

# Nederlandse Volleybal Bond



## Officiële Spelregels Beachvolleybal

**2021 - 2024**

Versie: maart 2023

# Inhoud

Voorwoord

Kenmerken van het spel

**Deel 1, Filosofie achter het spel en het scheidsrechteren**

**Deel 2, Onderdeel 1: Het spel**

Hoofdstuk 1 - Faciliteiten en uitrusting

Regel 1	Speelruimte
1.1	Afmetingen
1.2	Speelveld
1.3	Belijning
1.4	Zones en ruimtes
1.5	Weer
1.6	Verlichting
Regel 2	Net en palen (tekening 2)
2.1	Hoogte van het net
2.2	Samenstelling
2.3	Zijbanden
2.4	Antennes
2.5	Palen
2.6	Aanvullende uitrusting
Regel 3	Ballen
3.1	Eigenschappen
3.2	Gelijkheid van de ballen
3.3	Drie-ballen systeem

Hoofdstuk 2 - Deelnemers

Regel 4	Teams
4.1	Samenstelling
4.2	Plaats van de deelnemers
4.3	Uitrusting
4.4	Veranderingen van uitrusting
4.5	Verboden voorwerpen
Regel 5	Teamleiders
5.1	Aanvoerder

### Hoofdstuk 3 - Wijze van spelen

- Regel 6                    Het behalen van een punt en het winnen van een set en de wedstrijd
- 6.1    Het behalen van een punt
  - 6.2    Het winnen van een set
  - 6.3    Het winnen van de wedstrijd
  - 6.4    In-gebreke-stellen en onvolledig team
- Regel 7                    Opbouw van het spel
- 7.1    De toss
  - 7.2    Inspelen aan het net
  - 7.3    Team opstelling
  - 7.4    Spelers posities
  - 7.5    Opstellingsfouten
  - 7.6    Service volgorde
  - 7.7    Fout in de service volgorde

### Hoofdstuk 4 - Spelhandelingen

- Regel 8                    Situaties bij het spelen
- 8.1    Bal in het spel
  - 8.2    Bal uit het spel
  - 8.3    Bal “in”
  - 8.4    Bal “uit”
- Regel 9                    Spelen van de bal
- 9.1    Aanrakingen door het team
  - 9.2    Aard van de aanraking
  - 9.3    Fouten bij het spelen van de bal
- Regel 10                    Bal bij het net
- 10.1    Bal passeert het net
  - 10.2    Bal raakt het net
  - 10.3    Bal in het net
- Regel 11                    Speler bij het net
- 11.1    Over het net reiken
  - 11.2    In het speelveld, de speelruimte of de vrije zone van tegenstander komen
  - 11.3    Aanraken van het net
  - 11.4    Fouten van een speler bij het net
- Regel 12                    Service
- 12.1    Eerste service in een set
  - 12.2    Servicevolgorde
  - 12.3    Toestemming voor de service

- 12.4 Uitvoeren van de service
- 12.5 Schermen
- 12.6 Fouten tijdens / bij de service

- Regel 13 Aanvalsslag
  - 13.1 Kenmerken van de aanvalsslag
  - 13.2 Fouten bij de aanvalsslag

- Regel 14 Blok
  - 14.1 Blokkeren
  - 14.2 Raken van de bal bij het blokkeren
  - 14.3 Over het net blokkeren
  - 14.4 Blok en aanrakingen door het team
  - 14.5 Blokkeren van de service
  - 14.6 Fouten bij het blokkeren

## Hoofdstuk 5 - Spelonderbrekingen, pauzes en spelophouden

- Regel 15 Reguliere spelonderbrekingen
  - 15.1 Aantal reguliere spelonderbrekingen
  - 15.2 Volgorde van reguliere spelonderbrekingen
  - 15.3 Aanvraag van reguliere spelonderbrekingen
  - 15.4 Time-outs en Technische Time-outs
  - 15.5 Onjuiste verzoeken

- Regel 16 Spelophouden
  - 16.1 Vormen van spelophouden
  - 16.2 Maatregelen bij spelophouden

- Regel 17 Uitzonderlijke spelonderbrekingen
  - 17.1 Blessure / Ziekte
  - 17.2 Beïnvloeding van buitenaf
  - 17.3 Langdurige spelonderbrekingen

- Regel 18 Pauzes en wisselen van speelhelpt
  - 18.1 Pauzes
  - 18.2 Wisselen van speelhelpt

## Hoofdstuk 6 - Gedrag van de deelnemers

- Regel 19 Voorschrift voor het gedrag
  - 19.1 Sportief gedrag
  - 19.2 Fair Play

Regel 20	Wangedrag en bijbehorende maatregelen
20.1	Misdragingen
20.2	Wangedrag dat leidt tot maatregelen
20.3	Tabel van maatregelen
20.4	Wangedrag voor en tussen sets
20.5	Samenvatting van wangedrag en kaartgebruik

## Deel 2, Onderdeel 2: De scheidsrechters, hun verantwoordelijkheden en officiële tekens

### Hoofdstuk 7 - scheidsrechters

Regel 21	Scheidsrechterskorps en procedures
21.1	Samenstelling
21.2	Procedures
Regel 22	1 <sup>e</sup> scheidsrechter
22.1	Plaats
22.2	Bevoegdheden
22.3	Verantwoordelijkheden
Regel 23	2 <sup>e</sup> scheidsrechter
23.1	Plaats
23.2	Bevoegdheden
23.3	Verantwoordelijkheden
Regel 24	Challenge scheidsrechter
24.1	Plaats
24.2	Verantwoordelijkheden
Regel 25	Reserve scheidsrechter
25.1	Plaats
25.2	Verantwoordelijkheden
Regel 26	De teller
26.1	Plaats
26.2	Verantwoordelijkheden
Regel 27	De assistent-teller
27.1	Plaats
27.2	Verantwoordelijkheden

- Regel 28                      Lijnrechters  
                                    28.1    Plaats  
                                    28.2    Verantwoordelijkheden
- Regel 29                      Officiële tekens  
                                    29.1    Tekens met de hand gegeven door de scheidsrechters  
                                    29.2    Tekens met de vlag gegeven door de lijnrechters

## Deel 2, Onderdeel 3: Tekeningen

- Tekening 1    De speelruimte  
Tekening 2    Het speelveld  
Tekening 3    Ontwerp van het net  
Tekening 4a    Bal passeert het verticale vlak van het net  
Tekening 4b    Bal passeert het verticale vlak van het net richting de vrije zone van tegenstander  
Tekening 5    Schermen  
Tekening 6    Voltooid blok  
Tekening 7a    Tabel van maatregelen bij wangedrag  
Tekening 7b    Tabel van maatregelen bij spelophouden  
Tekening 8    Plaats van het scheidsrechterskorps en hun assistenten  
Tekening 9    Officiële scheidsrechtetekens  
Tekening 10    Officiële lijnrechtetekens

## Deel 3: Definities

## **Voorwoord**

Voor u liggen de officiële spelregels beachvolleybal. In deze spelregels zijn alle wijzigingen en aanpassingen opgenomen die tot en met maart 2022 zijn doorgevoerd door zowel de FIVB als door de taakgroep Spelregels van de Nevobo.

De spelregels zijn internationaal en gelden voor alle wedstrijden in Nederland. Voor de wereldcompetities van de FIVB gelden aanvullende vereisten. Voor diegenen die daarin geïnteresseerd zijn verwijzen we naar de website van de FIVB ([www.fivb.org](http://www.fivb.org)), waar onder 'rules of the game' de volledige originele spelregels ingezien kunnen worden.

In deze uitgave zijn de commentaren bij de betreffende spelregel opgenomen. De inhoud van de commentaren moet voor alle wedstrijden in Nederland als integraal onderdeel van de spelregels worden aangemerkt. Verder is in een aparte kolom een verwijzing opgenomen naar een relevante spelregel en/of tekening.

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

Namens de Nederlandse Volleybalbond,  
Taakgroep Spelregels

## Kenmerken van het spel

Beachvolleybal is een sport die gespeeld wordt door twee teams elk op een eigen veld met een zandbodem en gescheiden door een net.

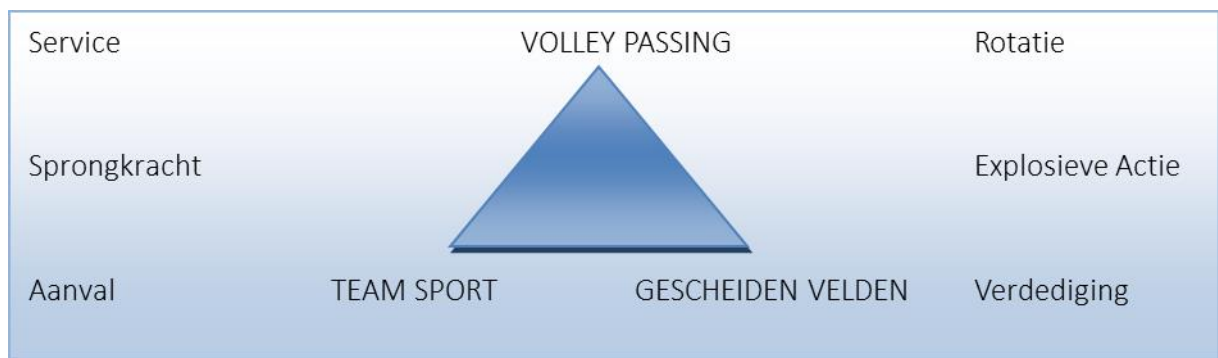
Elk team heeft maximaal 3 aanrakingen (inclusief het blok) om de bal terug te spelen.

Bij beachvolleybal scoort het team dat de rally wint een punt (Rally Punt Systeem). Als het ontvangende team een rally wint, krijgt het een punt en het recht om op te slaan. Iedere keer dat dit zich voordoet, moet de speler aan service gewisseld worden.

## Deel 1, Filosofie achter het spel en het scheidsrechteren

### Introductie

Beachvolleybal is één van de meest succesvolle en populaire competitieve en recreatieve sporten ter wereld. Het is **snel**, het is **opwindend** en de actie is **explosief**. Toch bestaat de Beach vorm van volleybal uit een aantal cruciale overlappende elementen waarvan de complementaire interacties het uniek maken onder rally spelvormen



De FIVB heeft in de afgelopen jaren grote stappen gezet om het spel aan te passen aan het hedendaagse publiek.

Deze tekst is gericht op een breed volleybal publiek, spelers, coaches, scheidsrechters, toeschouwers, commentatoren, om de volgende redenen:

- Beter begrip van de regels zorgt voor een beter spel
  - o Coaches kunnen betere teamstructuren en tactieken ontwikkelen waarin spelers alle ruimte krijgen om hun vaardigheden te tonen
- Beter begrip van de onderlinge relatie en samenhang van regels zorgt ervoor dat officials betere beslissingen nemen



Deze introductie richt zich in eerste instantie op beachvolleybal als competitieve sport, voordat de belangrijkste eigenschappen voor succesvol arbitren uiteen gezet worden.

## Nevobo Beachvolleybal is een competitieve sport

Competitie boort verborgen krachten aan. Het vraagt het beste van bekwaamheid, geest, creativiteit en schoonheid. De regels zijn zo gestructureerd om al deze kenmerken mogelijk te maken. Op een enkele uitzondering na, staat beachvolleybal alle spelers toe om zowel aan het net (aanvallend) als in het achterveld (verdediging of service) te opereren.

De beachvolleybal spelers uit de vroege jaren op de stranden van Californië zouden het nog steeds herkennen, omdat beachvolleybal door de jaren heen enkele essentiële en onderscheidende elementen heeft behouden. Enkele hiervan deelt het met andere net/bal/racket sporten:

- Service
- Rotatie (om de beurt opslaan)
- Aanval
- Verdediging

Beachvolleybal is echter uniek ten opzichte van andere “net” sporten, doordat de bal zich altijd in een vlucht bevindt – een vliegende bal – en doordat elk team de bal een beperkt aantal keren onderling mag overspelen voordat de bal naar de tegenstander terug gespeeld moet worden.

Aanpassingen aan de service regels hebben de service veranderd van enkel een middel om de bal in het spel te brengen naar een offensief wapen.

Het concept van “rotatie” is verankerd om “allround” atleten een kans te geven. De regels over spelers posities geven teams flexibiliteit en de mogelijkheid om interessante tactieken te ontwikkelen.

Tegenstanders gebruiken dit kader om te strijden met technieken, tactieken en kracht. Het biedt spelers ook de vrijheid van meningsuiting om toeschouwers en kijkers te vermaken.

En het beeld van beachvolleybal is in toenemende mate goed.

### De scheidsrechter binnen dit kader

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

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

Dit eist een hoge mate van vertrouwen. Men moet er op vertrouwen dat de scheidsrechter de spelers laat vermaken:

- door **accuraat** te zijn bij het nemen van zijn **beslissingen**;
- **door te begrijpen waarom een regel is geschreven**;
- door een **efficiënte organisator** te zijn;
- door de competitie doorgang te laten vinden en deze naar een einde te **leiden**;
- door een **leraar** te zijn – met de regels het oneerlijke te straffen en het onbeleefde te vermanen;

door het spel te **promoten** – dat wil zeggen door de **spectaculaire elementen** van het spel **toe te staan** en spelers te laten doen waar ze goed in zijn: het publiek **vermaken**

Tot slot kunnen we zeggen dat een goede scheidsrechter de regels gebruikt om de competitie voor **alle** betrokkenen een bevredigende ervaring te maken.

Voor hen die tot hier gelezen hebben, zie de regels die volgen als de huidige staat van ontwikkeling van een geweldige sport, maar onthoud dat de voorgaande paragrafen net zo belangrijk kunnen zijn voor jou in je eigen rol binnen de sport.

***Doe mee!***

***Keep the ball flying!***

## Deel 2, Onderdeel 1: Het Spel

### Hoofdstuk 1 - Faciliteiten en uitrusting

#### 1. Speelruimte

<u>Regel</u>		<u>zie ook:</u>
	De speelruimte omvat het speelveld en de vrije zone. Deze is rechthoekig en symmetrisch.	1.1, T1
<b>1.1</b>	<b>Afmetingen</b>	
1.1.1	Het speelveld is een rechthoek van 16 x 8 m groot, met rondom een vrije zone van minimaal 3 m breedte. De speelruimte is tot een hoogte van minimaal 7 m gemeten vanaf het speeloppervlak vrij van enig obstakel.	
1.1.2	Bij de door of namens de Nevobo georganiseerde competities in Nederland kan afhankelijk van het speelniveau ten behoeve van de netopbouw en -verankering de vrije zone als volgt beperkt worden: <ul style="list-style-type: none"><li>- op de hoogste niveaus (NK, Grand Slams en ere- en 1<sup>ste</sup> divisie) dienen de velden vrijstaand en zonder spandraden/banden opgesteld te zijn en dient de vrije zone vrij te zijn van enig obstakel</li><li>- voor 2<sup>de</sup> en lager mogen de netten aan elkaar bevestigd zijn en mogen spandraden/banden gebruikt worden om de netten op te bouwen, deze obstakels zijn als enige geaccepteerd binnen de vrije zone mits zij geen gevaar opleveren voor de spelers</li></ul>	
<b>1.2</b>	<b>Speelveld</b>	
1.2.1	Het speeloppervlak moet bestaan uit geëgaliseerd zand dat zo vlak en uniform mogelijk is. Het zand moet vrij zijn van stenen, schelpen of ieder ander voorwerp dat gevaar oplevert op sneeën en blessures voor de spelers.	
1.2.2	Bij de door of namens de Nevobo georganiseerde competities in Nederland moet het zand minimaal 40 cm diep zijn. Het zand moet uit fijne en losjes samengeperste korrels bestaan.	
1.2.3	Het speeloppervlak mag geen gevaar opleveren voor blessures bij de spelers	
1.2.4	Bij officiële internationaal georganiseerde toernooien dient het zand ook gezeefd te worden tot een acceptabele grootte: niet te grof en vrij van stenen en gevaarlijke delen, maar ook niet zo fijn dat het stof veroorzaakt of aan het lichaam blijft plakken.	

