechter mag het spel onderbreken bij een hinderende speler en indien nodig te waarschuwen/bestrafen als de speler opzettelijk hindert.
- 11.9 Het spelen van de bal in de buurt van het net is een belangrijk onderdeel van het spel en daarom is het zeer belangrijk dat de scheidsrechters op dit onderdeel uiterst geconcentreerd handelen. Vooral als de bal slechts lichtjes het blok raakt en daarna

uitgaat. Wanneer de scheidsrechter in dergelijke gevallen snel en consistent fluit, neemt de acceptatiegraad van beide teams aanmerkelijk toe.

SPELREGEL 12 SERVICE

- 12.1 De voetfout bij de service is een taak van de lijnrechters en de 1^e scheidsrechter. Als de 1^e scheidsrechter een voetfout van de serveerder constateert, moet hij hiervoor fluiten en teken T11(22) geven.
- Als er 4 lijnrechters zijn, zijn de lijnrechters die de achterlijn moeten controleren ook verantwoordelijk voor voetfouten van de serveerder. Als er twee lijnrechters zijn moet de lijnrechter bij het serverende team op voetfouten van de serveerder letten. De lijnrechter moet bij een voetfout onmiddellijk met zijn vlag zwaaien T12(4) en met zijn vinger naar de achterlijn wijzen. De 1^e scheidsrechter moet dan fluiten en T11(22) voor een voetfout van de serveerder geven.
- In de Superdivisie en lager zijn er geen lijnrechters.
- 12.2 Mocht de scheidsrechter in de volgende situaties; 5 of 7 spelers of libero op positie 4, toch voor toestemming van de service hebben gefloten dan dient de scheidsrechter een dubbelfout te geven, zonder sancties op te leggen.
- Indien deze situaties (5 of 7 spelers of libero op positie 4) worden opgemerkt voor de volgende rally, dan wordt het laatst toegekende punt geannuleerd en wordt de rally overgespeeld zonder sancties op te leggen. Worden deze situaties pas opgemerkt na het begin van de volgende rally dan kan de rally die is gespeeld niet worden overgespeeld.
- 12.3 Veel scheidsrechters en spelers denken dat de acht seconden wordt geteld vanaf het moment dat de speler de bal opgooit of loslaat om de service uit te voeren. Dit is niet het geval. Spelregel 12.4.4 zegt duidelijk: "binnen acht seconden na het fluitsignaal voor de service van de 1^e scheidsrechter".
- 12.4 Er zijn bij de service twee momenten waarop fouten kunnen worden gemaakt en waarvoor je kunt fluiten:
1. Op het moment van raken van de bal door de serveerder
 - a. De 1e scheidsrechter fluit de serverende partij af voor een gemaakte:
 - opstellingsfout OF
 - servicevolgorde-fout OF
 - voetfout van de serveerder of andere speler van het team.
 - b. De 2e scheidsrechter fluit de ontvangende partij af voor een gemaakte:
 - opstellingsfout OF
 - voetfout van een speler van het team
 2. Direct na de service door de 1e scheidsrechter.
 - a. Voor "schermen".
- 12.5 Het fluitsignaal voor de service en het teken voor de service dienen na elkaar te worden gegeven. Het teken voor de service is ondersteunend aan het fluitsignaal.
- 12.6 De 1e scheidsrechter moet letten op het schermen tijdens de uitvoering van de service. Scheidsrechters moeten direct vanaf het begin van de wedstrijd strenger zijn in het voorkomen dat de teams een scherm creëren met het excuus van "tactiek". Daarom, wanneer een team duidelijk gegroepeerd staat met de intentie om te schermen, of spelers hun handen boven hoofdhoogte houden (ze mogen echter hun hoofd beschermen om

veiligheidsredenen, maar mogen hun handen niet boven het hoofd uitstrekken), kan de scheidsrechter dit aangeven aan het serverende team met een fluitsignaal of via de aanvoerder, om de spelers te scheiden. Als de spelers dat niet doen, dan moet de 1e scheidsrechter het scherm affluiten na de service. Het is noodzakelijk dat alle scheidsrechters deze instructies vanaf het begin van de wedstrijd toepassen.

SPELREGEL 13 AANVALSSLAG

- 13.1 Een onderhands gespeelde bal of een bal gespeeld met de voet die in de richting van de tegenstander gaat is ook een aanvalsslag.
- 13.2 Om spelregel 13.2.4 (aanval op de service van de tegenstander) beter te begrijpen, moet aandacht besteed worden aan het feit dat in dit geval alleen **de positie van de bal** beoordeeld moet worden en niet de positie van de spelers. Het is alleen fout als de aanvalsslag is voltooid in de voorzone boven nethoogte.
- 13.3 Wanneer een aanvalsslag van een achterspeler na een bovenhands, met de vingers, gespeelde bal van de libero in de voorzone wordt waargenomen, is het belangrijk om te weten dat zo'n fout alleen gemaakt kan worden als deze aanvalsslag is voltooid (óf de bal het net volledig is gepasseerd óf de bal is geblokt door een tegenstander).

SPELREGEL 14 BLOK

- 14.1 Wanneer een van de blokkeerders zijn hand over het net heeft en de bal daar slaat in plaats van een blokactie te maken, dan is dat een (aanvals)fout. ("Over het net" betekent het hebben van de hand(en) boven het speelveld van de tegenstander). Het is het "spelen van de bal" in de speelruimte van de tegenstander. Bij een aanvallende actie gebruikt de speler een zogenaamde 'backswing' en bij een blok niet.
- 14.2 De tekst van de spelregel in 14.5 "Blokken van de service" betekent dat een speler een blokactie voltooit in de voorzone op een service van de tegenstander.
- 14.3 Omdat de bal elk lichaamsdeel mag raken, is het raken van de voeten tijdens een blokactie geen fout. Deze actie maakt onderdeel uit van het de blokactie, mits dit gebeurt in een en dezelfde actie.
- 14.4 Indien na een aanval op een 'vrije bal' afkomstig van de tegenstander, de bal via het net dezelfde speler raakt, dan is dit fout (tweemaal spelen). Maar als deze 'vrije bal' via een blok tegen het net wordt gespeeld, dan mag de blokkeerder de bal opnieuw spelen als 1^e aanraking van het team.

SPELREGEL 15 REGLEMENTAIRE SPELONDERBREKINGEN

- 15.1 Reglementaire spelonderbrekingen zijn time-outs en wissels. Ze kunnen alleen worden aangevraagd wanneer de bal uit het spel is en vóór het fluitsignaal van de 1^e scheidsrechter voor de service.
Het is niet toegestaan om een reglementaire spelonderbreking aan te vragen als er al één is afgewezen en bestraft met een waarschuwing voor spelophouden voordat er een voltooide rally is gespeeld (zie spelregel 15.2).
- 15.2 Wanneer de 2^e scheidsrechter voor een aangevraagde spelonderbreking heeft gefloten, mag de 1^e scheidsrechter niet ook nog eens fluiten. Hij volgt hierbij de 2^e scheidsrechter

niet door het betreffende scheidsrechtteken te herhalen. Hij wijst ook niet het team aan dat de time-out heeft aangevraagd.

Bij een spelerwissel fluit de 2^e scheidsrechter, maar hij maakt geen wisselteken. Dit teken wordt alleen gebruikt in uitzonderlijke situaties zoals bij een blessure of een gedwongen wissel bij een maatregel.

Time-out

15.3 Als een coach een time-out aanvraagt, dient hij hiertoe het officiële teken te gebruiken. Als hij alleen opstaat, roept of de zoemer (vanuit de e-score) gebruikt, weten de scheidsrechters niet wat de bedoeling is van deze actie en dienen zij deze aanvraag af te wijzen. In zo'n geval moet de 1^e scheidsrechter beslissen of er opzet tot spelophouden in het spel is. Zo ja, dan dient hij dit te bestraffen met het opleggen van een maatregel voor spelophouden.

15.4 Het aanvragen van een time-out gebeurt bij de 2^e scheidsrechter. Maar wanneer de 2^e scheidsrechter deze aanvraag niet opmerkt, kan het verzoek ook via de 1^e scheidsrechter gedaan worden.

15.5 Als de teams klaar zijn om het speelveld op te gaan vóór het einde van de time-out, dan moet de 2^e scheidsrechter toestaan dat de spelers hun positie innemen. Mocht een van de teams nog niet in het veld staan bij 30seconden dan moet de 2^e scheidsrechter fluiten voor het einde van de time-out. De 1^e scheidsrechter fluit pas voor de service als de volledige time-out voorbij is na 30 seconden.

In de Topdivisie en lager hoeft de scheidsrechter niet te wachten met fluiten tot de 30 seconden voorbij zijn, als iedereen (inclusief de scheidsrechters) klaar is fluit hij.

Spelerwissels

15.6 De 2^e scheidsrechter staat bij een spelerwissel tussen de paal en de tellertafel en geeft – tenzij de teller aangeeft dat de spelerwissel niet reglementair is – het signaal (kruising van de armen) dat de spelers kunnen wisselen. Als er gebruik gemaakt wordt van tablets om de wissels kenbaar te maken, is er geen noodzaak om het signaal te maken, tenzij de spelerswissel traag wordt uitgevoerd.

Vanaf de Superdivisie wordt er geen gebruik gemaakt van tablets.

15.7 Het aanvragen van een spelerwissel begint op het moment dat een speler in de wisselzone komt. Indien de wisselspeler in de wisselzone komt op het moment dat de 1^e scheidsrechter fluit voor de service, dan moet de 2^e scheidsrechter de wissel wegwuiven en moet er geen geluidssignaal vanuit de e-score komen om de rally te onderbreken.

Deze regel geldt niet in de Topdivisie en lager.

Daar dient de coach het officiële wisselteken te maken bij een aanvraag voor een wissel én de speler (s) dienen klaar te staan.

15.8 Als er meerdere spelerwissels tegelijkertijd worden uitgevoerd, moeten de spelerwissels per tweetal worden uitgevoerd: eerst het eerste paar spelers – de te wisselen speler komt van het speelveld en de wisselspeler gaat het speelveld in, dan het volgende paar, enz.- zodat het te wisselen paar goed gezien en gecontroleerd kan worden door de teller. De 2^e scheidsrechter wacht op het teken van de teller (of 'teller klaar' indien gebruik gemaakt wordt van headset) dat de eerdere spelerwissel is genoteerd alvorens de volgende spelerwissel te laten plaatsvinden. Echter op het moment dat de aanvraag voor een meervoudige spelerwissel wordt gedaan en een speler is niet in of nabij de wisselzone om

speelklaar het speelveld te betreden, moet deze spelerwissel (of spelerwissels) zonder maatregel geweigerd worden. Spelers die niet betrokken zijn bij een spelerwissel moeten zich niet ophouden bij de wisselzone.

- 15.9 Een uitzonderlijke spelerwissel, ten gevolge van een blessure/ziekte/uit het speelveld sturen/diskwalificatie kan worden toegestaan, zelfs buiten het aantal van de officiële wisselmogelijkheden, door elke speler die op het moment van de blessure niet in het speelveld staat (spelregel 15.7) (m.u.v. de libero of zijn vervanger). Het is geen verplichting om een uitzonderlijke spelerwissel uit te voeren. Een uitzonderlijk gewisselde speler mag namelijk niet meer aan de wedstrijd deelnemen. Door een team een set onvolledig te verklaren kan deze speler eventueel later nog wel deelnemen aan de rest van de wedstrijd.

Als een team met zeven spelers (zes veldspelers en één libero) aan de wedstrijd begint en er raakt een veldspeler geblesseerd dan wordt de libero veldspeler en wordt er met zes spelers (zonder libero) doorgespeeld. Raakt hierna nog een speler geblesseerd dan kan er in de regio en bij de jeugd met vijf spelers worden doorgespeeld zoals in het wedstrijdreglement (WR 3.1.5.5) staat beschreven. Dit dient op de juiste wijze verwerkt te worden in DWF.

- 15.10 De scheidsrechters moeten duidelijk onderscheid maken tussen onreglementaire spelerwissels (als een team een onreglementaire spelerwissel heeft uitgevoerd en het spel weer hervat is en de teller en de 2e scheidsrechter en het jurylid het niet opgemerkt hebben) en een verzoek om een onreglementaire spelerwissel die op het moment van aanvragen afgewezen wordt, omdat de teller of 2^e scheidsrechter of het jurylid zich realiseren dat deze onreglementair is. Dit verzoek om een onreglementaire spelerwissel moet worden afgewezen en er moet een maatregel voor spelophouden worden opgelegd.

- 15.11 Voor aanvang van de set is een spelerwissel toegestaan, die genoteerd moet worden als een reglementaire spelerwissel. De wissel moet wel in de tablet ingevoerd worden.

Ook bij de aanvraag van zo'n 'gewone' spelerswissel moet de coach het officiële wisselteken maken. In de Superdivisie en lager wordt de wissel ingevoerd door de teller.

- 15.12 Er is verschil tussen een "liberovervanging" (spelregel 19.3.2) en een reglementaire spelerwissel die door de 2^e scheidsrechter toegestaan wordt en genoteerd wordt in de e-score. De teller moet de liberovervangingen met behulp van de assistent-teller in de e-score invoeren.

De teller vermeldt ook het aanwijzen van een nieuwe libero op het wedstrijdformulier.

In de Superdivisie en lager worden liberovervangingen niet geregistreerd op het wedstrijdformulier wel de liberovervanging.

- 15.13 In geval van gebruik van tablets om wissels aan te geven, verhindert de software het uitvoeren van onreglementaire spelerwissel(s). De spelerwissel wordt ook automatisch vastgelegd in de e-score, zodat de 2^e scheidsrechter alleen hoeft in te grijpen in geval van spelophouden. De functie van de teller verandert hierdoor van invoeren van de data (juiste nummers van de spelers betrokken bij de wissel) naar het checken van de data en vervolgens accepteren (of weigeren) ervan. Indien de teller de spelerwissel handmatig moet noteren, via de e-score computer, moet de 2^e scheidsrechter dit toestaan en hiervoor de benodigde tijd nemen.

In de Superdivisie en lager moeten scheidsrechter alert zijn op onreglementaire spelerwissels, omdat er geen gebruik wordt gemaakt van tablets.

- 15.14 In geval van een ernstige blessure moeten de scheidsrechters het spel stilleggen en de medische staf toestemming geven het speelveld te betreden. Ernstige blessures omvatten hoofd- en gewrichtsblessures (bijvoorbeeld enkel of knie). Kleine verwondingen zouden niet mogen leiden tot het onderbreken van de rally. Dit om te voorkomen dat spelers dit als “truc” gebruiken om het spel te onderbreken en zo voordeel voor het team te behalen.
- 15.15 Een onjuist verzoek moet gemeld worden aan de coach door de 2^e scheidsrechter.