**Regel**

**zie ook:**

1.2.5 Bij officiële internationaal georganiseerde toernooien wordt aangeraden een zeil waarmee het center court kan worden afgedekt in geval van regen beschikbaar te hebben.

**1.3 Belijning**

1.3.1 Alle lijnen zijn 5cm breed. Alle lijnen moeten een kleur hebben die sterk contrasteert met de kleur van het zand.

1.3.2 Grenslijnen  
Twee zijlijnen en twee achterlijnen begrenzen het speelveld. Er is geen middenlijn. Deze zij- en achterlijnen behoren tot het speelveld.

De lijnen moeten worden gemaakt van linten bestaande uit duurzaam materiaal. Eventueel blootliggende ankers moeten van een zacht en flexibel materiaal worden gemaakt.

**1.4 Zones en ruimtes**

Er is alleen het speelveld, de servicezone en de vrije zone die het speelveld omringt.

1.4.1 De servicezone is een 8 m brede zone achter de achterlijn welke zich uitstrekt tot de rand van de vrije zone.

**1.5 Weer**

Het weer mag geen gevaar opleveren voor blessures bij de spelers

**1.6 Verlichting**

In de Nederlandse competitie moet het licht gemeten 1 meter boven het centrum van het speelveld minimaal 750 lux zijn.

**2. Net en palen (tekening 2)**

**Regel**

**zie ook:**

**2.1 Hoogte van het net**

2.1.1 Verticaal boven de as van het veld hangt een net waarvan de bovenkant op een hoogte van 2.43m hangt voor heren en 2.24m voor dames.

*Commentaar:*

*Voor jeugdteams zijn de nethoogten:*

- Leeftijd	Meisjes	Jongens
- 16 jaar en jonger	2,24 m	2,24 m
- 14 jaar en jonger	2,12 m	2,12 m
- 12 jaar en jonger	2,00 m	2,00 m

<u>Regel</u>		<u>zie ook:</u>
2.1.2	De hoogte van het net wordt, met behulp van een meetlat, in het midden van het speelveld gemeten. Boven de twee zijlijnen moet de hoogte precies gelijk zijn, maar mag niet meer dan 2 cm boven de reglementaire hoogte uitkomen.	
2.2	<b>Samenstelling</b> Het net is, als het strak is opgehangen, 8,5 m lang en 1 m (+/- 3 cm) breed en hangt verticaal boven de as van het veld. Het net bestaat uit vierkante mazen met zijden van 10 cm. Aan de boven- en onderzijde zijn er twee 7 tot 10 cm brede horizontale dubbelgevouwen canvas banden aangebracht die over de gehele lengte zijn vastgenaaid. Deze banden zijn bij voorkeur donkerblauw of een heldere kleur. Aan de beide uiteinden van de band aan de bovenzijde loopt door een opening een koord om de band aan de palen te bevestigen en strak te houden.  In deze banden zijn, om het net aan de palen te bevestigen en gespannen te houden, aan de bovenzijde een soepele staalkabel en aan de onderzijde een koord aangebracht. Het is toegestaan om reclame uitingen te hebben op de horizontale banden van het net. De bij de wereldcompetities en officiële competities van de FIVB gebruikte netten van een 8m met kleine mazen en reclame uitingen tussen het einde van het net en de paal zijn ook toegestaan, mits het zicht van de spelers en officials niet wordt verstoord. Op bovengenoemde items mogen reclame uitingen gedrukt worden conform Nevobo richtlijnen.	T2
2.3	<b>Zijbanden</b> Twee gekleurde banden zijn verticaal en recht boven elke zijlijn aan het net aangebracht. Zij zijn 5cm breed (even breed als de zijlijnen) en 1 m lang en maken deel uit van het net. Reclame uitingen zijn toegestaan op de zijbanden.	14.1.1, T2, T3
2.4	<b>Antennes</b> Een antenne is een buigzame staaf, 1,80 m lang en met een diameter van 10 mm, vervaardigd van glasfiber of vergelijkbaar materiaal. Aan de buitenkant van elke zijband is een antenne bevestigd. Beide antennes bevinden zich aan verschillende kanten van het net	

**Regel****zie ook:**

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

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

**2.5 Palen**

2.5.1 De palen die het net dragen zijn op een afstand van 0,70 m tot 1,00 m van de zijlijn tot de paalbescherming geplaatst. Zij zijn 2,55 m hoog en bij voorkeur verstelbaar.

Bij de wereldcompetities en officiële competities van de FIVB worden de palen op een afstand van 1m buiten de zijlijn geplaatst.

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

Bij de door of namens de Nevobo georganiseerde competities in Nederland gelden afwijkende normen met betrekking tot de netverankering afhankelijk van het niveau waarop gespeeld wordt:

- op de hoogste niveaus (NK, Grand Slams en ere- en 1<sup>ste</sup> divisie) dienen de velden vrijstaand en zonder spandraden/banden opgesteld te zijn
- voor 2<sup>de</sup> en lager mogen de netten aan elkaar bevestigd zijn en mogen spanbanden gebruikt worden om de netten op te bouwen mits deze geen direct gevaar opleveren voor de spelers.

**2.6 Aanvullende uitrusting**

Alle overige uitrusting wordt door Nevobo richtlijnen bepaald.

**3. Ballen****Regel****zie ook:****3.1 Eigenschappen****3.2**

De bal moet rond zijn. De buitenbal moet gemaakt zijn van soepel materiaal (leer, synthetisch leer of vergelijkbaar) dat geen vocht opneemt, dus meer geschikt voor buiten condities aangezien er ook wedstrijden gespeeld kunnen worden als het regent. De binnenbal is gemaakt van rubber of vergelijkbaar materiaal. Goedkeuring van synthetisch materiaal wordt bepaald door FIVB reglementen.

Kleur: Heldere kleuren (zoals oranje, geel, wit, etc.);

Omtrek: 66 tot 68 cm;

**Regel****zie ook:**

Gewicht: 260 tot 280 gram;  
Spanning: 0,175 tot 0,225 Kg/cm<sup>2</sup> (171 tot 221 mbar of hPa)

**3.2****Gelijkheid van de ballen**

Alle ballen, die bij een wedstrijd worden gebruikt, moeten voor wat betreft omtrek, gewicht, spanning, type, kleur e.d. gelijk zijn. Bij Nederlandse competities moet er gespeeld worden met ballen die goedgekeurd zijn door de Nevobo, tenzij anders overeengekomen met de Nevobo

3.1, 26.2.7

**3.3****Vier-ballen systeem**

Tijdens het NK, Grand Slams en als de lokale situatie het toelaat, kunnen vier ballen worden gebruikt. Hiertoe zijn zes ballenkinderen aanwezig, één in elke hoek van de vrije zone en één achter elke scheidsrechter

T6

## Hoofdstuk 2: Deelnemers

### 4. Teams

Regel
-------

zie ook:
----------

#### 4.1 Samenstelling

- 4.1.1 Een team bestaat uitsluitend uit twee spelers.
- 4.1.2 Alleen de twee spelers, die op het wedstrijdformulier zijn vermeld, mogen het speelveld betreden en de wedstrijd spelen.
- 4.1.3 Eén van beide spelers is aanvoerder en wordt als zodanig op het wedstrijdformulier vermeld.
- 4.1.4 Tijdens wedstrijden in de officiële senioren competities mogen spelers geen externe ondersteuning of coaching ontvangen. Voor jeugdtoernooien en fase 1 en 2 van de Continental cup is coaching mogelijk indien dit in het toernooireglement geregeld is.

#### 4.2 Plaats van de deelnemers

De stoelen van de spelers moeten minimaal 3 m van de zijlijn staan en minimaal 3 m van de tellerstafel.

#### 4.3 Uitrusting

De kleding van de spelers bestaat uit een korte broek of badpak/bikini. Een shirt of "tank-top" is optioneel tenzij anders is vastgelegd in het Toernooireglement. Spelers mogen een pet of hoofdbedekking dragen.

4.1.1

- 4.3.1 Bij competities van de Nevobo moet de kleur en het ontwerp van de kleding per team tijdens de wedstrijd uniform zijn. De kleding van spelers moet schoon zijn.
- 4.3.2 Spelers moeten op blote voeten spelen, tenzij ze toestemming van de 1<sup>e</sup> scheidsrechter hebben.
- 4.3.3 De shirts (of korte broeken als het toegestaan is om zonder shirt te spelen) van de spelers moeten genummerd zijn met 1 en 2.
- 4.3.3.1 De nummers moeten aan de borstzijde midden op het shirt (of aan de voorkant van de korte broek) zijn aangebracht.
- 4.3.3.2 De kleur en de helderheid van de nummers moeten contrasteren met de kleur en helderheid van de shirts. De hoogte van de nummers moet ten minste 10cm zijn. De breedte van het lint, waarvan de nummers zijn gemaakt, moet ten minste 1,5cm zijn.

#### Commentaar:

*In Nevobo competities waar geen kleding beschikbaar wordt gesteld mag het nummer ook met stift op de bovenarm of het onderbeen aangebracht worden. Waarbij het nummer bij de ene speler op de linker bovenarm of onderbeen aangebracht dient te*



**Regel****zie ook:**

*worden en bij de andere speler op de rechter bovenarm of onderbeen.*

**4.4 Veranderingen van uitrusting**

Als beide teams met shirts van gelijke kleur bij het veld aankomen, zal een toss bepalen welk team haar shirts moet veranderen.

De 1<sup>e</sup> scheidsrechter mag één of meer spelers toestaan:

4.4.1 om met sokken of schoenen te spelen.

4.4.2 om tussen de sets een nat shirt te vervangen, mits het nieuwe shirt 4.3.3 ook voldoet aan de toernooi en Nevobo reglementen

4.4.3 Op verzoek van een speler kan de 1<sup>e</sup> scheidsrechter, in overleg met de hoofdscheidsrechter, hem toestaan met een ondershirt en/of trainingsbroek te spelen

**4.5 Verboden voorwerpen**

4.5.1 Het is verboden voorwerpen te dragen die een verwonding kunnen veroorzaken of die de speler een kunstmatig voordeel opleveren.

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

**5. Teamleiders****Regel****zie ook:**

De aanvoerder is verantwoordelijk voor het gedrag en de discipline van de leden van zijn team.

**5.1 Aanvoerder**

5.1.1 Vóór de wedstrijd moet de aanvoerder het wedstrijdformulier ondertekenen en zijn team bij de toss vertegenwoordigen.

5.1.2 Als het spel stil ligt mag alleen de aanvoerder zich tot de scheidsrechter wenden om: 8.2

5.1.2.1 Uitleg te vragen over de toepassing of interpretatie van de spelregels. Wanneer de aanvoerder niet tevreden is met de verklaring moet deze direct aan de 1e scheidsrechter kenbaar maken dat hij een Protest Protocol wil initiëren.

**Commentaar:**

Protest Protocol is alleen van toepassing op de eredivisie, het NK en door CEV en FIVB georganiseerde toernooien.

5.1.2.2 Toestemming te vragen:

- a) Een onderdeel van zijn uitrusting te vervangen
- b) Om de service volgorde te controleren
- c) Om het net, de bal of het speeloppervlak, enz. te controleren

Regel		zie ook:
5.1.2.3	<p>d) Om een zij- of achterlijn recht te leggen</p> <p>Een time-out aan te vragen</p> <p>Let op: Spelers hebben toestemming van de scheidsrechter nodig om de speelruimte te verlaten.</p>	15.2.1, 15.4.1
5.1.3	Aan het einde van de wedstrijd:	
5.1.3.1	Beide spelers bedanken de scheidsrechters en de tegenstander. De aanvoerder ondertekent het wedstrijdformulier om daarmee het wedstrijdresultaat te bevestigen.	
5.1.3.2	Als de aanvoerder eerder aan de 1e scheidsrechter heeft kenbaar gemaakt dat hij een Protest Protocol wilde initiëren en dit is op het moment van aanvragen niet succesvol afgerond, mag hij dit na afloop van de wedstrijd als zodanig bevestigen en als een protest op het wedstrijdformulier noteren	5.1.2.1

## Hoofdstuk 3: Wijze van spelen

### 6. Het behalen van een punt en het winnen van een set en de wedstrijd

Regel		zie ook:
<b>6.1</b>	<b>Het behalen van een punt</b>	
6.1.1	Punt	
	Een team scoort een punt als:	
6.1.1.1	Zij de bal succesvol op de grond krijgt in het veld van de tegenstander;	
6.1.1.2	De tegenstander een fout maakt.	
6.1.1.3	De tegenstander bestraft wordt.	
6.1.2	Fout	
	Een team maakt een fout tijdens een speelactie als zij handelt in strijd met deze spelregels (of deze anderszins schendt). De scheidsrechters beoordelen de fouten en bepalen overeenkomstig de regels de te nemen maatregelen.	
6.1.2.1	Indien twee of meer fouten na elkaar worden gemaakt, wordt alleen de eerste fout bestraft.	
6.1.2.2	Indien tegenstanders gelijktijdig twee of meer fouten maken, wordt dubbelfout gegeven en wordt de rally overgespeeld.	T23
6.1.3	Een rally en een voltooide rally	
	Een rally is de opeenvolging van spelacties vanaf het moment van de service totdat de bal uit het spel is. Een voltooide rally is de opeenvolging van spelacties met als resultaat het verkrijgen van een punt. Dit omvat tevens het toekennen van een bestraffing (bijv. voor spelophouden of wangedrag) en het verlies van service ten gevolge van te laat serveren.	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 12.4.4, 22.3.2.2
6.1.3.1	Als het team aan service de rally wint, krijgt dit team er een punt bij en behoudt de service.	
6.1.3.2	Als het team die de service ontving de rally wint, krijgt dit team het recht van service én behaalt daarbij tevens een punt.	
<b>6.2</b>	<b>Winnen van een set</b>	
	Een set (met uitzondering van de beslissende derde set) wordt gewonnen door het team die als eerste 21 punten behaalt, met een voorsprong van ten minste twee punten. In geval van gelijke stand bij 20-20 wordt het spel, zonder beperking in puntenaantal, vervolgd tot er een verschil van twee punten is bereikt (22-20, 23-21, etc.).	
<b>6.3</b>	<b>Winnen van de wedstrijd</b>	
6.3.1	De wedstrijd wordt gewonnen door het team dat twee sets wint.	

Regel		zie ook:
6.3.2	In geval van een gelijke stand van 1-1 in sets wordt de beslissende derde set gewonnen door het team die als eerste 15 punten behaalt, met een voorsprong van ten minste twee punten.	
<b>6.4</b>	<b>In-gebreke-stellen en onvolledig team</b>	
6.4.1	Als een team, na daartoe te zijn gemaand, weigert te spelen, wordt zij in gebreke gesteld en verliest zij de wedstrijd reglementair met als eindstand 0-2 voor de wedstrijd en 0-21, 0-21 voor de sets.	
6.4.2	Een team dat niet op tijd op het speelveld aantreedt, wordt in gebreke gesteld.	6.4.1
6.4.3	Een team dat voor de rest van de set of van de wedstrijd onvolledig wordt verklaard, verliest de set of de wedstrijd. Aan de tegenstander worden dan zoveel punten, als wel punten en sets, toegekend als nodig is om de set, respectievelijk de wedstrijd, te winnen. Het onvolledig geworden team behoudt de reeds behaalde punten en gewonnen sets. <b>Commentaar:</b> In competities waarbij volgens Poule Play wordt gespeeld, kan hier van afgeweken worden. Dit staat dan vermeld in de specifieke competitie reglementen.	6.2, 6.3, 7.3.1

## 7. Opbouw van het spel

Regel		zie ook:
<b>7.1</b>	<b>Toss</b>	
	Vóór aanvang van de wedstrijd verricht de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter de toss om te beslissen over het recht van eerste service en aan welke kant van het speelveld beide teams de eerste set moeten spelen.	
7.1.1	De toss wordt in aanwezigheid van de officiële aanvoerders van de beide teams verricht.	
7.1.2	Het team dat de toss wint kiest:	
	Óf	
7.1.2.1	het recht van service of ontvangst van service	
	Óf	
7.1.2.2	een speelhelpt.	
	Het team dat de toss verliest, krijgt de overblijvende keuzemogelijkheid.	
7.1.2.3	Bij aanvang van de tweede set heeft de verliezer van de toss uit de eerste set de keuze voor 7.1.2.1 of 7.1.2.2 Bij een eventuele derde en beslissende set wordt een nieuwe toss uitgevoerd.	
<b>7.2</b>	<b>Inspelen aan het net</b>	

**Regel****zie ook:**

Vóór aanvang van de wedstrijd mogen de teams, indien zij tevoren een ander speelveld tot hun beschikking hadden, gedurende drie minuten aan het net inspelen. Indien dit niet het geval was bedraagt de inspeeltijd aan het net vijf minuten.

**7.3****Team opstelling**

## 7.3.1

Beide spelers van elk team nemen altijd aan het spel deel.

4.1.1

**7.4****Spelers posities**

Op het moment dat de bal door de serveerder wordt geslagen, moeten, met uitzondering van de serveerder, de teams zich op hun eigen speelhelft bevinden.

## 7.4.1

De spelers zijn vrij om een positie op hun eigen speelhelft te kiezen. Er zijn GEEN vastgestelde posities op het veld.

**7.5****Opstellingsfouten**

## 7.5.1

Er zijn GEEN opstellingsfouten mogelijk.

**7.6****Service volgorde**

## 7.6.1

De service volgorde, zoals direct na de toss is aangegeven door de aanvoerder, moet gedurende de gehele set worden aangehouden.

## 7.6.2

Wanneer het team dat de service ontvangt het recht van service krijgt, moeten haar spelers een positie “doordraaien”.

**7.7****Fout in de service volgorde**

## 7.7.1

Een fout in de service volgorde wordt gemaakt als de service niet conform de service volgorde wordt uitgevoerd. Het team wordt bestraft met een punt en het verlies van de service aan de tegenstander.

## 7.7.2

De teller(s) moet(en) de juiste service volgorde aangeven en een eventuele onjuiste speler corrigeren voordat de scheidsrechter fluit voor de service.

## Hoofdstuk 4: Spelhandelingen

### 8. Situaties bij het spelen

Regel		zie ook:
8.1	<p><b>Bal in het spel</b> De bal is in het spel vanaf het moment dat de bal, na toestemming van de 1<sup>e</sup> scheidsrechter, bij de service wordt geslagen.</p>	12, 12.3
8.2	<p><b>Bal uit het spel</b> De rally eindigt met het fluiten door de scheidsrechter. Echter, als het fluiten gebeurt ten gevolge van een fout tijdens het spelen, is de bal uit het spel vanaf het moment waarop de fout zich voordeed.</p>	
8.3	<p><b>Bal “in”</b> De bal is “in” als hij het speelveld, met inbegrip van de zij- en achterlijnen raakt.</p>	
8.4	<p><b>Bal “uit”</b> De bal is “uit” als:</p>	
8.4.1	deze geheel buiten de lijnen op de grond valt (zonder de lijnen te raken);	1.3.2
8.4.2	hij een voorwerp buiten het speelveld, of een persoon die niet aan het spel deelneemt, raakt;	
8.4.3	hij een antenne, spandraden, paal of het net buiten de zijbanden raakt;	2.3
8.4.4	hij tijdens de service of derde aanraking van het team het verticale vlak van het net geheel of gedeeltelijk buiten de passeerruimte passeert.	2.3, 10.1.3, T3
8.4.5	hij volledig onder het net door het vlak van het net passeert.	

### 9. Spelen van de bal

Regel		zie ook:
	<p>Ieder team moet, behalve in het geval van regel 10.1.2, in het eigen speelveld en de speelruimte de bal spelen. De bal mag echter ook van buiten de eigen vrije zone en over de tellerstafel teruggehaald worden.</p>	10.1.2
9.1	<p><b>Aanrakingen door het team</b> Een aanraking is ieder contact met de bal door een speler die aan het spel deelneemt.</p>	

<u>Regel</u>	<u>zie ook:</u>
Het team mag de bal ten hoogste driemaal aanraken om deze terug te spelen. Wanneer de bal vaker wordt aangeraakt, maakt het team een fout: "viermaal spelen".	
9.1.1 Opeenvolgende aanrakingen Een speler mag, behalve in het geval van de regels 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2 en 14.4.2, de bal niet tweemaal achter elkaar aanraken.	9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2, 14.4.2, D9 (17)
9.1.2 Gelijktijdig aanraken Twee spelers mogen de bal gelijktijdig aanraken	
9.1.2.1 Indien twee teamgenoten de bal gelijktijdig aanraken, geldt dit, behalve bij het blokkeren, als twee aanrakingen. Wanneer zij de bal proberen te spelen doch slechts één van hen raakt de bal, dan geldt dit slechts als één aanraking. Wanneer spelers tegen elkaar aan botsen, is dat niet fout.	14.2
9.1.2.2 Wanneer twee tegenstanders de bal boven het net gelijktijdig aanraken en de bal blijft in het spel, mag het team aan wiens kant de bal komt weer driemaal spelen. Gaat een dergelijke bal uit, dan geldt dit als een fout van het team aan de andere kant van het net.	
9.1.2.3 Leidt het door twee tegenstanders gelijktijdig aanraken van de bal tot "vastgehouden bal", dan is dat geen fout en wordt daarna gewoon verder gespeeld.	9.1.2.2
9.1.2.4 Wanneer de bal de antenne raakt na gelijktijdig aanraken van de bal boven het net, dan wordt de rally overgespeeld.	
9.1.3 Hulp bij het spelen Een speler mag binnen de speelruimte geen hulp ontvangen van een teamgenoot, noch enig bouwsel of voorwerp gebruiken om de bal te kunnen spelen. Een speler die op het punt staat een fout te maken (aanraken van het net, een tegenstander hinderen, enzovoort) mag echter door een teamgenoot worden tegengehouden of teruggetrokken.	
<b>9.2 Aard van de aanraking</b>	
9.2.1 De bal mag ieder deel van het lichaam raken.	
9.2.2 De bal mag niet worden gevangen of gegooid. De bal kan in elke richting terugkaatsen.	9.3.3
9.2.2.1 Gelijktijdig contact De bal mag meerdere delen van het lichaam raken mits dat het contact simultaan plaatsvindt.	
9.2.2.2 Opeenvolgende aanrakingen	

Regel		zie ook:
	Bij de eerste aanraking van een team, mits het niet bovenhands met vingers, mag de bal meerdere keren geraakt worden mits dit plaatsvindt tijdens één actie. Als de eerste aanraking van een team bovenhands met vingers is gespeeld mag de bal de vingers/handen niet opeenvolgend raken, zelfs niet wanneer het één actie betreft.	
9.2.2.3	Bij het blokkeren zijn opeenvolgende aanrakingen door één of meer spelers toegestaan, mits deze aanrakingen tijdens één actie plaatsvinden.	14.2
9.2.2.4	Verlengd contact In de verdediging van een hard gespeelde bal, mag het balcontact kortstondig verlengd worden, ook als deze bovenhands met de vingers wordt gespeeld.	
<b>9.3</b>	<b>Fouten bij het spelen van de bal</b>	
9.3.1	VIERMAAL SPELEN: een team speelt de bal viermaal alvorens deze over het net te spelen.	9.1
9.3.2	HULP BIJ HET SPELEN: een speler krijgt binnen de speelruimte hulp van een medespeler of gebruikt een bouwsel/voorwerp om de bal te kunnen spelen.	9.1.3
9.3.3	VASTGEHOUDEN BAL: een speler vangt of gooit de bal; de bal weerkaatst niet.	9.2.2
9.3.4	TWEEMAAL AANRAKEN: een speler raakt de bal tweemaal achter elkaar aan of de bal raakt achtereenvolgens meerdere delen van het lichaam (niet in één actie).	9.1.1, 9.2.2.2
<b>10. Bal bij het net</b>		
Regel		zie ook:
<b>10.1</b>	<b>Bal passeert het net</b>	
10.1.1	De bal die naar de tegenpartij wordt gespeeld moet door de passeerruimte over het net gaan. De passeerruimte is het deel van het verticale vlak boven het net dat als volgt wordt begrensd:	T3
10.1.1.1	aan de onderkant door de bovenkant van het net;	
10.1.1.2	aan de zijkanten door de antennes en het denkbeeldig verlengde hiervan;	
10.1.1.3	aan de bovenkant door het plafond of een object (indien aanwezig).	
10.1.2	De bal die het vlak van het net naar de vrije zone van de tegenpartij geheel of gedeeltelijk buiten de passeerruimte om is gepasseerd mag binnen het toegestane aantal aanrakingen van het team worden teruggespeeld mits:	9.1



Regel		zie ook:
10.1.2.1	De teruggespeelde bal het vlak van het net geheel of gedeeltelijk buiten de passeerruimte weer aan dezelfde kant van het veld passeert. De tegenpartij mag een dergelijke actie niet belemmeren.	T4b
10.1.3	Een bal die geheel de ruimte onder het net is gepasseerd, is "uit".	
10.1.4	Een speler mag het speelveld van de tegenstander betreden om de bal te spelen voordat deze geheel de ruimte onder het net is gepasseerd of als deze buiten de passeerruimte om gaat.	10.1.3
<b>10.2</b>	<b>Bal raakt het net</b>	
	De bal mag, terwijl hij over het net gaat, het net raken	10.1.1
<b>10.3</b>	<b>Bal in het net</b>	
10.3.1	De bal die in het net wordt gespeeld, mag, binnen de mogelijkheid van driemaal aanraken, weer door het team worden gespeeld.	
10.3.2	Indien door de bal de mazen van het net stuk gaan of het net naar beneden komt, wordt de rally ongeldig verklaard en overgespeeld.	
<b>11. Speler bij het net</b>		
Regel		zie ook:
<b>11.1</b>	<b>Over het net reiken</b>	
11.1.1	Tijdens het blokkeren mag de speler de bal over het net heen aanraken, mits hij de tegenstander vóór diens aanvalsslag niet hindert.	14.1, 14.3
11.1.2	Na een aanvalsslag mag een speler met zijn hand over het net komen, mits het contact met de bal in zijn eigen speelruimte heeft plaatsgevonden.	
<b>11.2</b>	<b>In het speelveld, speelruimte of vrije zone van de tegenstander komen</b>	
11.2.1	Het is toegestaan in de ruimte, speelveld en/of vrije ruimte van de tegenstander te komen, mits dat team hierbij niet in haar spel wordt gehinderd.	10.1.4
<b>11.3</b>	<b>Aanraken van het net</b>	
11.3.1	Het is fout als het net tussen de antennes door een speler aangeraakt wordt tijdens de actie van het spelen van de bal. Onder andere het opspringen, aanraken van de bal (alook een poging daartoe), veilig neerkomen en klaar zijn voor een nieuwe actie worden als actie van het spelen van de bal aangemerkt.	11.4.3 22.3.2.3.c 24.3.2.2
11.3.2	De spelers mogen de paal, de spandraden of elk ander voorwerp buiten de antennes, inclusief het net zelf, aanraken, mits dit het	9.1.3

Regel		zie ook:
	spel niet beïnvloedt (met uitzondering van de situatie in regel 9.1.3).	
11.3.3	Het is niet fout wanneer een bal in het net wordt gespeeld en het net daardoor een speler van de tegenpartij raakt.	
<b>11.4</b>	<b>Fouten van een speler bij het net</b>	
11.4.1	Een speler raakt de bal of een tegenstander aan in de ruimte van de tegenstander vóór diens aanvalsslag.	11.1.1
11.4.2	Een speler komt in de speelruimte, het speelveld en/of de vrije zone van de tegenstander en hindert deze daarbij in haar spel.	11.2.1
11.4.3	Een speler hindert het spel van de tegenstander door o.a.: <ul style="list-style-type: none"> <li>- het aanraken van het net tussen de antennes of de antennes zelf gedurende zijn actie om de bal te spelen, of</li> <li>- gelijktijdig met het spelen van de bal, gebruik te maken van het net, of</li> <li>- een voordeel te creëren ten koste van de tegenstander, of</li> <li>- een zodanige actie te maken dat hij daarmee de tegenstander hindert om normaal de bal te spelen</li> <li>- het net vast te pakken of vast te houden.</li> </ul> <p>Spelers die dicht bij de bal staan als deze wordt gespeeld en die de bal proberen te spelen worden geacht de bal te spelen tijdens een spelactie. Zelfs als er geen direct contact met de bal plaatsvindt.</p> <p>Echter, het aanraken van het net buiten de antennes is geen fout (behalve in de situatie als aangegeven in spelregel 9.1.3).</p>	11.3.1

## 12. Service

Regel		zie ook:
	De service is het in het spel brengen van de bal door de juiste serverende speler die zich in de servicezone bevindt.	
<b>12.1</b>	<b>Eerste service in een set</b>	
12.1.1	De eerste service in een set wordt uitgevoerd door het bij de toss bepaalde team.	6.3.2, 7.1
<b>12.2</b>	<b>Service volgorde</b>	
12.2.1	De spelers moeten de service volgorde aanhouden die op het wedstrijdformulier is vastgelegd.	6.3.2, 7.1
12.2.2	Na de eerste service in een set wordt de speler die aan de beurt is om te serveren als volgt bepaald:	
12.2.2.1	Indien het team die de service heeft de rally wint, slaat de speler die tevoren heeft opgeslagen wederom op.	