SPELREGEL 16 SPELOPHOUDEN

- 16.1 De scheidsrechters moeten proberen alle opzettelijke of onopzettelijke acties die spelophouden tot gevolg hebben te voorkomen.
Voorbeeld van spelophouden:
Een speler houdt het spel op door aan de scheidsrechter te vragen om zijn schoenveters vast te mogen maken. Hij laat zien dat hij de wedstrijd wil vertragen. De 1^e scheidsrechter legt meteen een maatregel voor spelophouden op.
Voornaamste oorzaken van spelophouden komen voor bij:
- Het aanvragen en uitvoeren van spelerwissels;
 - Het aanvragen en uitvoeren van time-outs;
 - Onjuiste verzoeken.
- 16.2 Maatregelen voor spelophouden zijn tegen het team gericht en niet tegen de overtreding van het individuele teamlid dat het spelophouden heeft veroorzaakt.
- 16.3 Schoonmaken van de speelvloer (dweilen).
Het belangrijkste doel van de huidige procedure voor dweilen die gevolgd wordt, heeft te maken met de veiligheid van de spelers en het verzekeren van een natuurlijke voortgang van de wedstrijd.
In de nationale divisies (1^e en 2^e) en regionale klassen is het gebruikelijk dat een handdoek, om de vloer droog te maken, aanwezig is bij de tellertafel. De teams mogen hier gebruik van maken, op aangeven van de scheidsrechter.
De 2^e (of 1^e) scheidsrechter bepaalt of er gedweild moet worden. De scheidsrechters moeten erop toezien dat de dweilpauze niet een verkapte time-out wordt.
Als de dweilpauzes bij herhaling te lang duren, dan kan daar een maatregel voor spelophouden voor worden opgelegd.
Zo nodig kan de 2^e scheidsrechter meelopen om het dweilen te controleren. Dit is echter niet altijd noodzakelijk, omdat dan de 2^e scheidsrechter vaak de dweil in zijn handen gestopt krijgt als de dweilpauze voorbij is. Dit is niet de bedoeling.
Bij grote natte plekken blijft het wel van essentieel belang dat, uit voorzorg voor de veiligheid van de spelers, de vloer droog wordt gemaakt ook al duurt dat wat langer dan gewenst.
- 16.4 Indien een team verzuimt de libero die naar positie 4 doordraait tijdig te vervangen, zijn de scheidsrechters verplicht het team hierop te wijzen en hen, indien nodig, een maatregel voor spelophouden op te leggen.

SPELREGEL 17 UITZONDERLIJKE SPELONDERBREKINGEN

- 17.1 Bij een mogelijke blessure dient de scheidsrechter niet onmiddellijk te fluiten, maar hij moet eerst zeker weten dat er een blessure is.
- 17.2 Bij een beïnvloeding van buitenaf moeten de scheidsrechters een goede afweging maken tussen een gevaarlijke situatie of een serieuze verhindering van het spel, waarbij het spel direct gestopt moet worden en aan de andere kant als de rally al is beëindigd of er is geen invloed op het resultaat van de rally, dan is er geen reden om dubbelfout te geven.

SPELREGEL 18 PAUZES EN WISSELEN VAN SPEELHELFT

- 18.1 Als het achtste punt in de vijfde set wordt gemaakt door het team dat de laatste opslag ontving, moet dit team eerst één plaats doordraaien alvorens het team gaat opslaan na het wisselen van speelhelft. Dit moet gecontroleerd worden door de teller en de scheidsrechters.
- 18.2 Tussen de sets blijven de ballen bij de ballenrapers #1, #2, #4 en #5, alleen in de pauze tussen de vierde en de vijfde set neemt de 2^e scheidsrechter één bal in zijn bezit en geeft deze aan het begin van de vijfde set aan de speler die moet gaan serveren. Tijdens time-outs en spelerswissels en bij het wisselen van de speelhelft in de vijfde set blijven de ballen bij de ballenrapers.
- Voor Superdivisie en lager geldt: wanneer er geen ballenrapers zijn, moet de 2^e scheidsrechter zich er altijd van vergewissen waar de wedstrijdbal is, omdat hij daar verantwoordelijk voor is. Het is aan te bevelen dat de 2^e scheidsrechter in de pauzes tussen de sets de wedstrijdbal in zijn bezit neemt. Mocht er geen 2^e scheidsrechter aanwezig zijn, dan doet de 1^e scheidsrechter dit.
- 18.3 Aan het einde van elke set wisselt elk team van speelveld na het fluitsignaal van de 1^e scheidsrechter waarbij de spelers in het veld gezamenlijk naar de andere speelhelft gaan. De spelers in het veld hoeven hierbij niet eerst naar de achterlijn te gaan. Je geeft als 1^e scheidsrechter T11 (9) gevolgd door T11(3).

SPELREGEL 19 DE LIBERO

- 19.1 Wanneer de coach de actieve libero wil vervangen door de tweede libero dan geldt dezelfde procedure als een liberoovervanging met een speler.
- 19.2 De aanwijzing van een nieuwe libero moet gedaan worden met een melding/teken door de coach/aanvoerder in het veld aan een van de scheidsrechters.
- 19.3 Let op het verschil tussen het uitvoeren van een uitzonderlijke spelerswissel naar aanleiding van een geblesseerde/zieke/uit het veld gestuurde/gediskwalificeerde speler en het uitvoeren van de aanwijzing van een nieuwe libero voor een geblesseerde/zieke/uit het veld gestuurde/gediskwalificeerde libero.
- 19.4 Vergelijk dit met het aanwijzen van een nieuwe libero wanneer elke speler die niet op het speelveld is op het moment van de aanwijzing (behalve de vervangen speler of een eerdere actieve libero die niet meer in staat was verder te spelen) de nieuw aangewezen libero kan worden.

Wees je bewust van het feit dat het aanwijzen van een nieuwe libero een optie is welke de coach kan gebruiken of niet.

Om de betekenis van spelregel 19.3.2 goed te begrijpen moeten de scheidsrechters aandacht schenken aan het verschil tussen hetgeen vermeld staat in spelregel 25.2.2.2 die aangeeft dat de teller elke fout moet aangeven direct na de service en spelregel 26.2.2.2 welke aangeeft dat de teller de scheidsrechters direct moet informeren over elke fout met betrekking tot de liberoovervanging zonder de vermelding van “na de service”. Dit betekent dat de teller de scheidsrechters direct moet informeren als dit zich voordoet en spelregel 7.7.2 moet alleen worden toegepast in het geval dat de teller de fout bij de liberoovervanging heeft gemist en een of meer rally's alweer zijn gespeeld.

19.5 De liberoovervanging is definitief zodra die is ingevoerd in de e-score.

In de Superdivisie en lager is de liberoovervanging definitief op het moment dat de vervanging heeft plaatsgevonden en genoteerd is op het wedstrijdformulier.

SPELREGEL 20 VOORSCHRIFTEN VOOR HET GEDRAG

Algemeen

Deelnemers moeten zich gedragen in de geest van sportiviteit en “fair-play”, niet alleen tegenover de scheidsrechters, maar ook tegenover alle andere officials, de tegenstander, eigen teamleden en de toeschouwers.

Zelfs als er zich situaties voordoen waarin door spelregels en bindende richtlijnen niet voorzien is, zoals wangedrag en verbale agressie van supporters, moet dit zonder aarzelen worden aangepakt. Verbaal geweld, ongeacht in welke bewoordingen dit geuit wordt, ten overstaan van spelers, officials of publiek kan niet getolereerd worden; niemand komt naar een volleybalwedstrijd toe om zich te laten kleineren of om zich de huid vol te laten schelden. Belastende en beledigende opmerkingen en/of gebaren worden niet geaccepteerd. Dit geldt zowel voor binnen als voor buiten het speelveld.

Alle scheidsrechters in de Nederlandse competitie zijn verplicht gepast te reageren op elke vorm van onbehoorlijk gedrag en op een gebaar met betrekking tot het uiterlijk, geloofsovertuiging, geaardheid of wat dan ook. De reactie van de scheidsrechter zal hier waarschuwend dan wel bestraffend zijn, naar gelang de situationele omstandigheden.

Voorbeeld van zo'n reactie:

- 1 Aan beide aanvoerders wordt de opdracht gegeven om samen met hun teamgenoten en hun supporters de rust, orde en de sportiviteit te bewaken, al dan niet toegevoegd met de opmerking dat de aanvoerders het publiek erop dienen te wijzen dat hun team en vereniging mogelijk het slachtoffer kan worden van de verder te nemen maatregelen.
- 2 Als dat niet het gewenste resultaat oplevert, onderbreekt de scheidsrechter de wedstrijd en geeft aan beide teams de opdracht om naar hun kleedkamers te gaan. Na een passende onderbreking (minimum 5 minuten, maximaal 15 minuten) wordt er geprobeerd om de wedstrijd alsnog normaal verder te laten verlopen (stand, opstelling en wie de service heeft is idem als op het moment van de onderbreking).
- 3 Indien na een onderbreking, als genoemd bij punt 2, de rust onder de toeschouwers toch nog niet is teruggekeerd of verder moeilijk of niet te handhaven is of de onrust even later toch weer terugkomt, dan zal de scheidsrechter de wedstrijd definitief staken.

In geval dat het tot een handgemeen komt tijdens een wedstrijd moet de scheidsrechter altijd en onmiddellijk de wedstrijd staken en niet meer hervatten. Vanzelfsprekend wordt van elke gebeurtenis die leidt tot een onderbreking of beëindiging van de wedstrijd, door de scheidsrechter een “Rapport inzake strafbare feiten” opgemaakt. Dit rapport moet binnen 3 x 24 uur worden opgestuurd naar tucht@nevobo.nl. Het spreekt voor zich dat er van elk incident voor, tijdens en na de wedstrijd, eveneens een rapport dient te worden gemaakt door de scheidsrechter, waarbij nog opgemerkt wordt dat zowel de 2^e scheidsrechter alsook de 1^e scheidsrechter een rapport dienen op te maken en op te sturen.

Dit laatste geldt ook voor een eventueel aanwezig jurylid!

Of een eventueel aanwezige beoordelaar/ begeleider.

In het rapport dient men een zo gedetailleerd mogelijke toelichting te geven op alle relevante zaken. Ook de verklaringen van eventuele getuigen zijn zeer belangrijk. Deze getuigen moeten met hun adresgegevens op het formulier worden vermeld zodat de Strafvervolgingscommissie deze getuigen kan horen over het voorval.

Wij herinneren er bovendien aan dat het de taak is van de zaalbeheerder, het verenigingsbestuur en de beide teams om zo nodig de officials in bescherming te nemen. Elke aantasting van de fysieke integriteit van de officials zal bestraft worden.

20.1 De vereniging is verantwoordelijk voor de goede gang van zaken bij hun thuiswedstrijden. In geval van wangedrag door niet-Nevobo leden wordt de thuisspelende vereniging verantwoordelijk gesteld. Dit kan leiden tot strafvervolgning tegen de vereniging.

20.2 Als het gedrag van de coach of enig ander teamlid de normen overschrijdt zoals beschreven in spelregel 21 dient de 1^e scheidsrechter direct de nodige maatregelen te nemen. Een volleybalwedstrijd is een sportieve show van spelers in het veld, maar niet een show van de teamstafleden. Scheidsrechters moeten dit onderscheid niet negeren. Als een teamlid zich te buiten gaat aan beledigende of agressieve benadering van officials, tegenstanders, eigen teamleden of toeschouwers, moet de 1^e scheidsrechter de tabel van maatregelen strikt toepassen. Hierbij zou de 1^e scheidsrechter zich wel moeten bedenken welke consequenties er volgen bij het geven van een rode kaart aan het einde van een set of wedstrijd. Soms is het verstandiger een vorm van wangedrag te bestraffen met rood en geel in één hand of in twee handen apart, zodat het team zélf de set of de wedstrijd kan beëindigen en niet de scheidsrechter. De show gaat om het spel op het speelveld en niet om de randverschijnselen die afbreuk doen aan het belangrijkste doel om de toeschouwers te laten genieten van een spectaculair spelletje volleybal. De aandacht van het publiek mag niet worden afgeleid door deze randverschijnselen.

20.3 Juichen na een geslaagde aanval of blok is uiteraard toegestaan ook in de richting van de tegenstander mits dit naar het oordeel van de scheidsrechter(s) niet provocerend, onsportief of sfeer bedervend is.

20.4 **Geluidshinder**

Indien tijdens de wedstrijd sprake is van geluidshinder, door bijvoorbeeld elektronische apparatuur of door andere oorzaken, kan de eerste scheidsrechter de thuisspelende vereniging verzoeken een eind te maken aan deze geluidshinder. Tijdens de rally's mag geen muziek via elektronische apparatuur ten gehore worden gebracht. Tussen de rally's is dat

wel toegestaan. De muziek dient gestopt te zijn op het moment dat de serveerder de bal raakt.

De eerste scheidsrechter bepaalt of er sprake is van geluidshinder, welke hem hindert zijn arbitragewerkzaamheden naar behoren uit te voeren en/of de teams hinder hebben van dat geluid om de wedstrijd naar behoren te kunnen spelen. De thuis spelende vereniging is verantwoordelijk voor een goed verloop van de wedstrijd en moet onvoorwaardelijke gevolg geven aan het verzoek van het jurylid of eerst scheidsrechter om een eind te maken aan de geluidshinder.

SPELREGEL 21 WANGEDRAG EN BIJBEHORENDE MAATREGELN

21.1 Spelregel 21.2 behandelt het “gedrag dat tot maatregelen leidt”. Overeenkomstig deze spelregel wordt onbehoorlijk, beledigend of agressief gedrag serieus bestraft. Dit wordt op het wedstrijdformulier geregistreerd in de tabel van maatregelen. Het principe hiervan is dat herhaling van wangedrag door dezelfde persoon leidt tot een zwaardere bestraffing voor iedere hiernavolgende overtreding.

21.2 De praktische consequenties voor misdragingen van teamleden die worden opgelegd door de 1^e scheidsrechter zijn:

Voor teamleden op het speelveld:

De 1^e scheidsrechter dient te fluiten, (gewoonlijk als de bal uit het spel is, maar zo snel mogelijk indien het een serieuze vorm van wangedrag is). Hij gebiedt de te bestraffen speler naar de scheidsrechtersstoel te komen. Wanneer de speler vlakbij de scheidsrechtersstoel is toont de 1^e scheidsrechter de van toepassing zijnde kaart en zegt: “Ik geef je een bestraffing” of “ik stuur je uit het veld voor de set” of “ik diskwalificeer je voor de gehele wedstrijd.”

De 2^e scheidsrechter dient deze actie te herkennen en instrueert de teller om de juiste maatregel op het wedstrijdformulier te laten noteren.

Indien de teller merkt, dat de beslissing van de 1^e scheidsrechter niet is toegestaan volgens de officiële volleybalspelregels of in strijd is met de tabel van maatregelen, dan dient hij de 2^e scheidsrechter onmiddellijk hierover te informeren. De 2^e scheidsrechter op zijn beurt, na controle van het advies van de teller, stelt hiervan de 1^e scheidsrechter op de hoogte. Indien de 1^e scheidsrechter de opmerking van de teller en van de 2^e scheidsrechter niet accepteert, dient de teller de beslissing van de 1^e scheidsrechter in de “comments van de e-score” te vermelden.

Of in het veld ‘opmerkingen’ in DWF.

Voor teamleden niet op het speelveld:

De 1^e scheidsrechter dient te fluiten, (gewoonlijk als de bal uit het spel is, maar zo snel mogelijk indien het een serieuze vorm van wangedrag is). Hij gebiedt de aanvoerder naar de scheidsrechtersstoel te komen. Wanneer de aanvoerder vlakbij de scheidsrechtersstoel is, toont de 1^e scheidsrechter de van toepassing zijnde kaart en zegt: “Ik geef speler nummer.... (of een teamstaflid) een bestraffing voor” of “ik stuur speler nummer.... (of een teamstaflid) uit het veld voor de set” of “ik diskwalificeer speler nummer.... (of een teamstaflid) voor de gehele wedstrijd.” De aanvoerder dient het desbetreffende teamlid, die op moet gaan staan om de bestraffing te accepteren door zijn hand op te steken, op de hoogte te stellen van deze beslissing.