Regel	zie ook:
12.2.2.2	Indien het ontvangende team de rally wint, krijgt deze het recht van service. De speler die de vorige keer niet heeft geserveerd gaat nu serveren
<b>12.3</b>	<b>Toestemming voor de service</b>
	De 1 <sup>e</sup> scheidsrechter geeft toestemming voor de service nadat hij gecontroleerd heeft dat beide teams klaar staan om te spelen en dat de serveerder in het bezit is van de bal. T9 (1)
<b>12.4</b>	<b>Uitvoeren van de service</b>
12.4.1	De bal moet met één hand of een deel van de arm worden geslagen, na te zijn opgegooid of uit de hand(en) te zijn losgelaten. T9 (10)
12.4.2	De bal mag slechts éénmaal worden opgegooid om te serveren. Stuiteren van de bal of de bal bewegen in de handen is toegestaan.
12.4.3	De serveerder mag zich vrij bewegen door de servicezone. Op het moment van slaan van de bal of van afzetten voor een sprongservice mag de serveerder noch het speelveld (inclusief de achterlijn) noch de grond buiten de servicezone raken. Zijn voet mag niet onder de achterlijn gaan. T9 (22)
	Na het slaan van de bal mag hij in het speelveld of buiten de servicezone stappen of neerkomen. Het is geen fout als de lijn beweegt doordat er zand tegenaan gedrukt wordt door de serveerder.
12.4.4	De serveerder moet de bal binnen vijf seconden na het fluitsignaal voor service van de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter raken. T9 (11)
12.4.5	De service die vóór het fluitsignaal van de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter wordt uitgevoerd, wordt ongeldig verklaard en moet opnieuw worden genomen. T9 (23)
12.4.6	Indien de bal valt zonder aangeraakt te zijn of wordt gevangen door de serveerder, na te zijn opgegooid of uit de hand(en) is losgelaten, wordt dit gezien als een service.
12.4.7	Geen verdere servicepoging wordt toegestaan.
<b>12.5</b>	<b>Schermen</b> T9 (12)
12.5.1	Een speler van het team aan service mag de serviceslag EN de baan van de bal niet aan het zicht van de tegenpartij onttrekken.
12.5.2	Een speler maakt een scherm door op het moment van de service de armen te bewegen, te springen, zich zijdelings te bewegen, enz. waarbij zowel de serviceslag als de baan van de bal aan het zicht onttrokken worden. Als een van beide zichtbaar is voor het ontvangende team is het geen scherm.

<u>Regel</u>	<u>zie ook:</u>
<b>12.6 Fouten tijdens / bij de service</b>	
12.6.1 Servicefouten	
De volgende fouten leiden tot een servicewissel. De serveerder:	
12.6.1.1 Houdt de service volgorde niet aan;	12.2, T9 (13)
12.6.1.2 Voert de service niet op de juiste manier uit.	12.4
12.6.2 Fouten na het slaan van de bal bij de service	
Nadat de bal correct is geslagen, wordt de service als fout aangemerkt als de bal:	
12.6.2.1 Een speler van het team aan service raakt of het verticale vlak van het net niet volledig passeert;	
12.6.2.2 "uit" gaat;	8.4
12.6.2.3 Over een scherm gaat.	

## 13. Aanvalsslag

<u>Regel</u>	<u>zie ook:</u>
<b>13.1 Kenmerken van de aanvalsslag</b>	
13.1.1 Alle handelingen die de bal naar het veld van de tegenpartij doen gaan, met uitzondering van de service en het blok, worden als aanvalsslag aangemerkt.	
13.1.2 Een aanvalsslag is voltooid zodra de bal het verticale vlak van het net geheel is gepasseerd of door een tegenstander wordt aangeraakt.	
13.1.3 Elke speler mag op elke hoogte een aanvalsslag voltooien, mits hij hierbij de bal binnen de eigen speelruimte raakt, met uitzondering van de situaties vermeld in regels 13.2.4 en 13.2.5.	13.2.4, 13.2.5
<b>13.2 Fouten bij de aanvalsslag</b>	
13.2.1 Een speler raakt de bal in de speelruimte van de tegenpartij.	13.1.2, T9 (20)
13.2.2 Een speler slaat de bal 'uit'.	8.4, T9 (15)
13.2.3 Een speler voltooit een aanvalsslag waarbij de bal met een open hand en vingers gespeeld wordt, of, in het geval er met de vingertoppen gespeeld wordt, de vingers niet gespannen en bij elkaar gehouden worden.	T9 (21)
13.2.4 Een speler voltooit een aanvalsslag op een door de tegenstander opgeslagen bal, terwijl deze geheel boven nethoogte is.	T9 (21)
13.2.5 Een speler voltooit een aanvalsslag met behulp van een bovenhands met de vingers gespeelde bal, waarbij de balbaan niet loodrecht op de lijn van de schouders staat, tenzij hij een set-up trachtte te geven aan zijn teamgenoot.	T9 (21)

## 14. Blok

### Regel

zie ook:

#### 14.1 Blokkeren

14.1.1 Blokkeren is de handeling van spelers vlak bij het net om, reikend boven de netrand, de bal die uit het veld van de tegenpartij komt te onderscheppen, ongeacht de hoogte van het balcontact. Op het moment van het bal contact moet een gedeelte van het lichaam hoger zijn dan de bovenkant van het net.

#### 14.1.2 Blokping

Als de bal bij de blokhandeling niet wordt aangeraakt, geldt dit als blokping.

#### 14.1.3 Voltooid blok

Als de bal door een blokkeerder wordt aangeraakt, is er sprake van T6 een voltooid blok.

#### 14.1.4 Gezamenlijk blok

Een gezamenlijk blok wordt uitgevoerd door twee spelers vlak bij elkaar, en is voltooid zodra een van hen de bal aanraakt.

#### 14.2 Raken van de bal bij het blokkeren

Opeenvolgende aanrakingen (snel na elkaar) door één of meer 9.1.1, 9.2.3 blokkeerders zijn toegestaan, mits deze aanrakingen tijdens dezelfde actie plaatsvinden. Deze aanrakingen tellen als één aanraking van het team. Deze aanrakingen mogen met elk deel van het lichaam gebeuren.

#### 14.3 Over het net blokkeren

Tijdens het blokkeren mogen de spelers met de handen en armen 13.1.1, over het net komen, mits hierbij de tegenpartij niet in zijn spel 14.6.1 wordt gehinderd. Het is derhalve niet toegestaan de bal over het net heen aan te raken voordat de aanvalsslag van de tegenpartij wordt uitgevoerd.

#### 14.4 Blok en aanrakingen door het team

14.4.1 Het aanraken van de bal door een blok telt mee als aanraking door het team. Na een aanraking door een blok mag het blokkerende team bij het naar de tegenpartij terugspelen van de bal deze dus nog slechts tweemaal aanraken.

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

#### 14.5 Blokkeren van de service

Het is verboden de service van de tegenstander te blokkeren.

T9 (12)

<u>Regel</u>		<u>zie ook:</u>
<b>14.6</b>	<b>Fouten bij het blokkeren</b>	
14.6.1	De blokkeerder raakt de bal in de speelruimte van de tegenstander vóór de aanvalsslag van de tegenpartij.	14.3, T9 (20)
14.6.2	Een speler blokkeert de bal in de speelruimte van de tegenstander buiten de antenne.	
14.6.3	Een speler blokkeert de service van de tegenstander.	T9 (12)
14.6.4	De bal na het blokkeren “uit” gaat.	T9 (24)

## Hoofdstuk 5: Spelonderbrekingen, pauzes en spelophouden

### 15. Reguliere Spelonderbrekingen

#### Regel

#### zie ook:

Een onderbreking is de tijd tussen een voltooide rally en het fluitsignaal van de 1<sup>e</sup> scheidsrechter voor de volgende service. De enige reguliere spelonderbrekingen zijn time-outs.

#### 15.1 Aantal reguliere spelonderbrekingen

Elk team heeft recht op ten hoogste één time-out per set.

#### 15.2 Volgorde van reguliere spelonderbrekingen

15.2.1 De time-outs van beide teams mogen elkaar opvolgen zonder dat het spel tussentijds hervat hoeft te worden.

15.2.2 Er zijn geen spelerswissels mogelijk.

15.2.3 Het is niet toegestaan een reguliere spelonderbreking aan te vragen nadat een verzoek afgewezen is en bestraft is met een maatregel voor spelophouden gedurende dezelfde onderbreking (bijvoorbeeld voor het einde van de eerstvolgende voltooide rally).

#### 15.3 Aanvraag van reguliere spelonderbrekingen

Alleen de aanvoerder mag reguliere spelonderbrekingen aanvragen.

#### 15.4 Time-outs en Technische Time-outs

15.4.1 Time-outs moeten aangevraagd worden door met de hand het betreffende teken zichtbaar te maken als de bal uit het spel is en vóór fluitsignaal voor service. Alle time-outs duren 30 seconden.

15.4.2 Bij de door of namens de Nevobo georganiseerde competities in Nederland wordt op de hoogste niveaus (NK, Grand Slams en ere-en topdivisie) in de 1<sup>e</sup> en 2<sup>e</sup> set automatisch een technische time-out van 30 seconden toegekend zodra het aantal gescoorde punten van beide teams samen 21 bedraagt. De lengte van time-outs en technische time-outs kan op verzoek van de organisator aangepast worden indien de Nevobo een dergelijk verzoek honoreert.

15.4.3 In de beslissende (3<sup>e</sup>) set is er geen technische time-out, enkel één time-out van 30 seconden mag per team aangevraagd worden.

15.4.4 Tijdens alle reguliere spelonderbrekingen (inclusief technische time outs) en tussen de sets moeten de spelers naar hun spelersruimte gaan.

#### 15.5 Onjuiste verzoeken

Regel		zie ook:
15.5.1	Het is onder andere onjuist om een time-out aan te vragen: tijdens een rally, dan wel op het moment van of na het fluitsignaal voor service;	6.1.3
15.5.2	door een lid van het team, dat daartoe niet gerechtigd is;	
15.5.3	nadat het toegestane aantal time-outs is benut.	15.1
15.5.4	Ieder herhaald onjuist verzoek in de wedstrijd door hetzelfde team is een vorm van spelophouden.	T9 (25)

## 16. Spelophouden

Regel		zie ook:
<b>16.1</b>	<b>Vormen van spelophouden</b>	
	Onjuist gedrag van een team, waardoor spelhervatting wordt vertraagd, wordt beschouwd als spelophouden. Hiertoe worden onder meer gerekend:	
16.1.1	Het laten voortduren van time-outs na gemaand te zijn het spel te hervatten;	
16.1.2	Het herhalen van een onjuist verzoek;	15.5
16.1.3	Het vertragen van de wedstrijd (de maximum tijd tussen het einde van een rally en het fluitsignaal voor de service bedraagt, onder normale spelcondities, 12 seconden);	
16.1.4	Het ophouden van het spel door een lid van het team.	
<b>16.2</b>	<b>Maatregelen bij spelophouden</b>	
16.2.1	Een “WAARSCHUWING WEGENS SPELOPHOUDEN” en een “BESTRAFFING WEGENS SPELOPHOUDEN” zijn team maatregelen.	
16.2.1.1	Maatregelen wegens spelophouden blijven de hele wedstrijd van kracht.	
16.2.1.2	Alle maatregelen wegens spelophouden worden op het wedstrijdformulier vastgelegd.	
16.2.2	De eerste maal spelophouden door een lid van het team in een wedstrijd leidt tot een “WAARSCHUWING WEGENS SPELOPHOUDEN”.	
16.2.3	De tweede en daarop volgende keren spelophouden, van welke vorm dan ook, door welk lid van het team dan ook in dezelfde wedstrijd betekenen een fout en leiden tot een “BESTRAFFING WEGENS SPELOPHOUDEN”: bestraffing met een punt en de service voor de tegenstander.	
16.2.4	Maatregelen voor spelophouden vóór of tussen de sets worden van kracht in de daaropvolgende set.	



## 17. Uitzonderlijke Spelonderbrekingen

### Regel

zie ook:

#### 17.1 Blessure / Ziekte

17.1.1 Bij een ernstig ongeval moet de scheidsrechter, wanneer de bal in het spel is, het spel onmiddellijk stilleggen en medische hulpverlening toestaan op het veld.

De rally wordt daarna overgespeeld.

17.1.2 Een geblesseerde of zieke speler krijgt een herstelperiode van maximaal 5 minuten. De scheidsrechter moet het juiste erkende medische personeel toestaan de speelruimte te betreden om de speler te behandelen. Alleen de 1<sup>e</sup> scheidsrechter kan een speler toestemming geven om de speelruimte zonder bestraffing te verlaten. Zodra de behandeling is afgerond of als er geen behandeling mogelijk is, moet de wedstrijd hervat worden. De 1<sup>e</sup> scheidsrechter fluit en verzoekt de speler om verder te spelen. Op dat moment kan alleen de speler bepalen of hij in staat is om te spelen.

Als een speler aan het einde van de herstelperiode niet hersteld is of niet terugkeert naar de speelruimte wordt zijn team incompleet verklaard. 6.4.3, 7.3.1

In uitzonderlijke situaties kan de competitie dokter de terugkeer van een geblesseerde speler tegenhouden.

Let op: De herstelperiode begint op het moment dat het juiste erkende medische competitie personeel op het speelveld arriveert om de speler te behandelen. Als er geen erkend medisch personeel aanwezig is of als de speler ervoor kiest zich te laten behandelen door zijn eigen medische personeel, start de herstelperiode op het moment dat deze wordt toegestaan door de scheidsrechter.

#### 17.2 Beïnvloeding van buitenaf

Als de wedstrijd door een van buitenaf komende oorzaak wordt beïnvloed, moet deze worden stilgelegd en moet de rally worden overgespeeld.

#### 17.3 Langdurige spelonderbrekingen

17.3.1 Wanneer door onvoorziene omstandigheden de wedstrijd onderbroken wordt, nemen de 1<sup>e</sup> scheidsrechter, de wedstrijdorganisatie en de hoofdscheidsrechter, als die aanwezig is, maatregelen om normale speelomstandigheden te herstellen.

17.3.2 In geval van één of meer spelonderbrekingen met een totale tijdsduur van niet meer dan vier uur wordt de wedstrijd hervat met

**Regel****zie ook:**

- de reeds behaalde stand, ongeacht of dit op hetzelfde veld of een ander veld gebeurt.
- 17.3.3 In geval van één of meer spelonderbrekingen met een totale tijdsduur van meer dan vier uur wordt de wedstrijd in zijn geheel overgespeeld.

## 18. Pauzes en wisselen van speelhelft

**Regel****zie ook:****18.1 Pauzes**

- 18.1.1 Een pauze is de tijd tussen twee sets in. Alle pauzes duren 1 minuut.
- In dit tijdsbestek moet de wisseling van speelhelft plaatsvinden (mits verzocht) en moet de service volgorde op het wedstrijdformulier worden genoteerd.
- Tijdens de pauze voor een beslissende derde set, voeren de scheidsrechters een toss uit in overeenstemming met regel 7.1.

T9 (3), 7.1

**18.2 Wisselen van speelhelft**

- 18.2.1 De teams wisselen na elke 7 gespeelde punten (set 1 en 2) en na elke 5 gespeelde punten (set 3) van speelhelft.
- 18.2.2 Tijdens het wisselen van speelhelft moeten de teams direct en zonder oponthoud wisselen.
- Als de wisseling van speelhelft niet op het juiste moment is uitgevoerd, moet zij plaatsvinden zodra de vergissing wordt opgemerkt.
- De stand zoals die is op het moment van wisselen van speelhelft blijft ongewijzigd.

T9 (3)

## Hoofdstuk 6: Gedrag van de deelnemers

### 19. Voorschriften voor het gedrag

Regel		zie ook:
<b>19.1</b>	<b>Sportief gedrag</b>	
19.1.1	De deelnemers moeten de "Officiële Beachvolleybal Spelregels" kennen en ze strikt nakomen.	
19.1.2	De deelnemers moeten de beslissingen van de scheidsrechters sportief aanvaarden, zonder daarover in discussie te gaan. In geval van twijfel mag alleen via de aanvoerder om opheldering worden gevraagd.	5.1.2.1
19.1.3	De deelnemers moeten zich onthouden van handelingen en gedragingen die tot doel hebben de beslissingen van de scheidsrechters te beïnvloeden of fouten van hun team te verbergen.	
<b>19.2</b>	<b>Fair Play</b>	
19.2.1	De deelnemers moeten zich respectvol en in de geest van "fair play" gedragen, niet alleen ten opzichte van de scheidsrechters, maar ook ten opzichte van andere officials, de tegenpartij, teamgenoten en toeschouwers.	
19.2.2	Gedurende de wedstrijd is communicatie tussen de leden van het team toegestaan.	5.2.3.4

### 20. Wangedrag en bijbehorende maatregelen

Regel		zie ook:
<b>20.1</b>	<b>Misdragen</b>	
	Misdragingen zijn niet onderhevig aan maatregelen. Het is de taak van de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter te voorkomen dat er aan de teams maatregelen moeten worden opgelegd.	5.1.2, 21.3
	Dit gebeurt in twee stappen:	
	Stap 1: Door het geven van een mondelinge waarschuwing via de aanvoerder.	
	Stap 2: Door het geven van een gele kaart aan een lid van het team.	T9 (5)
	Deze formele waarschuwing via de gele kaart is geen straf, maar een indicatie dat het lid van het team (en in het verlengde daarvan het hele team) het bestraffingsniveau van de wedstrijd heeft bereikt. De waarschuwing heeft verder geen directe gevolgen, maar wordt wel genoteerd op het wedstrijdformulier.	
<b>20.2</b>	<b>Wangedrag dat leidt tot maatregelen</b>	

Regel	zie ook:
	4.1.1
20.2.1	
20.2.2	
20.2.3	
<b>20.3</b>	
<b>Tabel van maatregelen</b>	
20.3.1	T9 (6)
20.3.2	6.4.3, 7.3.1, T9 (7)
20.3.3	6.4.3, 7.3.1, T9 (8)
	T7
<b>20.4</b>	
<b>Wangedrag voor en tussen de sets</b>	
	T7

<u>Regel</u>		<u>zie ook:</u>
20.5	<b>Samenvatting van wangedrag en kaartgebruik</b>	T9 (5, 6, 7, 8)
	Waarschuwing: geen straf	20.1
	Bestrafing: straf	20.3.1
	Uit het veld sturen: straf	20.3.2
	Diskwalificatie: straf	20.3.3

## Deel 2, Onderdeel 2: De scheidsrechters, hun verantwoordelijkheden en officiële tekens

### Hoofdstuk 7: Scheidsrechters

#### 21. Scheidsrechtersteam en procedures

Regel		zie ook:
21.1	<b>Samenstelling</b> Het scheidsrechtersteam bestaat bij een wedstrijd uit de volgende officials: <ul style="list-style-type: none"> <li>• een 1<sup>e</sup> scheidsrechter, 22</li> <li>• een 2<sup>e</sup> scheidsrechter (waar van toepassing), 23</li> <li>• een challenge scheidsrechter (waar van toepassing), 24</li> <li>• een reserve scheidsrechter (waar van toepassing), 25</li> <li>• een teller, 26</li> <li>• vier (twee) lijnrechters (waar van toepassing). 28</li> </ul> Hun plaats wordt in tekening 8 aangegeven.	
	<b>Commentaar:</b> 27 <i>Op de hoogste niveaus (eredivisie, NK en Grand Slams) van de door de Nevobo georganiseerde competitie is een assistent teller verplicht tijdens de halve finales en finales.</i>	
21.2	<b>Procedures</b>	
21.2.1	Alleen de 1 <sup>e</sup> en de 2 <sup>e</sup> scheidsrechter mogen tijdens de wedstrijd fluiten.	
21.2.1.1	De 1 <sup>e</sup> scheidsrechter fluit voor de service waarmee de rally begint.	T9 (1)
21.2.1.2	De 1 <sup>e</sup> en 2 <sup>e</sup> scheidsrechter fluiten voor het eind van de rally indien zij er zeker van zijn dat er een fout is gemaakt en zij de aard hiervan hebben vastgesteld.	
21.2.2	Zij mogen, wanneer het spel is onderbroken, fluiten om aan te geven dat zij een verzoek van een team inwilligen of afwijzen.	
21.2.3	Direct nadat de scheidsrechter fluit voor het voltooiën van een rally, moet hij door middel van de officiële tekens aangeven:	22.2.1.2, 29.1
21.2.3.1	Als de fout door de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter is gefloten, houdt hij de volgende volgorde aan: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) het team dat gaat serveren,</li> <li>b) de aard van de fout,</li> <li>c) (zodanig) de speler die de fout maakte.</li> </ul>	T9 (2)
21.2.3.2	Als de fout door de 2 <sup>e</sup> scheidsrechter is gefloten, houdt hij de volgende volgorde aan: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) de aard van de fout,</li> <li>b) (zodanig) de speler die de fout maakte,</li> </ul>	

Regel	zie ook:
c) de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter volgen met het aanwijzen van de kant van het team die gaat serveren. In dit geval geeft de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter alleen het team aan die gaat serveren. De 1 <sup>e</sup> scheidsrechter geeft niet de aard van de fout aan en wijst ook niet de betreffende speler aan.	T9 (2)
21.2.3.3 Bij een dubbelfout moeten beide scheidsrechters de tekens als volgt geven: a) de aard van de fout, b) (zodanig) de speler(s) die de fout maakte(n). Enkel de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter geeft vervolgens aan welk team gaat serveren.	T9 (23)  T9 (2)

## 22. 1<sup>e</sup> scheidsrechter

Regel	zie ook:
<b>22.1 Plaats</b> De 1 <sup>e</sup> scheidsrechter vervult zijn taken staand op een platform dat bij één van de uiteinden van het net is geplaatst aan de zijde tegenover de teller. Zijn ooghoogte moet ongeveer 50 cm boven de bovenkant van het net zijn.	T1, T8
<b>22.2 Bevoegdheden</b>	
22.2.1 De 1 <sup>e</sup> scheidsrechter leidt het spel van begin tot aan het einde. Hij staat boven alle officials en de leden van de teams. Tijdens de wedstrijd zijn de beslissingen van de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter onherroepelijk. Hij is bevoegd de beslissingen van de andere officials ongeldig te verklaren als hij meent dat zij zich hebben vergist. De 1 <sup>e</sup> scheidsrechter mag zelfs een official, die zijn taken niet naar behoren verricht, vervangen.	
22.2.2 De 1 <sup>e</sup> scheidsrechter houdt eveneens toezicht op het werk van de ballenkinderen en de zand-levellers.	
22.2.3 De 1 <sup>e</sup> scheidsrechter heeft het recht over alle zaken van het spel te beslissen, met inbegrip van die zaken waarin de spelregels niet voorzien.	
22.2.4 De 1 <sup>e</sup> scheidsrechter staat geen enkele discussie over zijn beslissingen toe. Echter, op verzoek van de aanvoerder geeft hij uitleg over de toepassing en interpretatie van de spelregels op grond waarvan hij zijn beslissing heeft genomen. Als de aanvoerder het oneens is met de uitleg en officieel protesteert moet de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter het Protest Protocol laten aanvangen.	

Regel		zie ook:
	<b>Commentaar:</b> Bij de hoogste door de Nevobo georganiseerde competities (eredivisie, NK en Grand Slams) is een Protest Protocol alleen mogelijk indien er een Nevobo hoofdscheidsrechter aanwezig is. In alle andere gevallen is het niet mogelijk protest aan te tekenen en is de beslissing van de 1e scheidsrechter definitief.	
22.2.5	De 1 <sup>e</sup> scheidsrechter beslist vóór en tijdens de wedstrijd of de speelruimte en de omstandigheden aan de voorschriften voldoen.	
22.2.6	Afhankelijk van de omstandigheden die leiden tot een blessure of ziekte van een speler, staat de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter de medische behandeling en herstelperiode toe.	17.1.2
<b>22.3</b>	<b>Verantwoordelijkheden</b>	
22.3.1	Vóór de wedstrijd moet de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter:	
22.3.1.1	de kwaliteit van de speelruimte, de ballen en de overige voorzieningen controleren;	
22.3.1.2	in aanwezigheid van de officiële aanvoerders de toss verrichten;	
22.3.1.3	het inspelen van de teams controleren.	
22.3.2	Tijdens de wedstrijd is alleen de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter bevoegd:	
22.3.2.1	Waarschuwingen te geven aan de teams;	
22.3.2.2	op te treden tegen wangedrag en spelophouden;	
22.3.2.3	te beslissen met betrekking tot:	
	a) fouten van de serveerder en schermen door het team aan service;	T5
	b) fouten bij het spelen van de bal;	
	c) fouten boven het net en foutieve aanrakingen van het net, voornamelijk (maar niet exclusief) aan de zijde van de aanvaller;	
	d) de bal die volledig onder het net door gaat;	T9 (22)
	e) De geserveerde bal en de 3 <sup>e</sup> aanraking die over of buiten de antenne aan zijn/haar kant passeert.	
22.3.3	Aan het einde van de wedstrijd controleert en ondertekent hij het wedstrijdformulier.	

## 23. 2<sup>e</sup> scheidsrechter

Regel		zie ook:
23.1	<b>Plaats</b> De 2 <sup>e</sup> scheidsrechter vervult zijn taken stand buiten het speelveld nabij de paal aan de andere kant van het veld, tegenover de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter.	T1, T8
23.2	<b>Bevoegdheden</b>	



Regel		zie ook:
23.2.1	De 2 <sup>e</sup> scheidsrechter assisteert de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter, maar heeft ook een eigen bevoegdheid. Wanneer de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter niet meer in staat is zijn werk te doen, mag de 2 <sup>e</sup> scheidsrechter hem vervangen.	23.3
23.2.2	De 2 <sup>e</sup> scheidsrechter mag zonder te fluiten ook fouten aangeven die niet binnen zijn directe verantwoordelijkheid vallen. Hij mag hier echter niet bij de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter op aandringen.	
23.2.3	De 2 <sup>e</sup> scheidsrechter houdt toezicht op het werk van de teller(s).	
23.2.4	De 2 <sup>e</sup> scheidsrechter vestigt de aandacht van de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter op eventueel wangedrag.	
23.2.5	De 2 <sup>e</sup> scheidsrechter staat de time-outs en wisselingen van speelhelpt toe, controleert de tijdsduur daarvan en wijst onjuiste verzoeken af.	T9 (3, 4)
23.2.6	De 2 <sup>e</sup> scheidsrechter controleert het aantal gebruikte time-outs van beide teams en licht na een time-out de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter en de betrokken spelers hierover in.	
23.2.7	Wanneer een speler geblesseerd raakt, staat de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter een herstelperiode toe en bewaakt de 2 <sup>e</sup> scheidsrechter deze.	17.1.2
23.2.8	De 2 <sup>e</sup> scheidsrechter controleert tijdens de wedstrijd of de ballen nog aan de reglementaire voorwaarden voldoen.	
23.2.9	Indien nodig voert de 2 <sup>e</sup> scheidsrechter de toss tussen de tweede en derde set uit als de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter hier niet toe instaat is. Hij voorziet vervolgens de teller van alle noodzakelijke informatie.	
<b>23.3</b>	<b>Verantwoordelijkheden</b>	
23.3.1	Bij het begin van iedere set en wanneer dat nodig is, controleert de 2 <sup>e</sup> scheidsrechter het werk van de teller en controleert of de juiste speler gaat serveren en of hij de bal heeft.	
23.3.2	De 2 <sup>e</sup> scheidsrechter beslist, waarbij hij fluit en het desbetreffende teken geeft, tijdens de wedstrijd over:	
23.3.2.1	hinderen als gevolg van het in het speelveld van de tegenstander komen danwel als gevolg van het onder het net doorkomen;	11.2, T9 (22)
23.3.2.2	het door een speler foutief aanraken van het net, voornamelijk (maar niet exclusief) aan de zijde van de blokkeerder en van de antenne aan zijn kant van het veld;	11.3.1
23.3.2.3	het contact van de bal met een vreemd voorwerp;	8.4.2, 8.4.3, T9 (15), T10 (4)
23.3.2.4	de bal die, aan zijn kant van het speelveld, geheel of gedeeltelijk buiten de passeerruimte over het net in de richting van de tegenstander gaat of de antenne aan zijn zijde van het veld raakt, inclusief tijdens de service;	8.4.3, 8.4.4, T3, T4a, T9 (15)

Regel		zie ook:
23.3.2.5	het contact van de bal met het zand, wanneer de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter niet in staat is dit contact te zien;	
23.3.2.6	de bal die terug gespeeld wordt nadat deze volledig onder het net gepasseerd is;	T9 (22)
23.3.2.7	De geserveerde bal en 3de aanraking die over of buiten de antenne om passeert aan zijn/haar kant van het veld.	
23.3.3	Aan het einde van de wedstrijd controleert en ondertekent hij het wedstrijdformulier.	

## 24. De challenge scheidsrechter

Voor competities waar het Video Challenge Systeem (VCS) in gebruik is, is de challenge scheidsrechter verplicht.