Terwijl de hand van het teamlid opgestoken wordt, laat de 1^e scheidsrechter de betreffende kaart(en) duidelijk zien opdat de maatregel door de teams, 2^e scheidsrechter, teller en publiek duidelijk zichtbaar is en begrepen wordt.

Bij het opleggen van maatregelen tussen de sets in.

Bij het opleggen van een straf tussen de sets in, dient de 1^e scheidsrechter de bijbehorende kaart(en) te tonen voor het begin van de volgende set. Indien dit plaatsvindt tijdens een time-out zal de teller het resultaat noteren aan het eind van de time-out.

In het geval van een “uitsluiting” of “diskwalificatie” dient de scheidsrechter direct via de aanvoerder de coach te informeren over de soort maatregel die opgelegd is (om dubbele bestraffing van het team te voorkomen).

- 21.4 Tijdens de wedstrijd let de 1^e scheidsrechter op elke vorm van wangedrag en treedt overtuigend op indien maatregelen opgelegd moeten worden aan spelers of teamstafleden. Scheidsrechters dienen eraan herinnerd te worden dat het hun taak is om de acties van de teamleden te evalueren, en niet het “najagen” van kleine individuele fouten.
- 21.5 Het niet bedanken van de scheidsrechter(s) door de aanvoerder na afloop van de wedstrijd is op zichzelf nog geen vorm van onbehoorlijk gedrag (spelregel 21.2.1). Slechts als het gepaard gaat met een andere vorm van wangedrag, kan dat een reden zijn om een strafmaatregel op te leggen. Dat kan dus ook nog na de wedstrijd.
- 21.6 Indien je in hetzelfde dode moment een rode kaart geeft aan een teamlid van team A en rood en geel apart aan een teamlid van team B, dan dient de zwaarste straf het eerst te worden gegeven.
- Indien in hetzelfde dode moment een rode kaart gegeven dient te worden aan beide teams, ongeacht de volgorde, krijgen beide teams een punt als gevolg van de bestraffing en beide teams draaien één positie door. Het team dat aan service was behoudt het recht om te gaan serveren, maar met de volgende speler als serveerder als gevolg van het doordraaien. De stand telt pas nadat beide teams zijn bestraft. Dus een dubbele bestraffing op de stand 23-24 beëindigt niet de set, maar de set gaat verder bij de stand 24-25.

SPELREGEL 22 SCHEIDSRECHTERSTEAM EN PROCEDURES

- 22.1 Het is erg belangrijk dat de scheidsrechters alleen het einde van een rally aangeven wanneer aan één van de twee onderstaande voorwaarden is voldaan:
- Zij weten zeker dat er een fout is gemaakt of er invloed van buitenaf in het spel is;
 - Zij hebben de aard van de fout vastgesteld.
- 22.2 Om de teams exact te informeren over de aard van de fout waarvoor gefloten is, dienen de scheidsrechters gebruik te maken van de officiële tekens (zie HIA regel 28.1+ Tekening 11). Alleen deze tekens en geen andere (nationale of persoonlijke tekens) mogen worden toegepast!
- 22.3 Het scheidsrechterkorps dient onderling nauw samen te werken en na iedere spelactie oogcontact te hebben om elkaars beslissing te bevestigen.
- 22.4 Als er geen 2^e scheidsrechter, videoscheidsrechter en/of geen lijnrechters aanwezig is/zijn, kan de wedstrijd toch rechtsgeldig doorgaan.

In de Superdivisie en lager zijn er geen lijnrechters en/ of een videoscheidsrechter.

SPELREGEL 23 1^E SCHEIDSRECHTER

- 23.1 De 1^e scheidsrechter moet altijd samenwerken met zijn mede-officials (2^e scheidsrechter, teller, lijnrechters). Hij moet ze hun werkzaamheden binnen hun competentiemogelijkheden en binnen hun verantwoordelijkheden laten uitvoeren.
Bijvoorbeeld:
Na het fluiten voor het einde van een rally, moet de 1^e scheidsrechter onmiddellijk naar zijn overige officials kijken en pas daarna zijn uiteindelijk beslissing nemen en dit aangeven met de officiële tekens:
- a. om te beslissen of de bal “in” of “uit” is, moet hij altijd kijken naar die lijnrechter, die voor die lijn verantwoordelijk is, het dichtste bij de plaats waar de bal de grond raakte;
 - b. de 1^e scheidsrechter moet steeds na elke rally naar de 2^e scheidsrechter kijken om zich te vergewissen of deze een fout aangeeft of niet.
- Bij een juryberaad (indien een jurylid aanwezig is) dient de 1^e scheidsrechter ook samen te werken met het jurylid.
- 23.2 Voordat de 1^e scheidsrechter fluit voor de service dient hij te controleren of de 2^e scheidsrechter gereed is en of er geen mogelijke late aanvraag voor een reglementaire spelonderbreking komt.
- 23.3 Als de 1^e scheidsrechter vindt dat één van de andere officials niet bekend is met de taken die bij diens functie horen of niet objectief handelt in de wedstrijd, moet hij deze (indien mogelijk) laten vervangen.
- 23.4 Alleen de 1^e scheidsrechter is bevoegd om een maatregel voor wangedrag of voor spelophouden op te leggen. De 2^e scheidsrechter, de teller en de lijnrechters hebben dit recht niet. Als laatstgenoemden enige onregelmatigheid opmerken, moeten zij dit signaleren en melden aan de 1^e scheidsrechter. De 1^e scheidsrechter legt dan de juiste maatregel op.
- 23.5 De 1^e scheidsrechter houdt zicht op de balbaan en het contact met speler(s) of uitrusting en voorwerpen. Hierbij wordt elk balcontact beoordeeld. Op het moment van de aanval kijkt hij naar de aanvaller en de bal en kan vanuit zijn/haar ooghoeken de waarschijnlijke richting van de bal zien. Als de bal bij het net wordt geslagen, moet hij in de richting van het verticale vlak van het net kijken.
- 23.6 De vraag of de uitgeslagen bal aangeraakt was door het ontvangende team (bijv. de blokkeerder of een achterspeler in het veld) wordt gecontroleerd door de 1^e scheidsrechter en de lijnrechters. Maar de 1^e scheidsrechter beslist en geeft uiteindelijk het definitieve teken, nadat hij de ondersteunende tekens van de mede-officials gezien heeft. De 1^e scheidsrechter mag nooit aan een speler vragen of deze de bal wel of niet heeft aangeraakt.
- 23.7 De 1^e scheidsrechter dient er altijd voor te zorgen dat de 2^e scheidsrechter en de teller genoeg tijd hebben om alles goed te kunnen noteren en controleren (bijvoorbeeld of de aangevraagde spelerwissel rechtsgeldig is, alvorens deze toe te staan en te registreren). Als de 1^e scheidsrechter zijn mede-officials niet voldoende tijd geeft om hun werk goed te doen, zullen de 2^e scheidsrechter en de teller niet in staat zijn om de eerstvolgende actie van de wedstrijd goed te kunnen volgen. Hetgeen weer fouten door deze officials tot gevolg kan hebben.

- Als de 1^e scheidsrechter niet de benodigde tijd aan de 2^e scheidsrechter en aan de teller geeft, moet de 2^e scheidsrechter fluiten en daarmee de rally onderbreken.
- 23.9 De 1^e scheidsrechter mag iedere beslissing van zijn medeofficials en hemzelf veranderen. Als hij een beslissing heeft genomen (en er voor gefloten heeft), en hij ziet daarna dat één van zijn 2^e scheidsrechter bijvoorbeeld een andere beslissing aangeeft, dan kan hij, als hij:
- er zeker van is dat hij gelijk heeft, bij zijn beslissing blijven;
 - ervan overtuigd is dat hijzelf een verkeerde beslissing heeft genomen, deze beslissing herroepen;
 - ervan overtuigd is dat er twee fouten van spelers van verschillende teams op hetzelfde moment gemaakt zijn, een dubbelfout geven;
 - ervan overtuigd is dat de beslissing van de 2^e scheidsrechter verkeerd was, deze beslissing terugdraaien. Bijvoorbeeld bij het onterecht fluiten door de 2^e scheidsrechter voor een opstellingsfout, dan kan hij deze beslissing, indien hij ervan overtuigd is dat de 2^e scheidsrechter een beoordelingsfout maakte of na een protest van de aanvoerder, deze beslissing terugdraaien en een dubbelfout geven. De rally wordt dan overgespeeld.
- 23.10 Naast de standaardinstructie aan de lijnrechters zou de 1^e scheidsrechter met de vlag in de hand aan de lijnrechters voor kunnen doen hoe de uitgangshouding moet zijn en hoe de juiste tekens moeten worden gegeven.
- In de Superdivisie en lager zijn er geen lijnrechters.
- 23.11 De 1^e scheidsrechter moet na afloop van de wedstrijd samen met de 2^e scheidsrechter het wedstrijdformulier controleren en dit, na de 2^e scheidsrechter maar vóór het jurylid, (indien aanwezig) ondertekenen.
- De 1^e scheidsrechter moet aan het einde van de wedstrijd met de 2^e scheidsrechter het DWF controleren en als laatste klikt de 1^e op de knop “verzenden” om het wedstrijdformulier op te sturen.

SPELREGEL 24 2^E SCHEIDSRECHTER

- 24.1 Als de 1^e scheidsrechter uit zou vallen, moet de 2^e scheidsrechter in staat zijn diens taken direct over te nemen. (Zie hiervoor de L3.3 “Bevoegdheid tot het leiden van wedstrijden”).
- 24.2 Bij de service staat de 2^e scheidsrechter aan de ontvangende kant. Na de service verplaatst hij zich rond de paal om een goede positie tijdens de aanval in te nemen aan de blokkerende kant. De beste positie voor de 2^e scheidsrechter tijdens de wedstrijd is: ongeveer een meter links en een meter rechts van de paal en een meter achter de paal. Als er een actie is in de buurt van de 1^e scheidsrechter doet hij een stap naar voren. Is er een actie aan zijn kant, dan maakt hij een stap naar achteren. Tijdens de wedstrijd verplaatst de 2^e scheidsrechter zich dus continu.
- Komt er een speler zijn richting op om een bal te redden dan gaat hij aan de andere kant naast de paal staan. Hij rent niet van de paal weg. Hij zorgt er altijd voor dat hij na een rally, bij het geven van een teken, zich niet met een teken verschuilt achter de paal. Dus hij neemt voldoende afstand van de paal.
- 24.3 De 2^e scheidsrechter geeft alleen de tekens aan die behoren bij zijn verantwoordelijkheden. Alleen wanneer de 2^e scheidsrechter voor een fout fluit, welke tot

zijn competentie behoort, dient hij daarna ook nog de 1^e scheidsrechter te volgen met de kant aan te wijzen van het team dat het recht van service krijgt.

Dit houdt in dat waar bij de tekens (zie Tekening 11) alleen een **E** staat (Eerste scheidsrechter) dient de 2^e scheidsrechter de 1^e scheidsrechter niet te volgen met zijn tekens.

De volgende tekens zijn **niet** van belang voor de 2^e scheidsrechter: 9 (einde set) en 24 (bal is aangeraakt).

24.4 Indien er voor de vierde maal een bal wordt gespeeld, moet de 2^e scheidsrechter dit onopvallend aangeven met de hand voor zijn borst of via de headset. Hij mag echter niet voor deze fout fluiten.

24.5 Als de acties zich tijdens het spel in de buurt van het net bevinden, moet de 2^e scheidsrechter zich concentreren op:

- netfouten;
- het onder het net doorkomen van spelers;
- het op en over de middenlijn komen van spelers;
- de acties gemaakt aan de zijde van het blokkerende (verdedigende) team.

Daarnaast moet de 2^e scheidsrechter ook de fouten bij een voltooide aanval of blok door achterspelers of blokpoging van de libero controleren net als de 1^e scheidsrechter. Beide scheidsrechters mogen hiervoor fluiten. De 2^e scheidsrechter mag ook fluiten voor een duidelijke fout bij een voltooide aanval van een door de libero, die zich in de voorzone bevindt, bovenhands met de vingers toegespeelde bal als de 1^e scheidsrechter de fout niet kan zien.

24.6 De 2^e scheidsrechter moet vóór en tijdens de wedstrijd met behulp van het opstellingsbriefje of tablet op de paal controleren of de spelers in de juiste opstelling in het speelveld staan.

Bij dit controleren wordt de 2^e scheidsrechter geassisteerd door de teller, die hem vertelt welke speler op positie 1 staat (aan service is). Door het opstellingsbriefje te draaien kan hij dan vaststellen wie op positie 2 enz. staat. Hij gaat de spelers niet op hun plaats zetten wanneer ze verkeerd staan opgesteld. Indien bij controle voor aanvang van de set blijkt dat het team niet de juiste opstelling heeft ingenomen, vertelt de 2^e scheidsrechter aan de aanvoerder in het veld of aan de coach dat de opstelling niet klopt en hij laat dan via een van hen het team de juiste opstelling innemen.

24.7 Regelmatig wordt er gefloten voor een netfout die er geen is. Bestudeer deze regel goed. Als de actie van de speler niet een actie is die het spelen van de bal betreft, dient er niet voor een netfout gefloten te worden. En als het net per ongeluk (haren van een speler) wordt aangeraakt en de tegenstander wordt er niet door gehinderd, dan is het geen netfout. In dat geval houdt de 2^e scheidsrechter het spel op door geheel ten onrechte te fluiten.

24.8 De 2^e scheidsrechter moet erop letten dat de vrije zone vrij blijft van obstakels (bijv. drinkflessen, medische koffer ed.). De vrije zone eindigt vóór de bank, dus attributen op de bank zijn toegestaan, tenzij er reclameborden voor de spelersbanken staan.

24.9 Tijdens een time-out houdt de 2^e scheidsrechter toezicht door:

- naar de teams te gaan om er eventueel voor te zorgen dat ze naar de vrije zone gaan, nabij de spelersbank;

In de Topdivisie en lager hoeven de teams niet per se naar de vrije zone, ze mogen zelf bepalen waar ze verblijven. Als het maar wel aan de eigen zijde van de speelruimte is.

- naar de teller te gaan om zijn werk te controleren en eventueel informatie te ontvangen of te verstrekken zoals de stand, speler aan service, de positie van de libero's;

De positie van de libero wordt niet op het wedstrijdformulier bijgehouden.

- met de 1^e scheidsrechter informatie uit te wisselen;
- controleren van de line-up door het aantal teruggekeerde spelers op het speelveld te tellen na de time-out.

Als het aanvragende team eerder dan het einde van de time-out verder wil spelen, fluit de 2^e scheidsrechter voor einde time-out. De coach moet dit aan de 2^e scheidsrechter aangeven.