Regel		zie ook:
<b>24.1</b>	<b>Plaats</b> De teller vervult zijn taken vanuit een aparte ruimte op een plek bepaald door de Technical Delegate.	
<b>24.2</b>	<b>Verantwoordelijkheden</b>	
24.2.1	De challenge scheidsrechter houdt toezicht op het challenge-proces en zorgt dat de juiste procedures gevolgd worden.	
24.2.2	De challenge scheidsrechter zal een officieel scheidsrechter tenue dragen tijdens het uitvoeren van zijn functie.	
24.2.3	Aan het einde van het challenge-proces adviseert hij de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter over de aard van de fout.	21.2.3.1 T9 (2)
24.2.4	Aan het eind van de wedstrijd ondertekent hij het wedstrijdformulier.	

## 25. De reserve scheidsrechter

Voor competities waar het Video Challenge Systeem (VCS) in gebruik is, is de challenge scheidsrechter verplicht alsmede bij alle TV wedstrijden.

Regel		zie ook:
<b>25.1</b>	<b>Plaats</b> De reserve scheidsrechter vervult zijn taken vanuit een aparte positie zoals bepaald in de FIVB court layout.	
<b>25.2</b>	<b>Verantwoordelijkheden</b> De reservescheidsrechter is verplicht om:	
25.2.1	Een officieel scheidsrechter tenue te dragen tijdens het uitvoeren van zijn functie.	

Voor competities waar het Video Challenge Systeem (VCS) in gebruik is, is de challenge scheidsrechter verplicht alsmede bij alle TV wedstrijden.

<u>Regel</u>		<u>zie ook:</u>
25.2.2	De 2 <sup>e</sup> scheidsrechter te vervangen in diens afwezigheid of wanneer hij zijn functie niet verder kan uitvoeren of wanneer hij de functie van 1 <sup>e</sup> scheidsrechter heeft overgenomen.	23.2.1
25.2.3	De 2 <sup>e</sup> scheidsrechter te assisteren in het controleren van de vrije zone.	T1
25.2.4	De 2 <sup>e</sup> scheidsrechter 4 wedstrijdballen te brengen, direct na de presentatie van de spelers.	3.3
25.2.5	De 2 <sup>e</sup> scheidsrechter een bal te overhandigen nadat die de serverende speler heeft gecontroleerd	
25.2.6	De 1 <sup>e</sup> scheidsrechter te assisteren bij het begeleiden van de zand-levellers.	22.2.2
25.2.7	In geval van het Video Challenge Systeem (VCS) de teller te overzien bij het invullen van het Challenge Systeem proces op het e-score formulier.	24

## 26. De teller

<u>Regel</u>		<u>zie ook:</u>
<b>26.1</b>	<b>Plaats</b> De teller vervult zijn taken zittend aan de tellertafel, aan de andere kant van het veld, tegenover en gericht naar de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter.	T1, T8
<b>26.2</b>	<b>Verantwoordelijkheden</b> De teller houdt het wedstrijdformulier overeenkomstig de spelregels bij. Hij werkt hierbij samen met de 2 <sup>e</sup> scheidsrechter. Met behulp van een zoemer of een ander (geluids)signaal geeft hij op grond van zijn verantwoordelijkheden tekens aan de scheidsrechters of geeft onregelmatigheden aan.	
26.2.1	Voor aanvang van elke wedstrijd en set moet de teller:	
26.2.1.1	de benodigde gegevens van de wedstrijd en teams noteren overeenkomstig de instructies en de aanvoerders laten tekenen;	
26.2.1.2	De service volgorde van beide teams noteren.	
26.2.2	De teller moet tijdens de wedstrijd:	
26.2.2.1	de door elk team gemaakte punten noteren;	
26.2.2.2	de service volgorde van elk team controleren en eventuele fouten aangeven voordat opgeslagen wordt;	
26.2.2.3	de time-outs noteren, hun aantal controleren en de 2 <sup>e</sup> scheidsrechter hierover informeren;	
26.2.2.4	de (2 <sup>e</sup> ) scheidsrechter inlichten als een aanvraag voor een time-out onjuist is;	15.5

Regel		zie ook:
26.2.2.5	de scheidsrechters er op attenderen wanneer er van speelhelft gewisseld moet worden en wanneer een set is afgelopen;	
26.2.2.6	noteren van elke maatregel voor wangedrag en onjuiste verzoeken;	
26.2.2.7	noteren van alle gebeurtenissen, gemeld door de 2 <sup>e</sup> scheidsrechter, zoals: een herstelperiode, langdurige spelonderbrekingen, beïnvloeding van buitenaf, etc.	
26.2.2.8	de pauzes tussen de sets controleren.	
26.2.3	Aan het einde van de wedstrijd moet de teller:	
26.2.3.1	de eindstand noteren;	
26.2.3.2	in geval van een protest, met voorafgaande toestemming van de 1 <sup>e</sup> scheidsrechter, een verklaring met betrekking tot het voorgevallene op het wedstrijdformulier noteren of de aanvoerder dit laten doen;	5.1.2.1, 5.1.3.2
26.2.3.3	na zelf het wedstrijdformulier te hebben getekend, de aanvoerders en vervolgens de scheidsrechters het wedstrijdformulier laten tekenen.	

## 27. De assistent-teller

Regel		zie ook:
27.1	<b>Plaats</b> De assistent-teller vervult zijn taken zittend aan de tellertafel naast de teller	T1, T8
27.2	<b>Verantwoordelijkheden</b> Hij ondersteunt de administratieve taken van de teller. In het geval dat de teller niet in staat is zijn werk voort te zetten, neemt de assistent-teller de taken van de teller over.	
27.2.1	Voor aanvang van elke wedstrijd en set moet de assistent-teller:	
27.2.1.1	controleren of alle informatie die op de telbord(en) getoond worden correct is.	
27.2.2	De assistent-teller moet tijdens de wedstrijd:	
27.2.2.1	de service volgorde van elke team aangeven door een bord omhoog te houden met het nummer 1 of 2 corresponderend met de speler die moet opslaan;	
27.2.2.2	eventuele fouten in de service volgorde direct melden aan de scheidsrechters door het gebruik van de zoemer;	
27.2.2.3	het handscorebord bedienen;	
27.2.2.4	controleren of alle scoreborden overeen komen;	
27.2.2.5	begin en einde van een technische time-out aangeven;	
27.2.2.6	indien noodzakelijk, het reservewedstrijdformulier bijwerken en het aan de teller geven.	

**Regel**

- 27.2.3 Aan het einde van de wedstrijd moet de assistent-teller:  
27.2.3.1 het wedstrijdformulier tekenen.

**zie ook:**

## 28. Lijnrechters

**Regel**

**28.1**

**Plaats**

Bij officiële internationale wedstrijden moeten er twee lijnrechters zijn. Zij staan diagonaal tegenover elkaar, 1 tot 2 m vanaf de hoeken van het veld. Iedere lijnrechter controleert hierbij zowel de achterlijn als de zijlijn aan zijn kant van het veld. Bij de wereldcompetities en officiële competities van de FIVB moeten er tijdens de halve finales en finales vier lijnrechters zijn. Zij staan in de vrije zone 1 - 3m van iedere hoek van het veld in het verlengde van de lijn die zij moeten controleren.

**zie ook:**

T1, T8

**28.2**

**Verantwoordelijkheden**

- 28.2.1 De lijnrechters vervullen hun taken door het geven van tekens met een vlag van 40cm bij 40cm: T10
- 28.2.1.1 wanneer een bal nabij een lijn op de grond komt, geven zij 'in' of 'uit' aan. (Let op: de lijnrechter die het dichtst bij de balbaan staat is in principe verantwoordelijk voor het geven van het juiste teken); 8.3, 8.4, T10 (1, 2)
- 28.2.1.2 wanneer een bal 'uit' gaat en door het ontvangende team is aangeraakt, geven zij "bal is aangeraakt" aan; 8.4 T10 (3)
- 28.2.1.3 wanneer de bal een antenne raakt, bij de service buiten de passeerruimte over het net gaat, enz.; 8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, T4a, T10 (4)
- 28.2.1.4 wanneer een speler, niet zijnde de serveerder, bij de service buiten zijn speelveld staat / loopt; 7.4, 12.4.3, T10 (4)
- 28.2.1.5 de lijnrechters die verantwoordelijk zijn voor de achterlijnen geven voetfouten van de serveerder aan; 12.4.3, T10 (4)
- 28.2.1.6 wanneer de speler de antenne (aan de kant van het speelveld waar de lijnrechter staat) aanraakt tijdens het spelen van de bal of door het aanraken het spel beïnvloedt wordt; 11.3.1, 11.4.4, T3, T10 (4)
- 28.2.1.7 wanneer de bal, gespeeld in de richting van de tegenpartij, buiten de passeerruimte over het net gaat of de antenne (aan de kant van het speelveld waar de lijnrechter staat) raakt; 10.1.1, T4a, T10 (4)
- 28.2.1.8 wanneer tijdens de rally de bal door het blok aangeraakt wordt.
- 28.2.2 Op verzoek van de 1<sup>e</sup> scheidsrechter moet een lijnrechter het gegeven teken herhalen.

## 29. Officiële tekens

Regel

29.1

### **Tekens met de hand gegeven door de scheidsrechters**

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

zie ook:

T9

29.2

### **Tekens met de vlag gegeven door de lijnrechters**

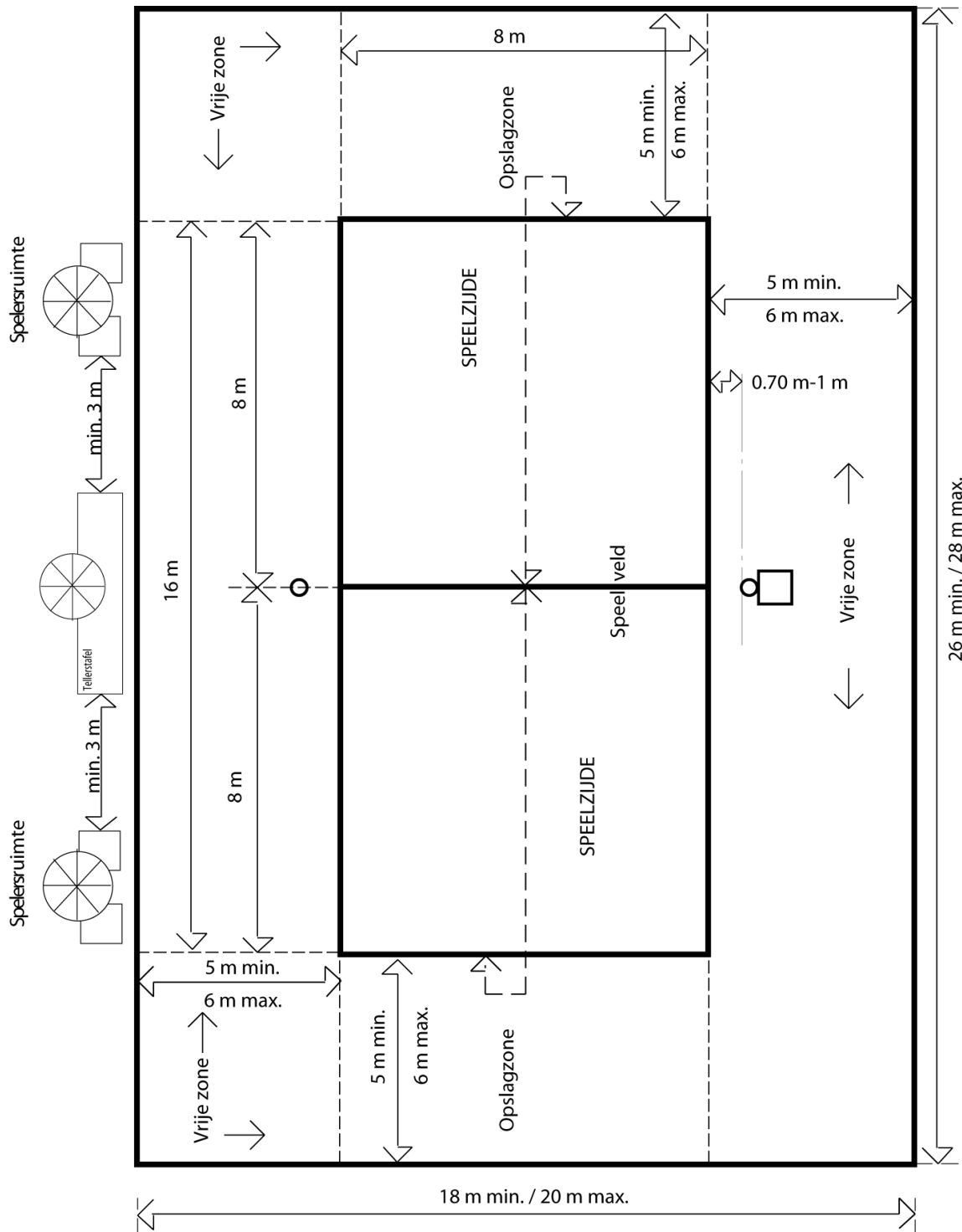
De lijnrechters moeten door middel van de vlag en het officiële teken de aard van de gemaakte fout aangeven. Zij moeten het teken enige ogenblikken aanhouden.

T10

## Deel 2, Onderdeel 3: Tekeningen

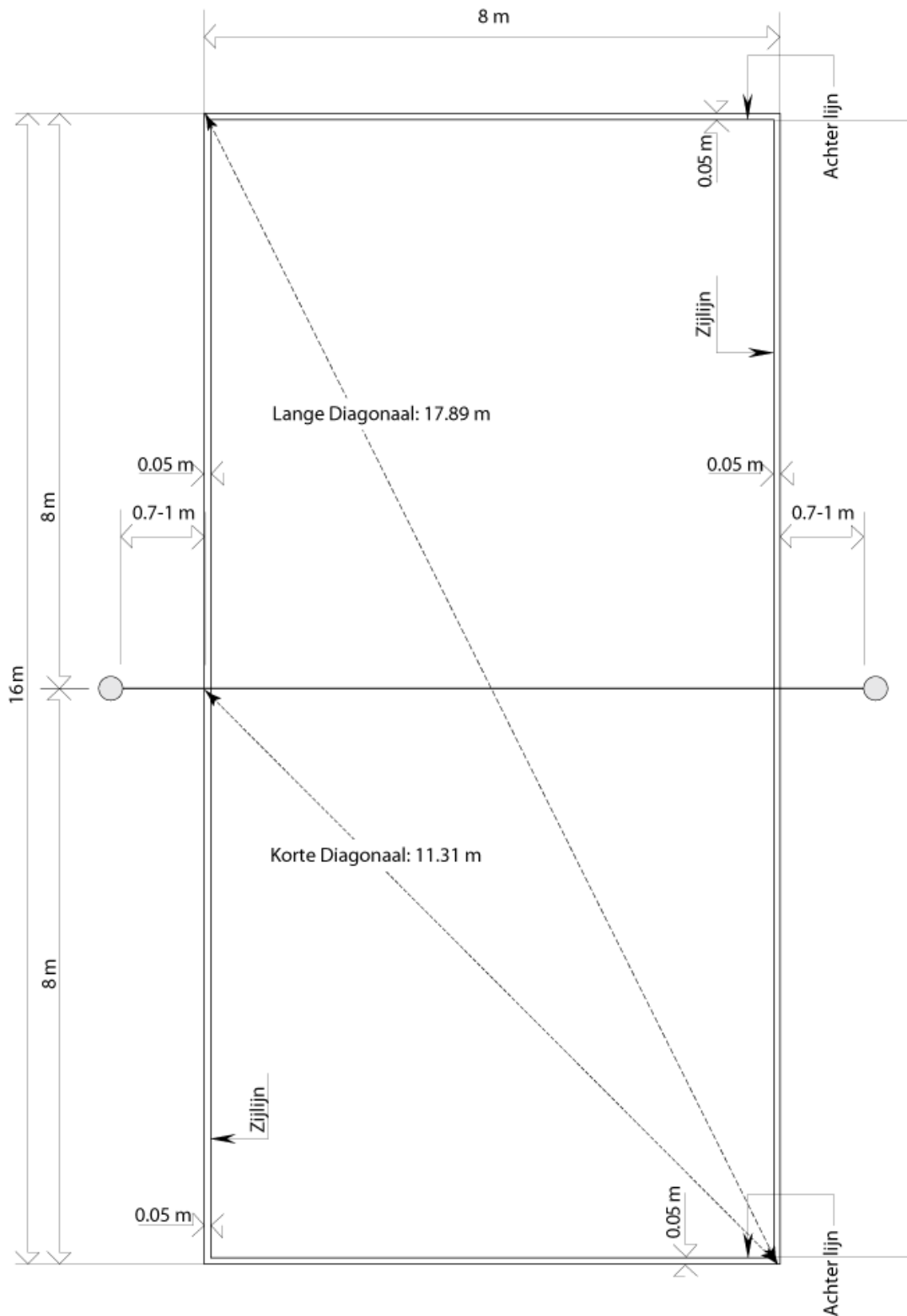
### Tekening 1 De Speelruimte

Regels: 1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1



## Tekening 2 Het Speelveld

Regels: 1.1, 1.3, 2.5

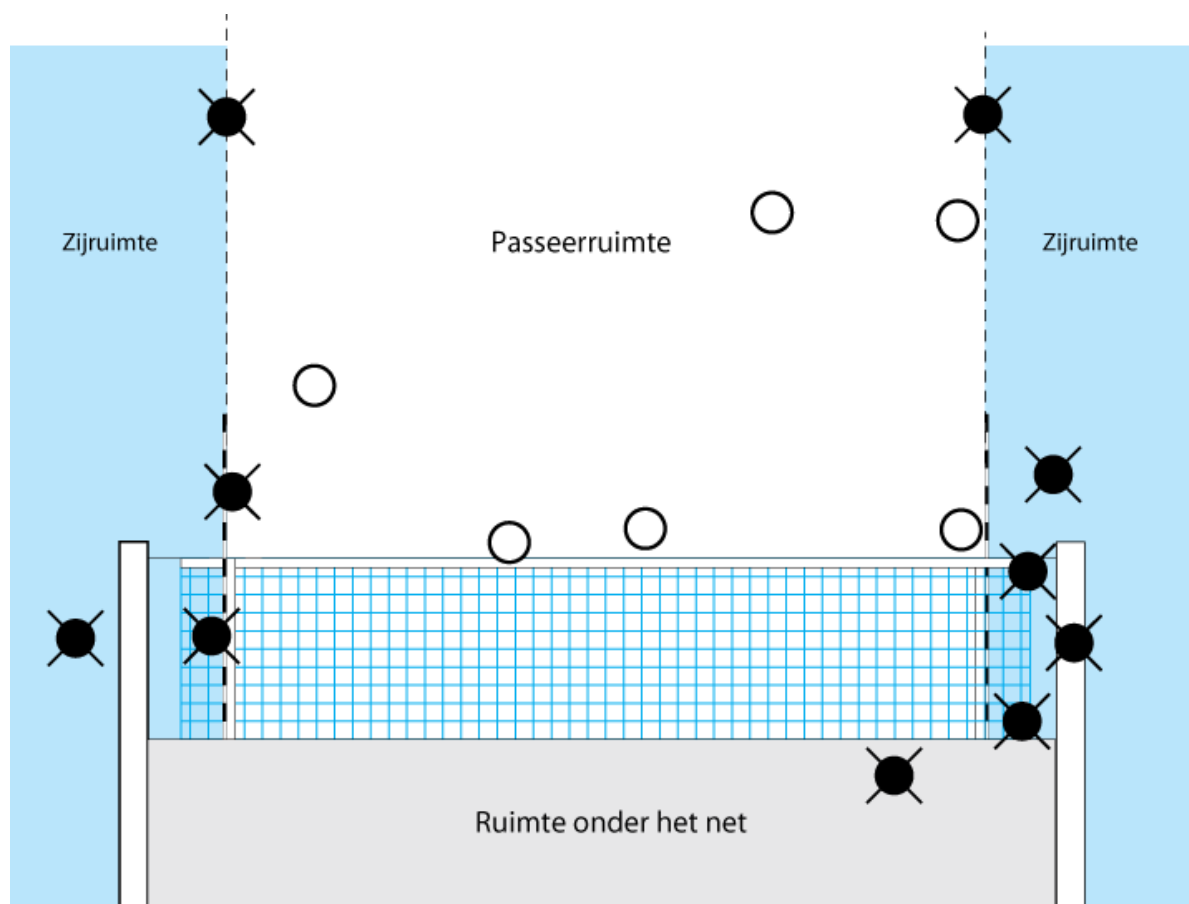








## Tekening 4a Bal passeert het verticale vlak van het net

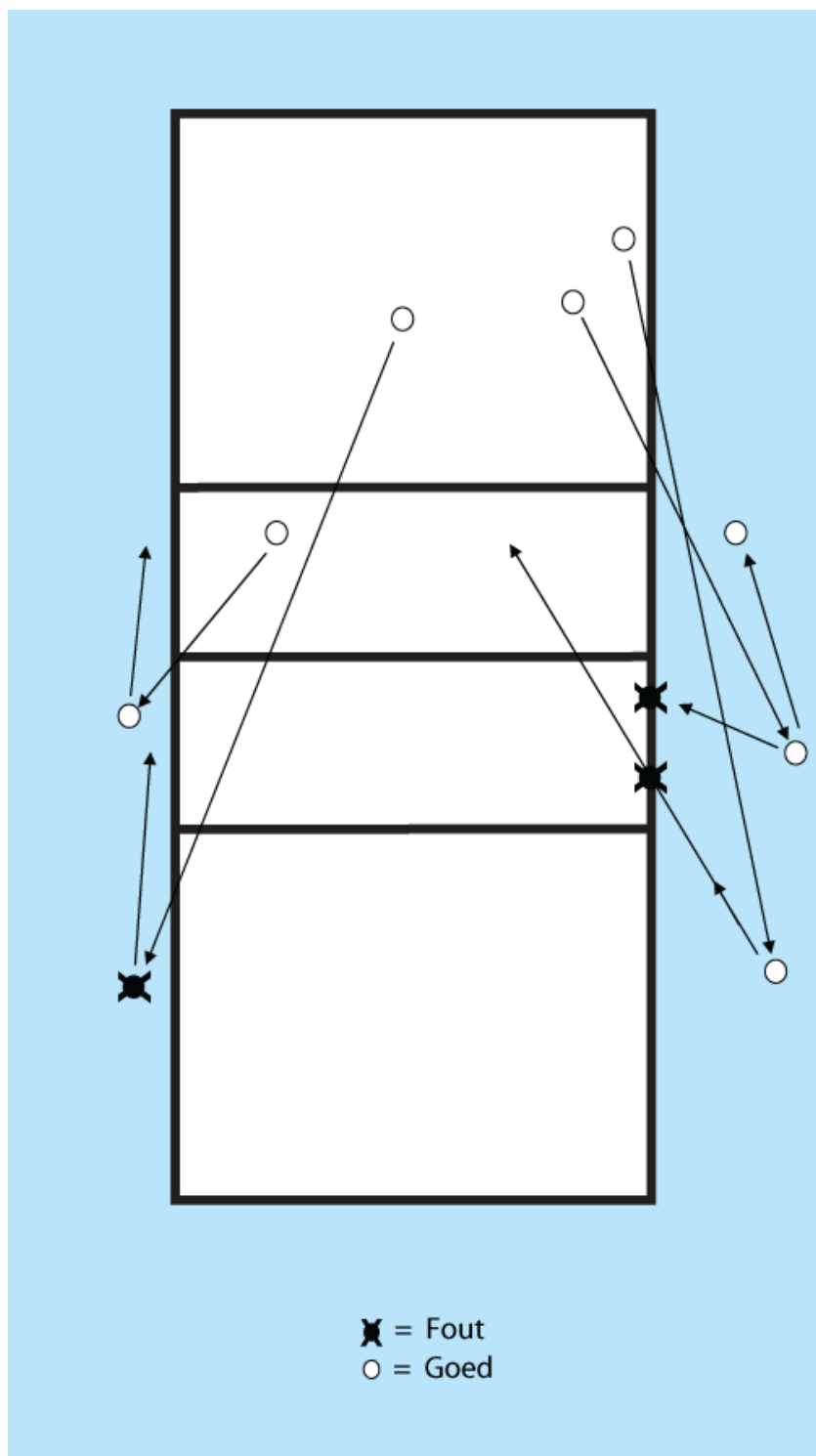
Regels: 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 23.3.2.4, 28.2.1.3, 28.2.1.7



 = Fout  
 = Goed

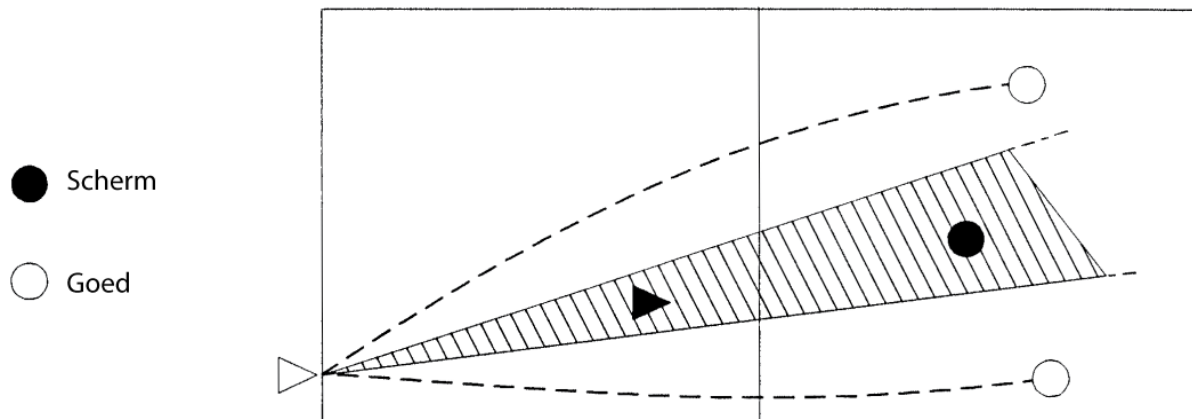
## Tekening 4b Bal passeert het verticale vlak van het net richting de vrije zone van de tegenstander

Regels: 10.1.2, 10.1.2.1



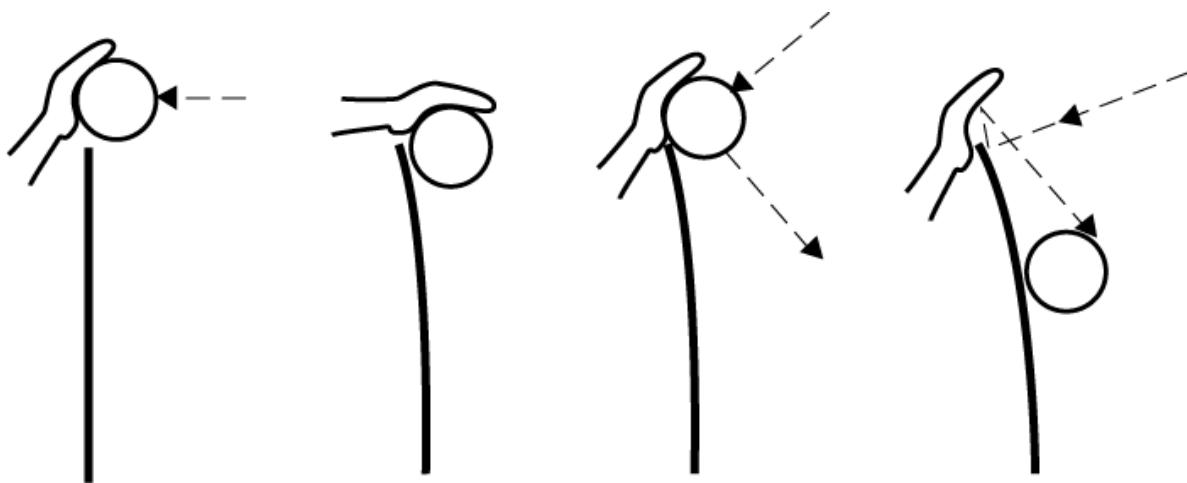
## Tekening 5 Schermen

Regels: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3



## Tekening 6 Voltooid blok

Regels: 14.1.3



Bal boven het net

Bal lager dan de  
bovenkant  
van het net

Bal raakt het net

Bal spring van het net op

## Tekening 7a Tabel van maatregelen bij misdragingen en wangedrag

Regels: 20.3, 20.4, 20.5

Groepen	Aantal keren	Overtreder van het team	Maatregel	Te tonen kaart(en)	Gevolgen
Misdragingen	Fase 1	leder lid van het team	Wordt niet gezien als sanctie	Geen	Alleen preventief
	Fase 2			Geel	
	ledere herhaling		Wordt gezien als onbehoorlijk gedrag	Zoals hieronder	Zoals hieronder
Onbehoorlijk gedrag (per set)	1 <sup>e</sup> keer	leder lid van het team	Bestrafing	Rood	Een punt en service voor de tegenstander
	2 <sup>e</sup> keer	Hetzelfde lid van het team	Bestrafing	Rood	Een punt en service voor de tegenstander
	3 <sup>e</sup> keer	Hetzelfde lid van het team	Uit het veld sturen	Rood en geel samen in één hand	Team wordt incompleet verklaard voor de set
Beledigend gedrag (per wedstrijd)	1 <sup>e</sup> keer	leder lid van het team	Uit het veld sturen	Rood en geel samen in één hand	Team wordt incompleet verklaard voor de set
	2 <sup>e</sup> keer	Hetzelfde lid van het team	Diskwalificatie	Rood en geel apart	Team wordt incompleet verklaard voor de wedstrijd
Agressief gedrag	1 <sup>e</sup> keer	leder lid van het team	Diskwalificatie	Rood en geel apart	Team wordt incompleet verklaard voor de wedstrijd