- 24.10 De eerste fout die optreedt, moet bestraft worden. Het feit dat de 1^e en de 2^e scheidsrechter verschillende verantwoordelijkheden hebben, maakt het van groot belang dat elke scheidsrechter de fout onmiddellijk fluit. Op het fluitsignaal van een van de scheidsrechters eindigt de rally en moet de andere scheidsrechter daarna niet meer fluiten om verwarring bij de spelers en toeschouwers te voorkomen.
- 24.11 De 2^e scheidsrechter dient de 1^e scheidsrechter te ondersteunen door direct na de rally aan de kant van het team te gaan staan dat de rally heeft verloren. Als de 2^e scheidsrechter al aan de goede kant staat en de 1^e scheidsrechter vraagt nadrukkelijk om ondersteuning, kan de 2^e scheidsrechter nog een extra stapje opzij maken.
- 24.12 Nadat de 1^e scheidsrechter een besluit heeft genomen over de zojuist gespeelde rally, stapt de 2^e scheidsrechter een stapje naar achteren en kijkt naar de spelersbanken en coaches om zich zo te vergewissen van een mogelijke aanvraag voor een spelonderbreking. Zodra de 1^e scheidsrechter weer klaar is voor de volgende rally en hij zijn hand uitsteekt om de volgende service toe te staan, stapt de 2^e scheidsrechter weer naar voren en neemt hij zijn positie nabij de paal weer in.
- 24.13 Indien de 2^e scheidsrechter voor een opstellingsfout fluit, dient hij direct het betreffende teken te geven en daarna beide spelers aan te wijzen die de opstellingsfout maakten. De 1^e scheidsrechter wijst vervolgens de kant aan waar de service naar toe gaat. De 2^e scheidsrechter volgt de 1^e scheidsrechter daarin met het aangeven van de kant waar de service naar toe gaat. De 2^e scheidsrechter kan het wedstrijdverloop bevorderen door de aanvoerder in het speelveld, indien nodig, de juiste opstelling te laten zien op het opstellingsbriefje of tablet op de paal.
- 24.14 De regels over opstellingen zijn zo opgesteld met de bedoeling spelers een grotere kans te geven om hun speelpositie te bereiken na de service. Om deze reden is het van belang de toepassing van deze spelregel te handhaven zoals beschreven in de teksten bij spelregel 7.4 en 7.5, zonder meer voordelen te geven dan de voordelen die al aan de spelers zijn toegekend om hun positie te bereiken.
- 24.15 Als de 2^e scheidsrechter tijdens de wedstrijd onsportief gedrag (in woord en/of gebaar) waarneemt tussen tegenstanders, dient hij bij de eerstvolgende mogelijkheid als de bal uit het spel is, de spelers op te dragen te kalmeren. Indien de situatie blijft aanhouden, moet hij de 1^e scheidsrechter informeren die direct een waarschuwing of sanctie kan opleggen afhankelijk van het wangedrag.

- 24.16 De 2^e scheidsrechter moet na afloop van de wedstrijd samen met de 1^e scheidsrechter het wedstrijdformulier controleren en dit vóór de 1^e scheidsrechter en het jurylid (indien aanwezig) ondertekenen.

SPELREGEL 25 VIDEOSCHEIDSRECHTER EN NIEUWE TECHNOLOGIE

Op het hoogste niveau in de Nederlandse competitie wordt steeds vaker gebruik gemaakt van nieuwe technologie om de sport te moderniseren. Zo is het gebruik van e-score, headset communicatie en tablets al enige tijd geleden geïntroduceerd. De scheidsrechters moeten vertrouwd zijn met deze moderne technieken. In onderstaande instructie staan aanbevelingen hoe deze technieken in combinatie met het nieuwe video challenge systeem gebruikt moeten worden.

In de Superdivisie en lager is er geen videoscheidsrechter.

- 25.1 Alle officials die betrokken zijn bij een wedstrijd waar het video challenge systeem wordt gebruikt moeten de regels hierover bestuderen en tijdens de wedstrijd volgen.
- 25.2 Bij de communicatie via de headsets tussen de scheidsrechters is het van belang om simpel volleybal jargon te hanteren om de aard van een challenge verzoek aan te geven. Bijvoorbeeld “net aanraking”, “antenne aanraking”, “service voetfout”, “aanvalslijn voetfout”, “blok aanraking”, “middenlijn overschrijding”, enzovoort. Er wordt geadviseerd om de informatie in deze volgorde te delen met de videoscheidsrechter: wie – wat – wanneer. Bijvoorbeeld “Challenge aanvraag door team Nederland – net aanraking – tijdens de rally”.
- 25.3 Als het op basis van de beschikbare videobeelden niet mogelijk is om een beslissing te nemen, moet de videoscheidsrechter de 1e scheidsrechter over de technische beperking informeren en zal de eerder genomen beslissing blijven gelden.
- 25.4 Als een van de scheidsrechters de rally heeft onderbroken door te fluiten voor een fout, maar uit de video challenge blijkt dat dit onterecht is, dan wordt de rally overgespeeld. Bijvoorbeeld: de 1e scheidsrechter fluit voor “4x spelen” of “2x spelen” wanneer de bal tegen de bovenkant van het net wordt gespeeld en de bal kaatst terug waarna de bal opnieuw door hetzelfde team wordt geraakt zonder dat de 1e scheidsrechter het contact met het blok heeft gezien. Na de challenge voor “blokaanraking” blijkt dat het blok de bal wel heeft aangeraakt, dan moet de 1e scheidsrechter dubbelfout geven en de rally over laten spelen.
- 25.5 De videoscheidsrechter moet onafhankelijk van de challenge operator (degene die het video challenge computer systeem bedient) over de uitkomst van de challenge beslissen. De challenge operator mag wel adviseren over de beschikbare camera’s voor het beste beeld om de actie te evalueren. De beslissing mag nooit gebaseerd zijn op een gok of verwachting, alleen als de videoscheidsrechter zeker is op basis wat onomstotelijk zichtbaar is op de videobeelden communiceert hij zijn beslissing. Bij twijfel zal de eerder genomen beslissing blijven gelden.
- 25.6 Wanneer een challenge tijdens de rally wordt aangevraagd, dan moet de videoscheidsrechter de challenge operator instrueren over welk moment het gaat om de juiste actie te kunnen bekijken. Als tijdens het bestuderen van de videobeelden van deze

- actie blijkt dat er een andere fout is gemaakt die eerder plaatsvond dan de fout waarvoor de challenge was aangevraagd, zelfs als dit geen challenge mogelijkheid is die binnen de video challenge systeem regels valt, dan moet deze eerdere fout door de videoscheidsrechter worden benoemd en zal de rally op basis daarvan worden beslist.
- 25.7 De videoscheidsrechter adviseert de 1e scheidsrechter over de aard van de fout. Echter, de 1e scheidsrechter moet de definitieve beslissing nemen op basis van het beschikbare bewijs in de videobeelden. Het is echter niet aan te bevelen dat de 1e scheidsrechter de evaluatie van de challenge scheidsrechter te wijzigen en een andere beslissing te nemen bij voetfouten op de achterlijn door de serveerder of aanvalslijn bij een aanval door een achterspeler, tenzij hij absoluut zeker weet dat de challenge scheidsrechter zich vergist.
- 25.8 Als een fout door een coach is gechallengeed, maar het gebeurt een fractie nadat de bal uit het spel is, dan is het belangrijk dat dit goed in beeld wordt gebracht op het grote scherm in de hal. In sommige situaties kan er heel weinig tijd zitten tussen de actie van de gemaakte fout en de bal die uit het spel is (bal op de grond, bal raakt een voorwerp buiten het speelveld, enz.). Bij deze challenges wordt geadviseerd om zowel de fout als ook de bal tegelijk in beeld te brengen via een split screen en uit te leggen wat de situatie is.
- 25.9 De huidige regels van het video challenge systeem stellen dat binnen de mogelijkheden alles gedaan moet worden om de juiste beslissing te nemen. De 1e scheidsrechter moet hierbij de manager zijn, die wanneer er een vergissing wordt gemaakt (bijvoorbeeld verkeerde beelden die worden getoond of onjuiste interpretatie) aan moet dringen op nader bekijken van beelden van andere camera's. Het herzien van de uitkomst door de videoscheidsrechter is de laatste optie, maar valt binnen de bevoegdheden van de 1e scheidsrechter.
- 25.10 Het is mogelijk dat beide teams binnen dezelfde onderbreking een challenge aanvragen. Bijvoorbeeld: Eerste scheidsrechter beslist bal is "in" (in veld team B), punt gaat naar team A. Team B vraagt een challenge "in/uit" aan. Resultaat challenge is succesvol (bal is "uit"), waarbij punt naar team B gaat. Vervolgens kan team A een challenge aanvragen voor "blokaanraking". Team B kan vervolgens niet nog een keer challengen voor bijvoorbeeld netfout.
- 25.11 Het kan voorkomen dat een succesvolle challenge niet automatisch leidt tot het winnen van de rally. Bijvoorbeeld: team A vraagt een challenge "antenneaanraking" aan, omdat zij menen dat team B de bal tegen de antenne heeft gespeeld. De beelden laten zien dat team B inderdaad de bal tegen de antenne heeft gespeeld, maar dat net iets eerder een speler van team A een netfout maakt. Het punt en recht van service gaat naar team B, maar team A behoudt de challenge.

SPELREGEL 26 TELLER

- 26.1 Het werk van de teller is uitermate belangrijk. Alle scheidsrechters moeten weten hoe ze het wedstrijdformulier moeten invullen en indien nodig moeten zij ook kunnen fungeren als teller.
- 26.2 De teller moet:
- Na de ontvangst van het opstellingsbriefje en voor het begin van elke set controleren of dat de nummers van het opstellingsbriefje ook op het wedstrijdformulier staan. Zo niet, moet hij dit meteen melden aan de 2e scheidsrechter.

- Aan de 2e scheidsrechter alle time-outs en de 5e en de 6e spelerwissel per team melden.
- Bij het betreffende team via de e-score het hokje aanvinken bij het aanvragen van het eerste onjuiste verzoek.

In DWF is er geen hokje om aan te vinken bij een onjuist verzoek. In DWF moet je dit noteren in het opmerkingenveld en daarbij aangeven om welk team dit gaat.

- Goed samenwerken met de 2e scheidsrechter bij spelerwissel(s). De wisselspeler moet zich in de wisselzone bevinden en de wissel moet ingevoerd zijn op de tablet. Als er meer dan één spelerwissel wordt uitgevoerd, moeten de opeenvolgende spelerwissels ook na elkaar plaatsvinden, zodat zowel de 2e scheidsrechter als ook de teller voldoende tijd hebben om te kijken of de gevraagde spelerwissels correct zijn en door kunnen gaan. De 2e scheidsrechter kan de spelerwissel qua duidelijkheid ondersteunen door de armen te kruisen, tenzij de teller aangeeft dat de wissel onreglementair is. De teller kijkt hierbij naar het nummer in de e-score, het nummer op het shirt van de uit- en ingewisselde speler en accordeert dit in de e-score. Indien hij klaar is, geeft hij door het opsteken van twee handen aan dat de wedstrijd door kan gaan en dat het administratieve gedeelte van de spelerwisselprocedure voor wat hem betreft afgerond is.

In de Superdivisie en lager worden geen tablets gebruikt maar wordt de wissel genoteerd in het DWF en gebruikt men verder dezelfde procedure.

- Op het moment dat alle spelerwissels zijn afgerond, dient de teller zich ervan te vergewissen dat de serveerder inderdaad de juiste persoon is volgens de servicevolgorde. Indien dit niet het geval is, moet hij het spel stoppen door gebruik te maken van de zoemer of een ander (geluids)signaal om de 2e scheidsrechter te attenderen op de gemaakte servicevolgordefout, maar wel pas als de service is uitgevoerd. De 2e scheidsrechter moet naar de tellertafel lopen en kijken of de constatering van de teller juist is en vervolgens zowel de teams als de 1e scheidsrechter op de hoogte te brengen van de ontstane situatie.
- Als een aangevraagde spelerwissel niet reglementair blijkt te zijn, drukt de teller op de zoemer of een ander (geluids)signaal en steekt de teller een hand op en beweegt die van links naar rechts en zegt: “deze aanvraag is onreglementair”. In dat geval weigert de 2e scheidsrechter de spelerwissel, hij gaat naar de tellertafel en onderzoekt of de spelerwissel inderdaad onreglementair is. Indien dat het geval blijkt te zijn, moet de 1e scheidsrechter een maatregel voor spelophouden opleggen. De teller noteert dit in de e-score in de tabel van maatregelen. De 2e scheidsrechter controleert of dat dit op de juiste wijze gebeurt.

De spelregels voorzien niet in een eventuele combinatie van wisselspeler en teller. Op grond van de spelregels kan deze combinatie dus niet worden verboden. De wedstrijdorganisatie (uit de Regio) kan hiervoor aanvullende bepalingen maken of een in de praktijk gegroeide situatie goedkeuren. In zo'n geval zal degene die als laatste als teller heeft gefungeerd het DWF verder invullen en daarna als teller het DWF afvinken.

- Het gebruik van een zoemer of een ander (geluids)signaal is verplicht gesteld, met als doel om de aandacht van de scheidsrechter te vestigen op:

- het aanvragen van een time-out met het juiste teken door de coach;
- constatering van de teller van een gemaakte fout door een van de teams
- De zoemer wordt bediend vanuit de e-score.

In de Superdivisie en lager wordt er geen zoemer gebruikt.

- Het is raadzaam om beide opstellingen pas in te laten voeren door de teller als je beide gekregen hebt. Hierdoor kan een teamlid niet voortijdig de opstelling van de tegenstander voor de volgende set zien.

26.3 De coach of de aanvoerder in het veld blijft verantwoordelijk voor het geven van de juiste informatie door middel van het opstellingsbriefje of invoer in de tablet. De teller is verantwoordelijk voor het juist overnemen van de informatie op het wedstrijdformulier. De 2^e scheidsrechter moet dit controleren.

26.4 Als de wissels via tablets door de teams worden aangevraagd worden er geen wisselbordjes gebruikt. In dat geval kijkt de teller in e-score of de juiste wissel daadwerkelijk in de wisselzone wordt uitgevoerd. Indien er verschil is tussen de ingevoerde wissel en de wisselspeler die klaar staat moet de teller de daadwerkelijke spelerwissel handmatig invoeren. Het is wenselijk dat de teller en scheidsrechters hierbij verbaal communiceren. Dit geldt ook wanneer de aanvraag te laat door een team wordt verzonden. Extra aandacht is nodig wanneer de wissels(s) samenvallen met een libero vervanging.

In de Superdivisie en lager wordt geen gebruik gemaakt van wisselbordjes. De teller voert de wissels in van de wisselspeler en de te wisselen veldspeler die op dat moment in de wisselzone staan.

26.5 Het registreren van waarschuwingen en maatregelen voor wangedrag en spelophouden door de teller gebeurt op het wedstrijdformulier op aanwijzing van de 2^e scheidsrechter. De teller waarschuwt wanneer een sanctie niet volgens de spelregels ingevoerd kan worden.

26.6 De teller registreert de reglementaire spelerwissel of uitzonderlijke wissel op het wedstrijdformulier wanneer een speler is geblesseerd en niet meer kan deelnemen aan de wedstrijd. Hierbij wordt het nummer van de speler, de set en de stand genoteerd.

26.7 Wanneer de wedstrijd met "Live bijhouden" wordt gespeeld moet de teller, wanneer de set, c.q. wedstrijd, is afgelopen, wachten met het op "OK" drukken totdat de scheidsrechter teken T11 (9) "einde set" of "einde wedstrijd" heeft gemaakt. Hierna kan er niets meer aan de stand worden veranderd en kan naar de volgende set gegaan worden of de wedstrijd worden afgesloten.

SPELREGEL 27 ASSISTENT-TELLER

27.1 De assistent-teller is verantwoordelijk voor:

- het controleren op correct verloop van liberoovervanging;
- het bedienen van het handtelbord op de tellertafel;
- controleren of het scorebord de juiste stand aangeeft en indien dit niet het geval is, dit corrigeren;
- het verbaal ondersteunen van de teller met informatie tijdens de wisselprocedure.

In de Superdivisie en lager wordt de liberoovervanging niet bijgehouden.

- 27.2 De naam van de assistent-teller moet ook ingevuld worden in de e-score. De assistent-teller ondertekent na de wedstrijd ook het wedstrijdformulier af.

In de Topdivisie en lager is de assistent-teller niet verplicht.

SPELREGEL 28 LIJNRECHTERS

- 28.1 Als lijnrechter ben je een belangrijk onderdeel van de wedstrijdleiding. Je dient dit ook uit te stralen. Je moet zeker zijn van jezelf. Een lijnrechter die snel en resoluut een beslissing neemt, heeft over het algemeen zelf weinig problemen en zorgt er ook voor dat de andere officials niet in de problemen komen. Je bent als mede-official niet alleen maar aanwezig voor de scheidsrechters en voor de spelers, maar uiteraard op dit niveau ook voor het publiek en de eventueel aanwezige media.

Zie ook de **Handleiding Instructie Lijnrechters** (HIL).

- 28.2 De vlaggen van de lijnrechters moeten identiek en 40 cm bij 40 cm zijn. Er mag in de Nederlandse competitie reclame op staan. De kleur van de vlag moet contrasterend zijn met de kleur van de speelvloer

- 28.3 De lijnrechters:

- geven het teken bij “in” of “uit” voor de betreffende lijn;
- geven het teken wanneer de bal uit gaat na te zijn aangeraakt;
- geven de fout aan bij de service zoals beschreven in spelregel 12.4.3;
- geven de fout aan als de bal de antenne raakt;

Als de bal over de antenne of buiten de antenne om naar de vrije ruimte van de tegenstander gaat, moet de lijnrechter, die in de richting van de bal staat, pas een teken geven als de bal daarna een voorwerp raakt of “uit” gaat .

- 28.4 Tekens met de vlag moeten duidelijk aangegeven worden om zeker ervan te zijn dat de 1^e scheidsrechter deze ziet.

- 28.5 De lijnrechters kunnen even ontspannen tussen de rally's.

De positie tijdens de pauze tussen 2 sets en tijdens een time-out is in de hoek van de vrije zone, buiten de speelruimte. Dat geeft ruimte aan de spelers die zich willen opwarmen. Als lijnrechter ga je niet vlak voor een reclamebord staan, maar neem je positie in tussen 2 reclameborden of in de hoek achter de reclameborden.

In de Superdivisie en lager zijn er geen lijnrechters.

SPELREGEL 29 OFFICIËLE TEKENS

- 29.1 Andere tekens dan de officiële tekens zijn er niet, behalve het onofficiële teken X (gekruiste wijsvingers) voor een “onjuist verzoek”. Gebruik uitsluitend de tekens uit tekening 11 van de spelregels. Alleen wanneer leden van een team iets niet begrijpen, kun je je op een andere wijze uitdrukken. Doe dit ook alleen maar wanneer er om gevraagd wordt. Leer jezelf geen vreemde (verkeerde) tekens aan.

- 29.2 Wanneer de 2^e scheidsrechter fluit voor een fout (bijvoorbeeld netfout, verboden blok) moet hij de fout aangeven aan de zijde van net waar de fout gemaakt is (niet door het net heen; maar hij loopt eerst naar de andere kant van het net indien nodig). Het teken moet niet tijdens het lopen worden gegeven, maar zodra hij aan de juiste kant stil staat en het teken geven terwijl hij naar het veld kijkt.

- 29.3 De scheidsrechter moet snel na of mogelijk nog tijdens het maken van de fout fluiten. De scheidsrechter dient hierbij rekening te houden met:
- nooit fluiten n.a.v. opmerkingen of beïnvloeding vanuit het publiek, spelers of andere teamstafleden;
 - wanneer de 1^e scheidsrechter er zeker van is dat hij zich vergist heeft of dat een mede-official zich vergist heeft, moet hij deze vergissing herstellen. Wel onder voorwaarde dat hij dat meteen na de geconstateerde vergissing doet. Het kan alleen maar vóór de volgende rally door gebruik te maken van T11 (9).

29.4 Volgorde van handelen:

1^e scheidsrechter

Na een voltooide rally: fluiten > kijken (oogcontact) naar lijnrechter(s) > kijken (oogcontact) naar 2^e scheidsrechter > kant voor de volgende service aanwijzen > fout aangeven > eventueel de speler aanwijzen die de fout gemaakt heeft.

2^e scheidsrechter

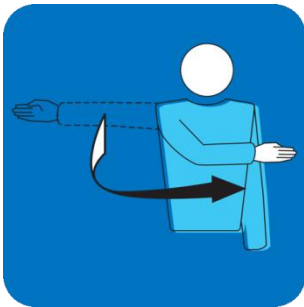
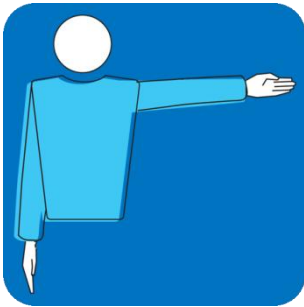
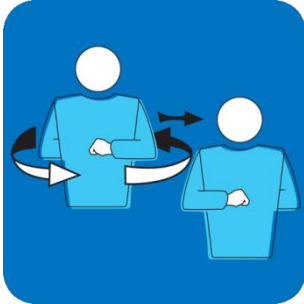
Na een voltooide rally zal de 1^e scheidsrechter fluiten, de kant voor de volgende service aangeven, de fout aangeven en eventueel de speler die de fout maakte aanwijzen. De 2^e scheidsrechter heeft geen taak hierbij, maar stapt opzij naar het team dat de volgende service ontvangt. Wel hebben beide scheidsrechters oogcontact met elkaar. Ook geeft de 2^e scheidsrechter in het geval van een minimale touché of bij 4x spelen, ondersteuning door het geven van het juiste teken op borsthoogte, nog vóórdát hij een stap opzij maakt, zodat hij de 1^e scheidsrechter kan helpen bij het nemen van zijn beslissing.

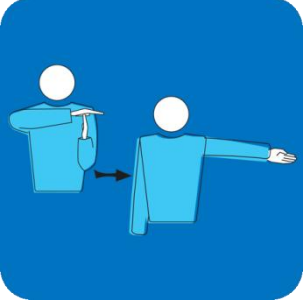
- 29.5 Scheidsrechters en lijnrechters moeten snel beslissingen nemen waarbij ze een aantal zaken goed moeten overwegen. De scheidsrechters en lijnrechters behoren aandacht te besteden aan de juiste toepassing en uitvoering van het “uit”-teken:
- voor alle ballen die direct uitgaan na een aanval of een blok van de tegenstander, moet teken T11 (15) door de scheidsrechter en teken T12 (2) door de lijnrechter (bal uit) gegeven worden;
 - wanneer een bal het net passeert en de vloer raakt buiten het speelveld, maar een blokkeerder of een andere speler van het ontvangende team heeft de bal nog aangeraakt, moet de scheidsrechter teken T11(24) en de lijnrechter teken T12(3) (bal is geraakt) geven;
 - wanneer de bal, nadat een team de bal voor de 1^e, 2^e of 3^e keer geraakt heeft, aan de eigen kant uitgaat, (de bal raakt de grond buiten de lijnen, raakt een voorwerp buiten het speelveld, het plafond of een persoon die niet aan het spel deelneemt) moet de scheidsrechter teken T11 (24) en de lijnrechter teken T12 (3) (“bal is geraakt”) gebruiken; (zie ook toelichting ‘teken bal is aangeraakt’ aan het einde van deze HIA)
 - wanneer een aanval tegen de bovenkant van het net geslagen wordt en daarna uitgaat aan de kant van het aanvallende team, zonder het blok van de tegenstander te raken, moet teken T11 (15) door de scheidsrechter en teken T12 (2) door de lijnrechter (bal uit) gegeven worden. De scheidsrechter wijst onmiddellijk daarna de aanvallende speler aan, zodat iedereen begrijpt dat de bal niet was aangeraakt door het blok.
Wanneer in hetzelfde geval de bal het blok wél heeft geraakt en daarna pas uitgaat aan de kant van het aanvallende team, dan moet de 1^e scheidsrechter teken T11

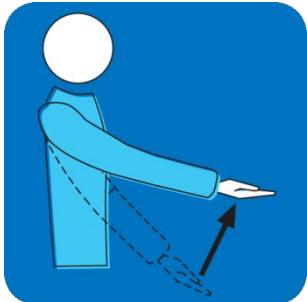
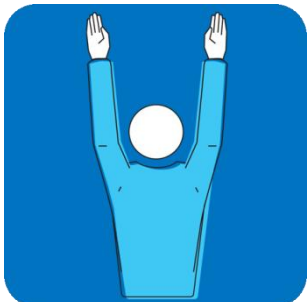
- (15) en teken T12 (2) door de lijnrechter (bal uit)gebruiken en de 1^e scheidsrechter wijst het blok aan.
- 29.6 Bij een “dubbelfout” (o.a. spelregel 6.1.2.2.) moeten het scheidsrechtersteken en het fluitsignaal tegelijkertijd gegeven worden. In alle andere gevallen is het teken een ondersteuning van het fluitsignaal en volgt het teken direct na het fluitsignaal.
- 29.7 Wanneer beide scheidsrechter tegelijkertijd fluiten voor een fout (bal in het veld, speler raakt geblesseerd tijdens een rally, 2 tegenstanders maken tegelijkertijd een netfout), dan blijft het de taak van de 1^e scheidsrechter om de kant voor de volgende service aan te wijzen. De 2^e scheidsrechter volgt met het aangeven van de kant alleen maar, wanneer de 2^e scheidsrechter de rally als eerste affloot.
- 29.8 Wanneer beide scheidsrechters tegelijkertijd fluiten voor verschillende fouten, geeft elke scheidsrechter zijn waargenomen fout aan. De 1^e scheidsrechter beslist of het een “dubbelfout” wordt en geeft dan dit teken T11 (23) aan. In dit geval wijst alleen de 1^e scheidsrechter de kant voor de volgende service aan.
- 29.9 Wanneer de serveerder te vroeg serveert (voor het fluitsignaal voor de service), geeft alleen de 1^e scheidsrechter een dubbelfout aan T11 (23) en ook alleen de 1^e scheidsrechter wijst dan de kant voor de volgende service aan.
- 29.10 Het aanvragen van een time-out gebeurt bij de 2^e scheidsrechter. Maar wanneer de 2^e scheidsrechter deze aanvraag niet opmerkt, kan het verzoek ook via de 1^e scheidsrechter gedaan worden. De 2^e scheidsrechter fluit, geeft het teken T11 (4) aan en wijst het team aan dat de time-out aanvraagt. De 1^e scheidsrechter hoeft hierbij niets te herhalen.
- 29.11 Het einde van de set wordt aangegeven met teken T11 (9) door de 1^e scheidsrechter. De 2^e scheidsrechter heeft hier geen taak bij. Wel mag de 2^e scheidsrechter onopvallend aan de 1^e scheidsrechter aangeven dat de set is afgelopen. Het einde van een set blijft de verantwoordelijkheid van de 1^e scheidsrechter.
- 29.12 De officiële lijnrechtetekens zijn ook erg belangrijk voor de wedstrijddeelnemers en het publiek. De 1^e scheidsrechter moet de lijnrechtetekens controleren en als de tekens niet goed zijn, moet hij met zijn tekens de beslissing van de lijnrechter corrigeren.
- In de Superdivisie en lager zijn geen lijnrechters.
- 29.13 Het scheidsrechtersteken T11 (24) en lijnrechter teken T12 (3) (“bal is geraakt”) wordt altijd gebruikt als de bal “uit” gaat aan de zijde van de speler die de bal het laatst aanraakte, ongeacht of de bal “uit” ging na één, twee of drie keer spelen door dat team. Als een bal na een aanvalsslag tegen de netband aankomt en daarna uitgaat, zonder het blok van de tegenstander te hebben geraakt, dan is de bal “uit”. De scheidsrechter dient dan onmiddellijk na het geven van T11(15) (“bal uit”) de speler aan te wijzen die de aanval uitvoerde. Als, in hetzelfde geval, het blok wel geraakt wordt en de bal gaat daarna “uit” aan de kant van de aanvaller dan is het scheidsrechterteken T11(15) en moeten de blokkeerders aangewezen te worden.
- In de Superdivisie en lager zijn geen lijnrechters.
- 28.14 Wanneer een bal het verticale vlak van het net niet volledig passeert na de derde aanraking door het team, dan:
- is het teken T11 (17) “2 keer spelen” als dezelfde speler de bal weer raakt.
 - is het teken T11 (18) “4 keer spelen” als een andere speler de bal weer raakt.

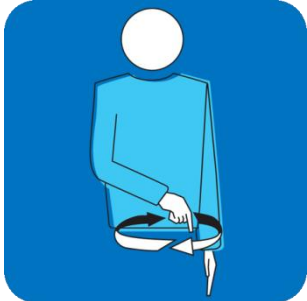
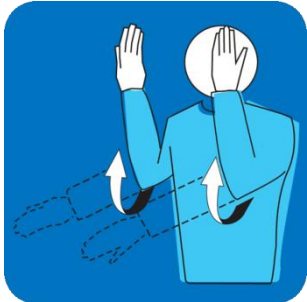
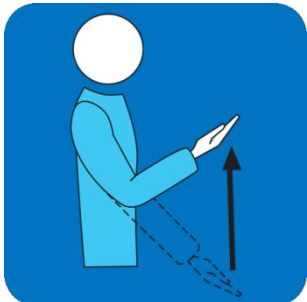
TEKENING 11: OFFICIËLE SCHEIDSRECHTERTEKENS

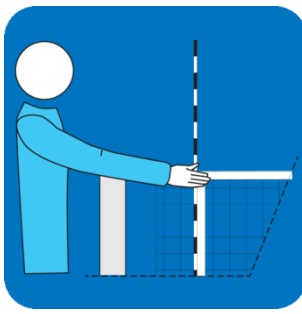
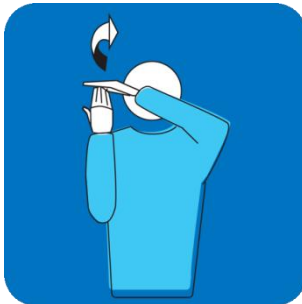
Hieronder staan alleen die tekens waarbij extra toelichting gegeven wordt over de juiste manier van tonen van het teken.

Betreft	Tekens te geven door: E T Scheidsrechter(s) die het handsignaal moeten geven volgens hun reglementaire verantwoordelijkheid E T Scheidsrechter(s) die het handsignaal geven in specifieke situaties	
Toestemming voor de service. Relevante spelregels 12.3, 22.2.1.1	E Beweeg de hand om de richting van de service aan te duiden. Houd de duim aangesloten aan de rest van de vingers. Beweeg de hand naar de andere schouder.	1 
Team dat de service krijgt. Relevante spelregels 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4	E T Met de gestrekte arm naar het team wijzen dat moet gaan opslaan. Houd de arm horizontaal, ga niet de lucht in met je arm. Ook hier de duim aangesloten houden.	2 
Wisselen van speelhelft. Relevante spelregel 18.2	E De armen voor en achter het lichaam heffen en rond het lichaam draaien. Eén keer is genoeg, niet herhalen. Maak een vuist van beide handen.	3 

Betreft	Tekens te geven door: E T Scheidsrechter(s) die het handsignaal moeten geven volgens hun reglementaire verantwoordelijkheid E T Scheidsrechter(s) die het handsignaal geven in specifieke situaties		
Time-out. Relevante spelregel 15.4.1	E T De palm van de ene hand op de vingers van de verticaal gehouden andere hand leggen (T-vorm); daarna het team aanwijzen dat de time-out aangevraagd heeft. De rechterhand boven voor het team aan je linkerzijde, de linkerhand boven voor het team aan je rechterzijde.	4	
Spelerwissel. Relevante spelregels 15.5.1, 15.5.2, 15.8	E T Met de onderarmen een draaiende beweging om elkaar heen maken. De beweging (rotatie) is voorwaarts gericht. Maak een vuist van beide handen.		

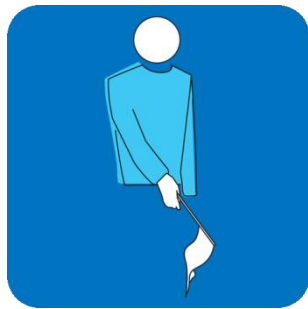
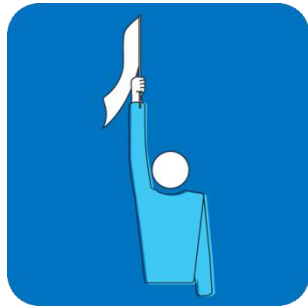
Einde van de set of wedstrijd. Relevante spelregels 6.2, 6.3	E T De onderarmen met open handen voor de borst kruisen. Handpalmen naar het lichaam toe.	9	
De bal is bij de service niet opgegooid of losgelaten. Relevante spelregel 12.4.1	E De gestrekte arm, met de handpalm naar boven, heffen. Duim aangesloten houden, elleboog gestrekt.	10	
Te laat opslaan. Relevante spelregel 12.4.4	E Acht gespreide vingers omhoogsteken. Ellebogen in een hoek van 90 graden.	11	
Verboden blok of scherm. Relevante spelregels 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, 24.3.2.4	E T De beide armen, met de handpalmen naar voren, verticaal omhoogsteken. (Dit teken gebruikt zowel de 2^e scheidsrechter als de teller om aan te geven dat hij klaar is voor de volgende actie).	12	

Opstellingsfout of doordraaifout. Relevante spelregels 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2	E T Met de wijsvinger een draaiende beweging maken. Met de klok mee.	13	
Bal "in". Relevante spelregels 8.3	E T Met de gestrekte arm en open hand, naar de grond wijzen. Zorg dat de duim aangesloten is, de elleboog gestrekt is en wijs altijd naar het midden van het speelveld naar dezelfde plaats.	14	
Bal "uit". Relevante spelregels 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7	E T De onderarmen verticaal heffen, de handen open en met de handpalmen naar het lichaam gekeerd. Zorg dat je jezelf niet verbergt achter je handen en zorg dat je altijd je eigen handpalmen ziet, dus teken niet te hoog geven.	15	
Vastgehouden bal. Relevante spelregels 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b	E De onderarm, met de handpalm naar boven, langzaam omhoog brengen. Hierbij duim aangesloten en de elleboog gebogen houden.	16	

Net aangeraakt door een speler, of de bal uit de service raakt het net én blijft niet in het spel. Relevante spelregels 11.4.4, 12.6.2.1	E T Met de hand de zijde van het net aanwijzen waar de fout gemaakt is. Aanwijzen van het net is voldoende. Je hoeft er niet naar toe te lopen om het net aan te raken. Raak zeker de spandraad niet aan!	19	
• Veld van de tegenstander raken. • De bal gaat onder het net door. • Degene die opslaat, raakt de achterlijn. • Een speler stapt op het moment van de service buiten zijn speelveld. Relevante spelregels 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a,f, 24.3.2.1	E T De middenlijn of de betreffende lijn aanwijzen. Het aanwijzen van een lijn gebeurt met een wijsvinger en niet met de volle hand. Ga zeker niet de lijn in zijn totaliteit aangeven (point, don't paint). Dit teken wordt ook gegeven als een speler bij de service een voetfout maakt. In dat geval wordt de achterlijn aangewezen.	22	
Bal is aangeraakt. Relevante spelregels 23.3.2.3b; 24.2.2	E Met de handpalm van de ene hand horizontaal over de vingers van de verticaal gehouden andere hand strijken. Ook hier de juiste hand boven houden. De kant van het team waar de touché gemaakt wordt blijft verticaal.	24	

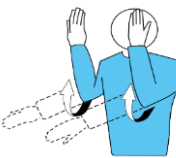
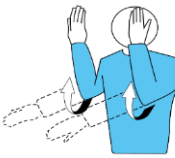
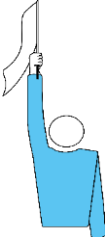
Spelophouden: • Waarschuwing • Bestrafing Relevante spelregels 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2	E Met de gele kaart de pols aanraken (waarschuwing) of met de rode kaart (bestrafing) de pols aanraken. <i>Hierdoor geef je aan dat het een tijdstraf is.</i>	25	
---	--	-----------	---

TEKENING 12: OFFICIËLE LIJNRECHTERTEKENS

Betreft	Tekens te geven door: L= Lijnrechter		
Bal "in". Relevante spelregels 8.3, 27.2.1.1	L Met de vlag naar beneden wijzen. Probeer dit snel en met gestrekte arm te doen. Ook hier niet wijzen naar de plaats van de in-/uitbal, maar geef altijd hetzelfde teken aan.	1	
Bal "uit". Relevante spelregels 8.4.1, 27.2.1.2	L Met de vlag recht omhoog wijzen. Naar het plafond met gestrekte arm, niet achter je gezicht houden.	2	
Bal is aangeraakt. Relevante spelregel 27.2.1.2	L De vlag omhoogsteken en de bovenkant van de vlag met de handpalm van de vrije hand aanraken. Zorg dat je de top van de vlag onder ooghoogte houdt, je moet altijd oogcontact kunnen houden met de 1e scheidsrechter.	3	
- Bal gaat buiten de passeerruimte over het net. - Bal raakt de antenne of een voorwerp buiten het speelveld. - Voetfout serveerder. Relevante spelregels 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7	L Met de vlag boven het hoofd zwaaien en met de vinger de antenne of ander voorwerp of de achterlijn aanwijzen. De vlag de hoogte in brengen en één keer naar links en één keer naar rechts zwaaien.	4	

Betreft	Tekens te geven door: L= Lijnrechter		
Geen beslissing mogelijk	L Beide armen heffen en voor het lichaam kruisen. <i>Handpalmen naar het lichaam toe.</i>	5	

TOELICHTING TEKEN 'BAL IS AANGERAAKT'

Tekens	Bal is aangeraakt	Uit / lijnrechter uit teken	Uit / lijnrechter zwaaien & wijzen
Scheidsrechter			
	T11 (24)	T11 (15)	T11 (15)
Lijnrechter			
	T12 (3)	T12 (2)	T12 (4)
8.4.1 Het deel van de bal dat de grond raakt, geheel buiten de grenslijnen ligt			
1. direct nadat de bal door de passeerruimte is gegaan zonder te zijn geraakt (direct uit)		X	
2. nadat de bal is geraakt (1x, 2x, 3x)	X		
8.4.2 De bal een voorwerp buiten het speelveld raakt			
· bank / stoelen			
· scheidsrechterstoel			
· TV camera			
· muur			
· tellertafel			
· boarding			
· tribune			
1. direct nadat de bal door de passeerruimte is gegaan zonder te zijn geraakt (direct uit)			X
2. nadat de bal is geraakt (1x, 2x, 3x)	X		
8.4.2 De bal het plafond raakt			
1. direct nadat de bal door de passeerruimte is gegaan zonder te zijn geraakt (direct uit)			X
2. nadat de bal is geraakt (1x, 2x, 3x)	X		
8.4.2 De bal een persoon die niet aan het spel deelneemt raakt			
· 1e scheidsrechter			
· 2e scheidsrechter			
· coach (in vrije zone)			
· assistent coach (op de bank)			
· teller			
· ball retriever			
· floor mopper			
· spectator			
1. direct nadat de bal door de passeerruimte is gegaan zonder te zijn geraakt (direct uit)			X
2. nadat de bal is geraakt (1x, 2x, 3x)	X		
8.4.3 De bal raakt de antenne			X
8.4.3 De bal raakt de spandraden			X
8.4.3 De bal raakt de paal			X
8.4.3 De bal raakt het net buiten de zijbanden			X
8.4.4 De bal het verticale vlak van het net geheel of zelfs gedeeltelijk buiten de passeerruimte passeert			X

WEDSTRIJDPROTOCOL VOOR DE OFFICIALS

		Zorg ervoor als je in de nationale competitie fluit, dat je één uur vóór aanvang van de wedstrijd aanwezig bent. Je kunt je dan rustig op de wedstrijd concentreren.
		Een half uur vóór de officiële aanvangstijd aanwezig zijn, is, op regionaal niveau, het verplichte minimum.
		Als scheidsrechter zie je er goed verzorgd uit en gebruik je vóór en tijdens de wedstrijd geen alcoholische dranken.
		Wanneer de 1 ^e scheidsrechter niet op tijd aanwezig is, zichzelf niet lekker voelt of niet in staat is de wedstrijd te leiden, neemt de 2 ^e scheidsrechter de taken van de 1 ^e scheidsrechter over en wordt er gezocht naar een andere 2 ^e scheidsrechter. Indien er geen 2 ^e scheidsrechter gevonden wordt, wordt de wedstrijd door de scheidsrechter alleen geleid.

TAKEN VAN ALLE OFFICIALS VÓÓR DE WEDSTRIJD

		Meld je bij aankomst direct bij de wedstrijdleiding en het jurylid (indien aanwezig). Vóór de wedstrijd tijdig kennismaken met de mede-officials is zeer belangrijk. Zeker bij twijfel is er dan nog de gelegenheid na te gaan, of men bevoegd en in staat is om de opgedragen taken uit te voeren.
--	--	--

Aanwezigheid overige officials

		De lijnrechters en de teller dienen 30 minuten vóór aanvang van de wedstrijd bij het speelveld aanwezig te zijn in verband met het invullen van het wedstrijdformulier en het geven/ontvangen van instructies.
--	--	--

30 minuten vóór aanvang van de wedstrijd

a.		1^e en 2^e scheidsrechter Zorg ervoor dat je 30 minuten vóór de aanvangstijd omgekleed bij het speelveld aanwezig bent, gekleed in het officiële scheidsrechters tenue. Verder een goede fluit aan een koord, (een reservefluit in je zak) een horloge of ander klokje, schrijfgereedschap en rode en gele kaart. Stel je daarna voor aan de coaches van beide teams. Kleding: blauwe lange pantalon, (bij voorkeur) (witte) sportschoenen met zolen die niet afgeven (geen straatschoeisel), de nationale scheidsrechters polo met bedrukt scheidsrechterseembleem. Streef naar eenheid in tenue. In de regio mag ook een andere donker gekleurde pantalon gedragen worden.
b.		1^e en 2^e scheidsrechter Begin als scheidsrechter, ook als je collega nog niet aanwezig is, zo vroeg mogelijk met de controletaken.
c.		1^e scheidsrechter Inspecteer, zodra het speelveld vrij is, de speelruimte en de spelmateriaal om te zien of deze aan de eisen voldoen (o.a. het nameten van de nethoogte en de diepte van de servicezone). Controleer de wedstrijdballen (samen met de 2 ^e scheidsrechter). Informatie over het

		spelmateriaal, over de speelzaal en eventuele dispensaties staan in het zalenoverzicht op nevobo.nl.
d.		Jurylid of 1^e scheidsrechter Als blijkt dat van de verplichtingen is afgeweken, sommeer dan de manager van het thuis spelende team één en ander in orde te (laten) maken. Sommeer de aanvoerder van de thuis spelende vereniging om zaken in orde te maken.
e.		Jurylid of 1^e scheidsrechter Indien vóór aanvang van de wedstrijd blijkt dat aan een opdracht geen gevolg is gegeven of kan worden gegeven en hernieuwd aandringen niet helpt, noteer dit dan direct op de checklist. De wedstrijd dient wel altijd gespeeld te worden, tenzij de veiligheid van de deelnemers in het geding is. Noteer zaken op het wedstrijdformulier.
f.		1^e scheidsrechter Als de wedstrijd om één of andere reden niet op tijd kan beginnen, noteer deze reden dan in op het wedstrijdformulier. Indien de wedstrijd tot vijftien minuten te laat aanvangt vanwege uitloop van de vorige wedstrijd, hoeft dit niet op het wedstrijdformulier vermeld te worden.
g.		1^e en 2^e scheidsrechter Laat, als de wedstrijd niet op tijd kan beginnen, de teams zo mogelijk ergens anders hun warming-up doen.
h.		2^e scheidsrechter Controleer of het wedstrijdformulier juist is ingevuld. Ook indien de wedstrijd te laat zal beginnen, zorg er dan voor dat minstens 30 minuten vóór de officiële aanvangstijd het wedstrijdformulier ingevuld is met medewerking van een teamstaflid. Kijk of de libero('s) vermeld staat(n). De libero <u>moet</u> vermeld staan op het moment dat het wedstrijdformulier, na de toss, door de aanvoerders en coaches getekend wordt. Een speler en libero kunnen slechts eenmaal vermeld staan op het wedstrijdformulier met uitzondering van de combinatie speler-(assistent)-coach. Als een speler ook de taak van coach heeft, wordt hij tweemaal in op het wedstrijdformulier vermeld: 1x in de spelerskolom, 1x als coach bij de teambegeleiding als teamstaflid. In geval van te laat beginnen zorg dan dat minstens 16 minuten voor de officiële aanvangstijd het wedstrijdformulier is ingevuld. De coach hoeft zich niet uit eigen beweging voor te stellen. Dit is een kwestie van beleefdheid. Doet hij dat niet, dan doet de scheidsrechter er verstandig aan bij de controle van het wedstrijdformulier te vragen wie de coach is.
i.		2^e scheidsrechter Controleer de licentiekaart bij voorkeur in aanwezigheid van de (assistent)coach of manager. Indien een teamlid niet op de licentiekaart staat, kan hij bij wedstrijden alleen na vertoon van een geldig, door de Nevobo erkend, legitimatiebewijs (zie ook WR3.0.2.10) aan het spel deelnemen. De betreffende speler of het teamstaflid dient in de opmerkingen vermeld te worden met naam, welk team en met zijn geboortedatum. Het betreffende teamlid dient in de kolom opmerkingen te tekenen voor de juistheid van de gegevens. De aanvoerder ondertekent hier ook voor.

		Indien geen geldig identiteitsbewijs getoond kan worden en het team hierdoor geen zes spelers kan opstellen, wordt dit team geacht niet te zijn opgekomen en gaat de wedstrijd niet door. Controleer de spelerskaarten - bij voorkeur in aanwezigheid van aanvoerder of (assistent) coach - en vink de namen in het wedstrijdformulier af. Indien een teamlid zijn spelerskaart niet kan tonen, kan hij bij wedstrijden alleen na vertoon van een geldig, door de Nevobo erkend, legitimatiebewijs (zie ook WR 3.0.2.10) aan het spel deelnemen. Hiervoor dient wel een notitie gemaakt te worden in de kolom 'Opmerkingen'. Vermeld hierbij de naam, vereniging en geboortedatum. Indien hij hiertoe niet in staat is en een team hierdoor geen zes spelers kan opstellen, wordt dit team geacht niet te zijn opgekomen en gaat de wedstrijd niet door. Vanaf de 2^e klasse en lager in de regio is het bij uitzondering mogelijk om met 5 spelers een team te vormen en de wedstrijd te spelen. Dit alles wél vermelden in de kolom opmerkingen.
j.		1^e scheidsrechter Maak duidelijke afspraken met de 2^e scheidsrechter.
k.		Vijf-Ballen-Systeem Het vijfballen-systeem is verplicht. Het vijfballen-systeem is ingesteld om tijdverlies te voorkomen, door te zorgen dat steeds bij iedere service in elke servicezone een bal aanwezig is. Er moeten ruim vóór aanvang van de wedstrijd 7 goedgekeurde wedstrijdballen aan de scheidsrechters worden aangeboden. Zie HIA 3.2 voor uitleg over de werking van het vijf-ballensysteem. Het Vijf-ballen-systeem geldt niet voor de Topdivisie en lager. Hier wordt gespeeld met één wedstrijdbal en een reservebal. Vanaf de 1e klasse wordt er gespeeld met één wedstrijdbal.
l.		2e scheidsrechter Vraag aan beide coaches dat ze de opstelling tien minuten voor aanvang van de 1^e set en direct bij na het wisselen van speelhelft invoeren in de tablets. Maak goede afspraken met de teller over spelerwissels, time-outs en eventuele vermelding op het wedstrijdformulier van het kaartgebruik. Samen met de teller is de hij verantwoordelijk voor het wedstrijdformulier. Houd de tijd van de warming-up aan het net bij (als de 1e scheidsrechter dat aan jou heeft gedelegeerd), geef indien gewenst, aan wanneer de helft van de officiële inspeeltijd verstreken is. Geef eventueel ook 2 minuten vóór het einde van de officiële inspeeltijd aan het net aan de beide coaches door zodat er, indien gewenst, de service nog geoefend kan worden. Voor Topdivisie en lager geldt: Vraag aan beide coaches de opstellingsbriefjes en vertel de coaches dat de briefjes liefst tien minuten maar uiterlijk vier minuten vóór aanvang van de 1^e set en direct bij het wisselen van speelhelft van de andere sets afgegeven moeten worden.

m.	De toss Wanneer je instructies aan de teams wilt geven, kan dat het beste gedaan worden vóór de toss. De toss vindt vóór de warming-up aan het net plaats. Daarbij wordt ook bepaald of er apart dan wel gezamenlijk ingespeeld wordt. De warming-up aan het net (inslaan aan het net en serveren) gebeurt, als beide aanvoerders hiermede akkoord gaan, gezamenlijk. Indien een van beide aanvoerders apart de warming-up aan het net wil, moet dat gebeuren. De tijdsduur hiervan - vijf minuten per team apart of tien minuten gezamenlijk - wordt door de 1e scheidsrechter gecontroleerd. Als het inspelen, doordat het speelveld niet tijdig vrij was, al op een ander veld heeft plaatsgevonden, heeft elk team nog slechts drie minuten per team of zes minuten gezamenlijk de tijd voor de warming-up aan het net.
n.	Teams in wedstrijdtenue De teams dienen vanaf de toss in wedstrijdkleding de warming-up aan het net uit te voeren. In de Topdivisie en lager mag de wedstrijdkleding ook pas vlak voor het begin van de wedstrijd worden gewisseld. Indien dit gebeurt dienen de teams hun medewerking te verlenen aan de controle van de shirtnummers die op het wedstrijdformulier staan. Aanbeveling: Voor het omkleden moet dat zo mogelijk buiten de speelruimte en uit het zicht van het publiek gebeuren.

	1^e scheidsrechter <u>Start van de warming-up aan het net</u> De 1^e scheidsrechter geeft het moment van inslaan aan door middel van een fluitsignaal en het opsteken van twee handen met gespreide vingers (hetgeen tien minuten voorstelt). Het eerder beginnen met de warming-up aan het net is niet toegestaan. Indien er door de warming-up aan het net hinder ontstaat voor een wedstrijd op een naastgelegen speelveld, dient de 1^e scheidsrechter naar één zijde te laten inslaan. Hierbij dient een eventuele instructie van de zaalbeheerder altijd opgevolgd te worden. Let bij het inslaan op de techniek van de spelverdelers, zodat je het technische niveau ziet en van daaruit je lijn kunt bepalen en dus zelf ook een soort van warming-up hebt. Zie er tevens op toe, dat de spelers rechtuit slaan en niet richting tegenpartij. Indien dit wel gebeurt, moet je maatregelen nemen om dit te voorkomen. In sommige gevallen kun jij dan zelfs beslissen dat de warming-up gescheiden verder gaat (het team dat de eerste service heeft, moet dan eerst met de warming-up aan het net beginnen). Indien een speler moedwillig probeert op een tegenstander in te slaan, kan zelfs kaartgebruik noodzakelijk zijn. 2^e scheidsrechter Als de 1^e scheidsrechter de controle op de warming-up aan het net niet kan uitvoeren, neem je als 2^e scheidsrechter deze controletaak over. Instructie aan de teller door de 2^e scheidsrechter De teller is steeds belangrijker. Hij heeft verschillende taken. De teller mag de knop “Live bijhouden” of “Resultaat invoeren” pas aanklikken als de scheidsrechter vlak voor de wedstrijd de shirtnummers heeft gecontroleerd. Hierna kan de team samenstelling niet meer worden gewijzigd. Er moet tijdens de wedstrijd op verschillende momenten een aantal zaken gecontroleerd worden. Een teller moet wel bekend zijn met het DWF. Bij het invullen van de spelerslijst met Libero is de volgende procedure voor de Nederlandse competitie van kracht. A. Alle spelers en teamstafleden worden op het wedstrijdformulier genoteerd door de aanvoerder. B. Het ondertekende opstellingsbriefje is bindend. De teller moet bij het wisselen van spelers een hand opsteken als hij geen zoemer tot zijn beschikking heeft, als teken dat de spelwissel rechtsgeldig is en twee handen opsteken, elke keer dat hij klaar is met noteren van de spelwissel en de wedstrijd hervat kan worden. De teller moet bij het DWF “Resultaat invoeren” de stand van het aanvragende team (timeout of spelwissel) of de stand van het te bestraffen team altijd het eerst vermelden. Hij moet de servicevolgorde in de gaten houden en op het moment van raken van de bal bij de service de 2^e scheidsrechter waarschuwen als er een fout is gemaakt in de servicevolgorde. Samen met een assistent-teller (indien aanwezig) houdt hij de libero in de gaten, dat deze de juiste persoon vervangt en dat er tussen twee vervangingen minstens één voltooide rally zit.
--	--

		De liberoovervanging wordt alleen in de Eredivisie bijgehouden.
		Bij het invullen van het wedstrijdformulier dient de aanvoerder aan te geven wie de aanvoerder is en of er met één of twee libero's wordt gespeeld.
		Het nummer van de aanvoerder is oranje. Het nummer van de libero('s) is grijs.
		Indien er een punt gemaakt wordt ten gevolge van een strafmaatregel, wordt dit apart vermeld op het wedstrijdformulier. Hij noteert ook de onjuiste verzoeken in het aparte hokje op het wedstrijdformulier. Bij het einde van een set of wedstrijd mag de teller pas "OK" aanklikken als de 1^e scheidsrechter teken 9 (einde set of wedstrijd) heeft gegeven. Daarna kan niet meer worden teruggedaan naar de afgelopen set om nog wijzigingen aan te brengen. Instructie aan de ballenrapers door de 2e scheidsrechter (indien aanwezig) De ballenrapers #1,2 4 en 5 hebben een handdoek bij zich om de bal af te drogen. Hierdoor moet elke volgende rally gespeeld worden met een bal geleverd door één van de voornoemde ballenrapers, omdat deze in de gelegenheid is geweest de bal te drogen. Er mag dus nooit direct weer geserveerd worden met de laatst gespeelde bal uit de rally. De ballenrapers moeten bij voorkeur de bal zo snel mogelijk achter de stoel van de 1^e scheidsrechter langs rollen naar de ballenraper in de hoek. Het is niet toegestaan dat de ballenrapers doordraaien. Er ontstaan dan minder problemen in de loop van de wedstrijd. Op deze wijze zullen ze gedurende de gehele wedstrijd steeds beter ingespeeld raken op hun functie. De ballenrapers stellen zich als volgt op (zie tekening 10 van het spelregelboekje): - één in iedere hoek van de vrije zone; - één achter elke scheidsrechter. Vóór aanvang van de wedstrijd ontvangen de vier ballenrapers (#1,2,4 en #5) een bal van de 2^e scheidsrechter. Het team, dat aan het begin van de eerste en vijfde set met de service begint, ontvangt de vijfde bal van de 2^e scheidsrechter. Wanneer tijdens de wedstrijd het spel "dood" is en de bal: - buiten het speelveld is, wordt deze door een ballenraper opgehaald; - binnen het speelveld is, moet deze onmiddellijk door een speler - langs de kortst mogelijke weg - uit het veld worden gerold, waarna een van de ballenrapers de bal ophaalt. De ballenraper die de bal ophaalt, rolt deze onmiddellijk via de juiste route naar de ballenraper, die achter het team staat dat de service in de nieuwe rally gaat uitvoeren. Zodra de 1^e scheidsrechter aangeeft welk team de service krijgt, gooit de ballenraper de bal aan de speler die gaat opslaan (met een stuitende beweging). Het is niet toegestaan een van de wedstrijdballen tussen de sets te laten gebruiken voor de warming-up. Als het gevaar bestaat dat de bal(len) tussen de sets verwisseld en/of gebruikt worden bij de warming-up, kun je als scheidsrechter deze in bewaring nemen. Als er geen ballenrapers zijn - en dus ook geen vijf-ballensysteem - wordt de bal tijdens de time-outs in de servicezone waar de eerstvolgende service moet worden genomen, neergelegd. In de pauzes tussen de sets neemt de 2e scheidsrechter de wedstrijdbal in bewaring.

		Je moet echter wel attent blijven op verwisseling en/of gebruik van de bal bij een warming-up tussen de sets in.
		Opmerking: Het is toegestaan dat de teams de zaal betreden met één of meerdere mini(s) aan de hand. De mini's dienen daarna wel op de tribune plaats te nemen (of in een aparte gereserveerde ruimte buiten de vrije zone te gaan zitten), uitgezonderd de één of twee "mini(s) van de week" die op de spelersbank mag/mogen plaatsnemen. Het is toegestaan om de "mini van de week" voor het begin van de wedstrijd te laten opslaan. Dit mogen ook twee "mini's van de week" zijn. Alle wedstrijden beginnen op het aangegeven tijdstip. Als een wedstrijd niet op tijd kan beginnen, omdat een voorafgaande wedstrijd is uitgelopen, zal het officiële protocol beginnen als de speelruimte vrij is en de administratieve handelingen van de voorafgaande wedstrijd zijn afgerond. Het jurylid, of indien afwezig, de 1^e scheidsrechter zal het tijdstip van de start van de wedstrijd meedelen aan de beide coaches. Wanneer tijdens de pauzes tussen de sets entertainment plaatsvindt waarbij ook lichteffecten worden gebruikt, mag het lichtniveau niet zodanig worden teruggebracht dat de spelers tijdens hun warming-up de bal niet goed meer kunnen zien, dit ter beoordeling van de 1e scheidsrechter.

GEDURENDE DE WEDSTRIJD

Pauzes en wisselen van speelhelft (Spelregel 18)	
TEAMS	Na het laatste fluitsignaal van een set wisselen de teams direct van speelhelft. De teams mogen niet onder het net door van speelhelft wisselen.
TELLER	Op het moment van het laatste fluitsignaal door de 1 ^e scheidsrechter van de laatste rally van de lopende set moet de teller de stopwacht indrukken voor de pauze tussen de sets van drie minuten.
2'30 of zoveel eerder als de teams en officials gereed zijn	De 2 ^e scheidsrechter fluit of de teller geeft een geluidssignaal.
TEAMS	Op aangeven van de 2 ^e scheidsrechter gaan de zes spelers die genoteerd staan op het opstellingsbriefje direct naar hun speelhelft.
SCHEIDSRECHTERS	De 2 ^e scheidsrechter controleert of de spelers op het speelveld dezelfde zijn als op het opstellingsbriefje. De 2 ^e scheidsrechter geeft eventueel daarna de libero toestemming om zijn plaats in te nemen. De 2 ^e scheidsrechter geeft de wedstrijdbal aan de serveerder.
3'00 of zoveel eerder als de teams en officials gereed zijn	De 1 ^e scheidsrechter geeft door middel van een fluitsignaal toestemming voor de service.
Pauze tussen de 4e en beslissende 5e set	

TEAMS	Aan het eind van de vierde set gaan de spelers direct naar hun vrije zone nabij de spelersbank.
OFFICIËLE AANVOERDERS	Melden zich bij de tellertafel voor de toss.
SCHEIDSRECHTERS	Melden zich bij de tellertafel om de toss uit te voeren. De 2e scheidsrechter houdt de wedstrijdbal bij zich.
2'30 of zoveel eerder als de teams en officials gereed zijn	De 2 ^e scheidsrechter fluit of de teller geeft een geluidsignaal.
TEAMS	Op aangeven van de 2 ^e scheidsrechter gaan de zes spelers die genoteerd staan op het opstellingsbriefje direct naar hun speelhelft.
SCHEIDSRECHTERS	De 2 ^e scheidsrechter controleert of de spelers op het speelveld dezelfde zijn als op het opstellingsbriefje. De 2 ^e scheidsrechter geeft eventueel daarna de libero toestemming om zijn plaats in te nemen. De 2 ^e scheidsrechter geeft de wedstrijdbal aan de serveerder.
3'00 of zoveel eerder als de teams en officials gereed zijn	De 1 ^e scheidsrechter geeft door middel van een fluitsignaal toestemming voor de service.
Tijdens de time-outs ziet de 2 ^e scheidsrechter er op toe dat de spelers zo dicht mogelijk bij hun eigen spelersbank gaan staan. Als er geen entertainment plaatsvindt, mogen de teams zelf bepalen waar zij tijdens de time-out in hun eigen speelruimte verblijven.	

AAN HET EINDE VAN DE WEDSTRIJD

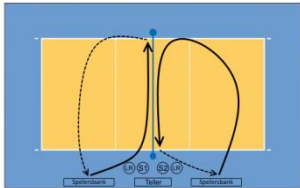
De beide teams geven elkaar bij het net de hand en lopen daarna naar hun eigen spelersbank.
Beide scheidsrechters stellen zich op de zijlijn op (bij de scheidsrechtersstoel) en gaan, na het bedanken door de spelers naar de tellertafel om de wedstrijd administratief af te sluiten. Hierna is het werk van de scheidsrechters nog niet afgelopen. Zij moeten het gedrag van de teams ook na de wedstrijd blijven controleren. Zo lang de teams zich in de speelruimte/controleruimte bevinden, moeten alle vormen van wangedrag worden gecontroleerd en worden vermeld in de kolom "comments" of "opmerkingen" van het wedstrijdformulier. Indien nodig zal ook een rapport inzake strafbare feiten door de scheidsrechters moeten worden opgemaakt.

WEDSTRIJDPROTOCOL TOPDIVISIE EN LAGER

Dit protocol geldt voor wedstrijden Topdivisie en lager. In de Regio- en Jeugdcompetities kan van dit protocol worden afgeweken, als de Organisator dit heeft aangegeven. De Ere- en Superdivisie heeft een 'eigen' playing protocol, Publicatie 3.4.

Indien er mini's bij de wedstrijd betrokken <u>en voorgesteld worden</u> , wordt met het protocol 1 minuut eerder begonnen.			
Tijd	Beschrijving	Actie scheidsrechter	Actie van de teams

Tot 16 min. vóór de start		1^e scheidsrechter controleert samen met de 2^e scheidsrechter de ballen. 1^e en 2^e scheidsrechter controleren de hoogte en de ophanging van het net plus de positie van de antennes.	Warming-up van de teams met of zonder bal.
15 min. vóór de start	Toss voor de keuze van service en speelveld.	De beide scheidsrechters melden zich bij de tellertafel. Nadat de keuze heeft plaatsgevonden overtuigt de 1^e scheidsrechter zich ervan dat de teller is geïnformeerd over het resultaat van de toss.	Beide aanvoerders melden zich bij de tellertafel. Overige leden van de teams gaan naar hun eigen spelersbank.
14 min. vóór de start	Start de warming-up aan het net.	De 1^e scheidsrechter fluit om de start van de warming-up aan het net aan te geven (vijf minuten minimum voor elk team of tien minuten samen). Gedurende het de warming-up aan het net controleren de scheidsrechters de identiteit van de spelers m.b.v. het DWF, enz.	Beide teams starten de warming-up aan het net als ze tegelijk inslaan.
4 min. vóór de start	Einde van de warming-up aan het net.	De 1 ^e scheidsrechter fluit voor het einde van de warming-up aan het net.	De spelers keren aan het einde van de warming-up aan het net terug naar hun spelersbank. Als de spelers hun kleding willen wisselen voor het officiële wedstrijdtenue moeten zij, bij voorkeur, de speelruimte verlaten en zonder of met een kleine vertraging terugkeren naar hun spelersbank.
±4 min. vóór de start	Opstellingsbriefjes.	De 2 ^e scheidsrechter zorgt ervoor dat hij van de beide coaches of aanvoerders een opstellingsbriefje krijgt.	De beide coaches of aanvoerders geven een opstellingsbriefje aan de 2 ^e scheidsrechter of aan de teller.

		De teller vult aan de hand van het opstellingsbriefje, het wedstrijdformulier in. De 2 ^e scheidsrechter controleert dit.	
3 min. vóór de start	Handen schudden (indien afgesproken).	De 1^e scheidsrechter fluit en alle spelers geven elkaar bij het net de hand en lopen daarna naar hun eigen spelersbank. De scheidsrechter(s) maken ook onderdeel uit van dit handen schudden. Zij blijven echter bij de netpaal staan. De 1^e scheidsrechter aan de kant van speelhelft A en de 2^e scheidsrechter aan de kant van speelhelft B. 	Op aangeven van de 1 ^e scheidsrechter geven alle spelers van de beide teams in, officiële wedstrijdtenue, elkaar bij het net de hand en lopen daarna naar hun eigen spelersbank.
1 min. vóór de start		De 1^e scheidsrechter fluit en de basisspelers komen via de zijlijn het veld in. De 2^e scheidsrechter controleert de beginopstelling aan de hand van het opstellingsbriefje. Hij vraagt aan de teller klaar is om te beginnen. De 2^e scheidsrechter geeft daarna de wedstrijdbal aan degene die de eerste service gaat nemen. Als er “mini(’s) van de week” gaan serveren, geeft de 2^e scheidsrechter de bal(len) eerst aan de mini(’s).	De basisspelers komen via de zijlijn het veld in. De 2^e scheidsrechter geeft na de controle van de beginopstelling de eventuele libero toestemming om zijn plaats in te nemen.
0:0 start		De 2 ^e scheidsrechter steekt beide handen op naar de 1 ^e scheidsrechter ten teken dat beide teams klaar zijn voor de	

		wedstrijd en de 1 ^e scheidsrechter fluit voor de eerste service van de wedstrijd op het aanvangstijdstip van de wedstrijd.	
--	--	---	--

GEDRAGSCODE

Het scheidsrechterskorps (scheidsrechter, teller, lijnrechter), jurylid, scheidsrechterbegeleider/beoordelaar (SRBB) (verder te noemen “official”) neemt binnen de Nederlandse Volleybalbond een bijzondere plaats in. Er wordt op je gelet en naar je geluisterd, ook als je niet in functie bent. Daarom levert een official tegenover derden geen openlijke kritiek op andere officials. Tegenover derden (spelers, publiek) mag je desgevraagd je eigen mening geven, maar doe dat zonder waardeoordeel over het optreden van een collega. Een mogelijk verschil van inzicht praat je onderling uit, zeker niet in het openbaar.

Het hoofd arbitrage zaalvolleybal kan in overleg met de groepscoördinator en de voorzitter Arbitrage Nederland tegen een official een maatregel nemen indien hij handelt tegen deze gedragscode. Hiervoor dient altijd hoor/wederhoor te worden toegepast en de sanctie dient in verhouding te staan tot hetgeen is voorgevallen. De maatregel kan enkel betrekking hebben op het voor een bepaalde periode niet inzetten van de official.

Gedraag je als official zodanig dat de aandacht van spelers en publiek zich volledig op de wedstrijd richt en niet op jou. Elke scheidsrechter wordt, zoveel mogelijk begeleid en beoordeeld op zijn functioneren door juryleden en SRBB’ers.

Een jurylid/technisch jurylid maakt zich voor de wedstrijd als zodanig bekend. Een jurylid praat na afloop altijd met de scheidsrechter. Een technisch jurylid alleen als daar behoefte aan is.

Een jurylid let uiteraard op de techniekbeoordeling, de uitstraling en het totale beeld van je optreden. In het algemeen wordt steeds meer gekeken naar de grote lijn van het vaststellen en het vasthouden van de technische lijn alsmede het optreden/gedrag (communicatie, wijze van tekens geven, enzovoorts) van de scheidsrechter.

In de Superdivisie en lager maakt een SRBB'er zich voor de wedstrijd als zodanig bekend. Een SRBB'er praat na afloop altijd met de scheidsrechter.

De SRBB'er let op de techniekbeoordeling, de uitstraling en het totale beeld van je optreden. In het algemeen wordt steeds meer gekeken naar de grote lijn van het aanleggen, het vaststellen en vasthouden van de technische lijn alsmede het optreden/gedrag (communicatie, wijze van tekens geven, enzovoorts) van de scheidsrechter.

Ook de persoonlijkheid van de scheidsrechter vormt een belangrijk onderdeel van de rapportage. Dit wordt bekeken aan de hand van je vaardigheden als scheidsrechter, met name op het effect dat deze heeft op het verdere wedstrijdverloop en hoe je overkomt bij de wedstrijddeelnemers.

Als er klachten zijn over aanwijzing, indeling in een aanwijsgroep, begeleiding of beoordeling, kun je je richten tot je groepscoördinator. Vind je dat het gesprek met je groepscoördinator niet het gewenste resultaat oplevert, neem dan contact op met de coördinator arbitrage op het hoofdkantoor of het hoofd arbitrage zaalvolleybal. Dit geldt ook bij kritiek of wensen op een ander gebied.

Kritische verhalen, geuit in de wandelgangen, hoe interessant dan ook, dragen niet bij tot een goede onderlinge verstandhouding, lossen de problemen hier ook niet mee op en stralen geen professionele houding uit.

Houd de eer van de official hoog en zorg voor een goede collegiale ondersteuning!

BIJLAGE 1 - LIBERO

HET AANWIJZEN VAN EEN NIEUWE LIBERO BIJ EEN TEAM DAT MET ÉÉN LIBERO SPEELT (SPELREGEL 19.4.2)

Voorbeelden van een liberoovervanging bij een team dat met 1 libero speelt:

<i>Libero is</i>	<i>Vervangingsmogelijkheden:</i>
niet meer in staat om verder te spelen	Actieve libero in het veld onmiddellijk laten vervangen door de vervangen speler of door een nieuwe libero
uit het veld gestuurd	Actieve libero in het veld onmiddellijk laten vervangen door de vervangen speler of door een nieuwe libero
gediskwalificeerd	Actieve libero in het veld onmiddellijk laten vervangen door de vervangen speler of door een nieuwe libero
om welke reden dan ook niet meer in staat verder te spelen	Na de volgende voltooide rally de libero laten vervangen door de vervangen speler of door een nieuwe libero óf hiermee wachten tot op een later moment in de wedstrijd

HET AANWIJZEN VAN EEN NIEUWE LIBERO BIJ EEN TEAM DAT MET TWEE LIBERO'S SPEELT (SPELREGEL 19.4.3)

Bij kolom Libero 1: Deze situatie gebeurt bij de actieve libero

Bij kolom Libero 2: Deze situatie gebeurt bij de actieve tweede libero later in de set/wedstrijd.

Voorbeelden van:

<i>Libero 1 is</i>	<i>Vervangingsmogelijkheden:</i>	<i>Libero 2 is....</i>	<i>Vervangingsmogelijkheden:</i>	<i>Wanneer het team het recht van het aanwijzen van een nieuwe libero bij libero 2 heeft uitgevoerd, dan</i>
niet meer in staat om verder te spelen;	direct door de tweede libero of door de vervangen speler laten vervangen;	niet meer in staat om verder te spelen;	de actieve libero in het veld onmiddellijk laten vervangen door de vervangen speler of door een nieuwe libero;	gaat dit team verder met één libero;
uit het veld gestuurd;	direct door de tweede libero of door de vervangen speler laten vervangen;	niet meer in staat om verder te spelen;	de actieve libero in het veld onmiddellijk laten vervangen door de vervangen speler of door een nieuwe libero;	gaat het team bij het begin van de volgende set verder met twee libero's;

gediskwalificeerd;	direct door de tweede libero of door de vervangen speler laten vervangen;	niet meer in staat om verder te spelen;	de actieve libero in het veld onmiddellijk laten vervangen door de vervangen speler of door een nieuwe libero;	gaat dit team verder met één libero;
niet meer in staat om verder te spelen;	direct door de tweede libero of door de vervangen speler laten vervangen;	uit het veld gestuurd;	de actieve libero in het veld onmiddellijk laten vervangen door de vervangen speler of door een nieuwe libero;	gaat het team verder met één libero. De uit het veld gestuurde libero uit kolom "Libero 2" heeft niet meer het recht om terug te keren in de wedstrijd;
uit het veld gestuurd;	direct door de tweede libero of door de vervangen speler laten vervangen;	in dezelfde set ook uit het veld gestuurd;	de nog aanwezige actieve libero in het veld onmiddellijk laten vervangen door de vervangen speler of door een nieuwe libero;	gaat het team gaat in de volgende set weer verder met 1 libero uit kolom "Libero 1" en met die nieuwe libero, dus weer met twee libero's. De uit het veld gestuurde libero uit kolom "Libero 2" heeft niet meer het recht om terug te keren in de wedstrijd.
gediskwalificeerd;	direct door de tweede libero of door de vervangen speler laten vervangen;	in dezelfde set ook uit het veld gestuurd;	de nog aanwezige actieve libero uit kolom "Libero 2" in het veld onmiddellijk laten vervangen door de vervangen speler of door een nieuwe libero;	gaat het team gaat in de volgende set verder met die nieuwe libero, dus nog maar met één libero. De uit het veld gestuurde libero uit kolom "Libero 2" heeft niet meer het recht om terug te keren in de wedstrijd;
niet meer in staat om verder te spelen;	Direct door de tweede libero of door de vervangen speler laten vervangen;	In dezelfde set gediskwalificeerd (van	de mogelijk nieuwe libero als vervanger voor de gediskwalificeerde libero laten spelen of de	gaat het team verder met één libero. De aangewezen nieuwe

		buiten of van binnen het speelveld);	nog niet vervangen libero uit kolom "Libero1" nu vervangen en laten spelen;	libero voor de gediskwalificeerde libero mag verder spelen;
uit het veld gestuurd;	direct door de tweede libero of door de vervangen speler laten vervangen;	in dezelfde set gediskwalificeerd;	de nog aanwezige actieve libero in het veld onmiddellijk laten vervangen door de vervangen speler of door een nieuwe libero;	gaat het team gaat de volgende set weer verder met twee libero's. De aangewezen nieuwe libero voor de gediskwalificeerde libero mag verder spelen. En de uit het veld gestuurde libero van kolom 1 mag de volgende set weer meedoen;
gediskwalificeerd;	direct door de tweede libero of door de vervangen speler laten vervangen;	in dezelfde set gediskwalificeerd;	actieve libero in het veld onmiddellijk laten vervangen door de vervangen speler of door een nieuwe libero;	gaat het team verder met één libero;
niet meer in staat om verder te spelen;	Direct door tweede libero of door de vervangen speler laten vervangen	Om welke reden dan ook niet meer in staat om verder te spelen	Na de volgende voltooide rally door de vervangen speler of door een nieuwe libero laten vervangen;	gaat het team verder met één libero. De coach kan met een nieuwe libero het spel vervolgen;
uit het veld gestuurd;	Direct door tweede libero of door de vervangen speler laten vervangen	Om welke reden dan ook (bijv. slecht spel) niet meer in staat om verder te spelen	Na de volgende voltooide rally door de vervangen speler of door een nieuwe libero laten vervangen	Het team speelt de volgende set weer verder met 2 libero's.
gediskwalificeerd;	direct door tweede libero of door de vervangen speler;	om welke reden dan ook niet meer in staat om verder te spelen;	na de volgende voltooide rally door de vervangen speler of door een nieuwe libero laten vervangen;	gaat het team verder met één libero. De coach kan met een nieuwe libero het spel vervolgen.

VERWIJZINGEN

(Nevobo - spelregels, sd)

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

(Nevobo - richtlijnen, sd)

Opgehaald van <https://www.nevobo.nl/kenniscentrum/richtlijnen/>

(Nevobo - statuten en reglementen, sd)

Opgehaald van <https://www.nevobo.nl/kenniscentrum/statuten-en-reglementen/>

(Nevobo - leidraden, sd)

Opgehaald van <https://www.nevobo.nl/kenniscentrum/leidraden/>

(Nevobo - publicaties, sd)

Opgehaald van <https://www.nevobo.nl/kenniscentrum/publicaties/>

(Nevobo - handleidingen, sd)

Opgehaald van <https://www.nevobo.nl/kenniscentrum/handleidingen/>

(Nevobo - DWF, sd)

Opgehaald van <https://www.nevobo.nl/kenniscentrum/digitaal-wedstrijd-formulier-dwf/>

L3.2. (sd). Leidraad - Zaaleisen Nationale Competitie (Superdivisie en lager).

L3.3. (sd). Leidraad - Bevoegdheid leiden van wedstrijden (officials).

P3.4. (sd). Publicatie - Playing Protocol Eredivisie en Superdivisie.

P3.4.1. (sd). Publicatie - 10 minuten pauze

P3.7. (sd). Publicatie - Goedgekeurde wedstrijdballen.

P3.8.2. (sd). Publicatie - Dispensaties speelzaal en materialen Topdivisie en lager.

P3.16. (sd). Publicatie - Speaker Eredivisie en Superdivisie.

P3.17. (sd). Publicatie - Ballenrapers en Quickmoppers.

R3.3. (sd). Richtlijn - Licentievoorwaarden Eredivisie Zaaleisen.

R3.10. (sd). Richtlijn - Uitvoering e-score Eredivisie.

R4.2. (sd). Richtlijn - Juryberaad.

Handleiding en Instructie Lijnrechter (HIL)

Handleiding en Instructie Jurylid (HIJ)

WR3.0.2.10. (sd). 03 Wedstrijdreglement - Hoofdstuk 0 Algemeen

WR3.1.11. (sd). 03 Wedstrijdreglement - Hoofdstuk 1 Volleybal competitie.

WR3.1.9.7. (sd). 03 Wedstrijdreglement - Hoofdstuk 1 Volleybal competitie.

WR 3.1.5.5. (sd). 03 Wedstrijdreglement - Hoofdstuk 1 Volleybal competitie.