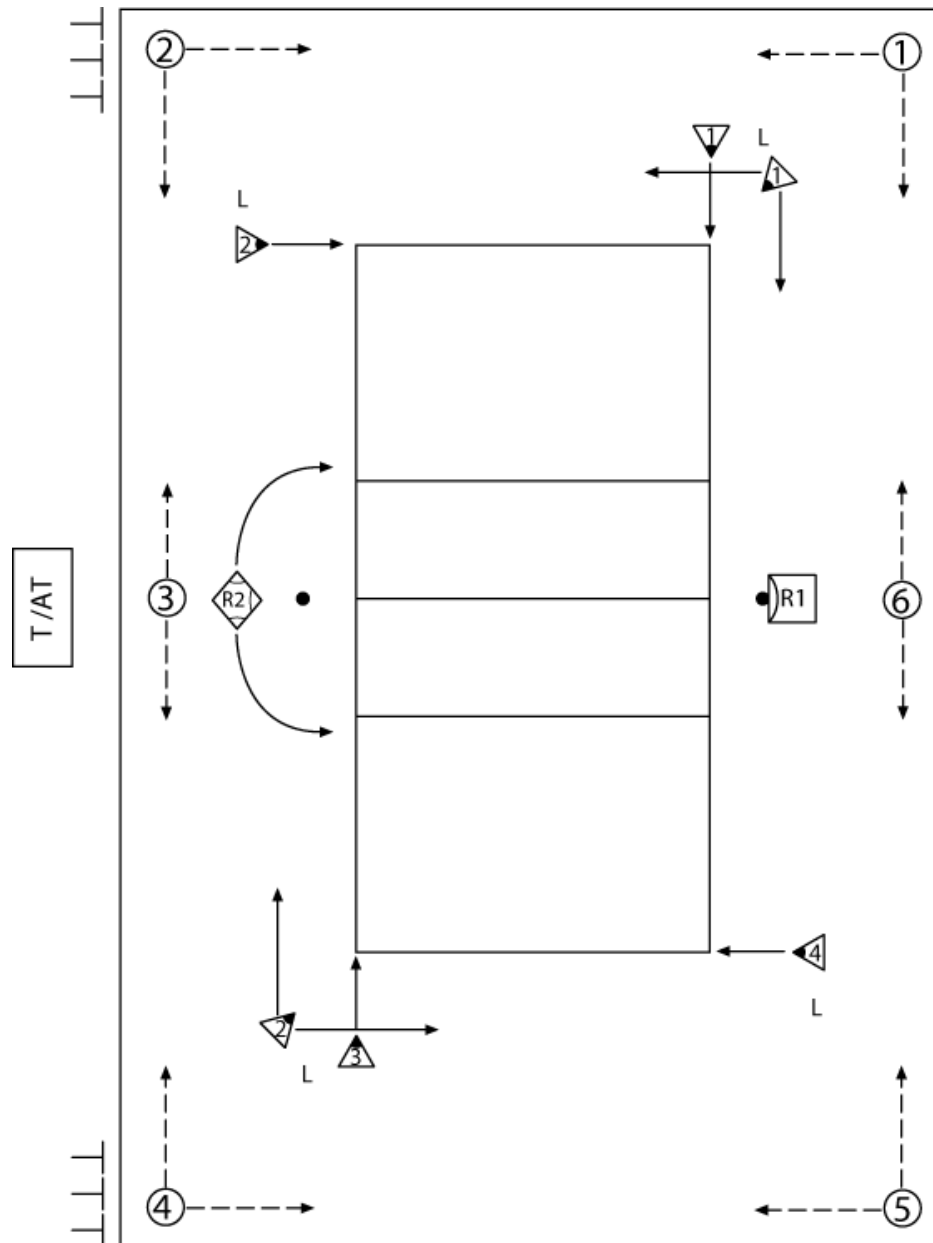
## Tekening 7b Tabel van maatregelen bij spelophouden

Regels: 16.2.2, 16.2.3

Groepen	Aantal keren	Overtreder van het team	Maatregel	Te tonen kaart(en)	Gevolgen
Spelophouden (per wedstrijd)	1 <sup>e</sup> keer	leder lid van het team	Waarschuwing voor spelophouden	Teken 25, met gele kaart	Geen; wel vermelding op het wedstrijdformulier
	2 <sup>e</sup> en volgende keren	leder lid van het team	Bestrafing voor spelophouden	Teken 25, met rode kaart	Een punt en service voor de tegenstander




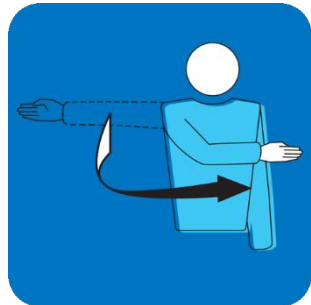


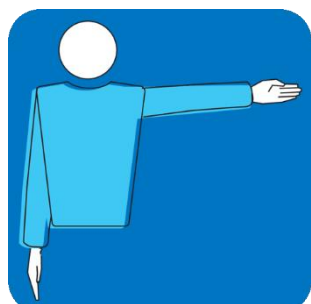


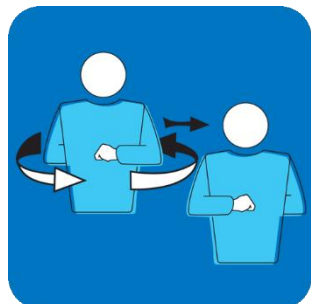


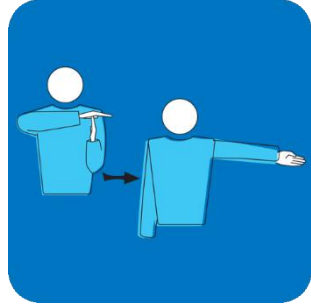
## Tekening 8 Plaats van het scheidsrechterskorps en hun assistenten



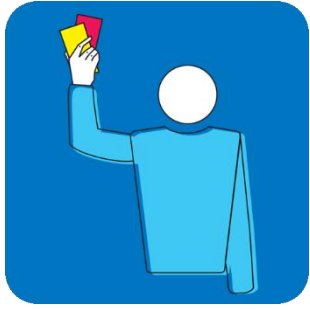
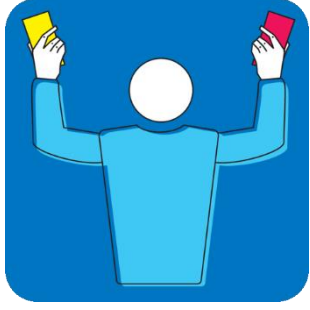
Regels: 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1



-  = Eerste scheidsrechter
-  = Tweede scheidsrechter
- T / AT = Teller / Assistent Teller
-  = Lijnrechters (nummers 1-4 or 1-2)
-  = Ballenkinderen (nummers 1-6)
-  = Zandvlakkers

## Tekening 9      Officiële scheidsrechterstekens

Tekens te geven door:  = 1 <sup>e</sup> scheidsrechter  = 2 <sup>e</sup> scheidsrechter	
<p><b>Toestemming voor de service</b></p> <p>Beweeg de hand om de richting van de service aan te duiden</p> <p>      Regels: 12.3, 21.2.1.1</p>	<p>1</p> 
<p><b>Team dat de service krijgt</b></p> <p>Met de gestrekte arm naar het team wijzen dat moet gaan opslaan</p> <p>            Regels: 12.3, 21.2.3.1a, 21.2.3.2c, 21.2.3.3c</p>	<p>2</p> 
<p><b>Wisselen van speelhelft</b></p> <p>De armen vóór en achter het lichaam heffen en rond het lichaam draaien</p> <p>            Regels: 18.2, 23.2.5</p>	<p>3</p> 
<p><b>Time-out</b></p> <p>De palm van de ene hand op de vingers van de verticaal gehouden andere hand leggen (T-vorm); daarna het team aanwijzen die de time-out aangevraagd heeft</p> <p>            Regels: 15, 23.2.5</p>	<p>4</p> 

<p><b>Waarschuwing wegens wangedrag</b></p> <p>Gele kaart tonen als waarschuwing</p> <p><b>E</b> Regels: 20.1, 20.5</p>	<b>5</b>	
<p><b>Bestrafing wegens wangedrag</b></p> <p>Rode kaart tonen als waarschuwing</p> <p><b>E</b> Regels: 20.3.1, 20.5</p>	<b>6</b>	
<p><b>Uit het veld sturen</b></p> <p>Rode en gele kaart samen in een hand tonen</p> <p><b>E</b> Regels: 20.3.2, 20.5</p>	<b>7</b>	
<p><b>Diskwalificatie</b></p> <p>Rode en gele kaart apart tonen</p> <p><b>E</b> Regels: 20.3.3, 20.5</p>	<b>8</b>	



**Einde van de set of wedstrijd**

De onderarmen met open handen vóór de borst kruisen

E

Regels: 6.2, 6.3

9



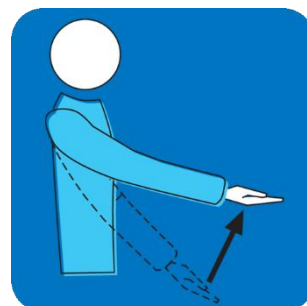
**De bal is bij de service niet opgegooid of losgelaten**

De gestrekte arm, met de handpalm naar boven, heffen

E

Regel: 12.4.1

10



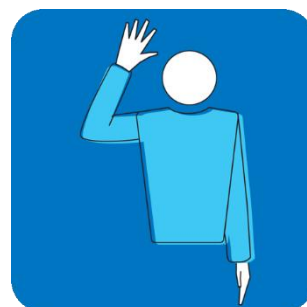
**Te laat opslaan**

Vijf gespreide vingers omhoog steken

E

Regel: 12.4.4

11



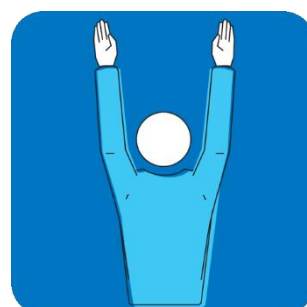
**Verboden blok of scherm**

De beide armen, met de handpalmen naar voren, verticaal omhoog steken

E

Regels: 12.5, 14.5, 14.6.3

12



### Opstellingsfout of doordraaifout

Met de wijsvinger een draaiende beweging maken

**E** **T** Regels: 7.7.1, 12.6.1.1

13

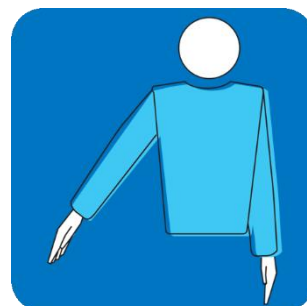


### Bal "in"

Met de gestrekte arm en open hand naar de grond wijzen

**E** **T** Regels: 6.1.1.1, 8.3

14

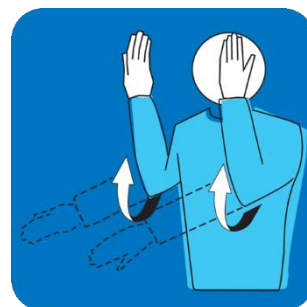


### Bal "uit"

De onderarmen verticaal heffen, de handen open en met de handpalmen naar het lichaam gekeerd

**E** **T** Regels: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4,  
12.6.2.2, 13.2.2

15



### Vastgehouden bal

De onderarm, met de handpalm naar boven, langzaam omhoog brengen

**E** **T** Regels: 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

16

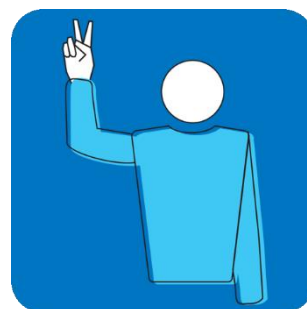


### Tweemaal raken

Twee gespreide vingers omhoog steken

**E** **T** Regels: 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b

17

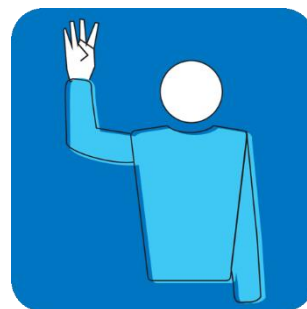


### Viermaal spelen

Vier gespreide vingers omhoog steken

**E** **T** Regel 9.3.1

18

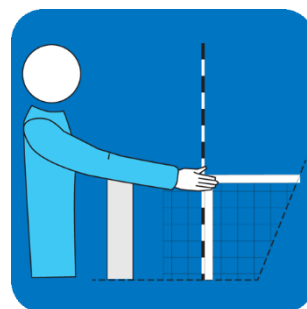


**Net aangeraakt door een speler of**  
**De bal uit de service raakt het net en passeert niet het**  
**verticale gedeelte van het net of raakt een speler van**  
**het eigen team**

Met de hand de zijde van het net aanwijzen waar de  
fout gemaakt is.

**E** **T** Regel 12.6.2.1

19

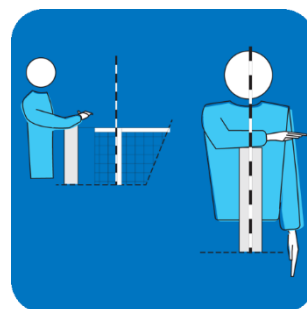


### Over het net reiken

Een hand, met de handpalm naar beneden, boven het  
net brengen

**E** Regels: 11.4.1, 13.2.1

20



### Foutieve aanval

Door een speler die een aanvalslag voltooid met een vinger actie met open hand of waarbij de vingers niet gestrekt en samen zijn, of

Door een speler die een aanvalslag voltooid op een service van de tegenstander terwijl de bal volledig boven het net is, of

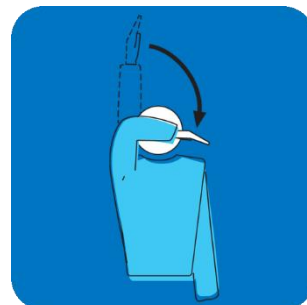
Door een speler die een aanvalslag voltooid door de bal bovenhands te spelen terwijl de balbaan niet loodrecht op de lijn van de schouders is, behalve als hij een set-up probeert te geven aan zijn teamgenoot.

Met de onderarm, de hand open, een beweging van boven naar beneden maken



Regels 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

21



Hinderen van de tegenstander door in het veld van de tegenstander en de ruimte onder het net te komen, of

De bal gaat volledig onder het net door, of

Degene die opslaat raakt het veld inclusief de achterlijn of de grond buiten de servicezone, of

Een speler, niet de speler aan service, stapt op het moment van de service buiten zijn speelveld.

Het speelveld onder het net of de betreffende lijn aanwijzen.



Regels: 8.4.5, 11.2.1, 12.4.3, 23.3.2.1, 23.3.2.6

22



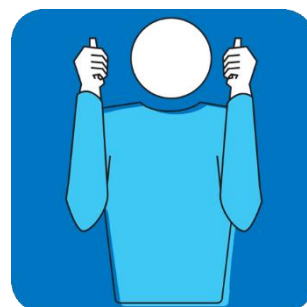
### Dubbelfout: service opnieuw uitvoeren

De beide duimen verticaal omhoog steken



Regels: 6.1.2.2, 12.4.5

23



### Bal is aangeraakt

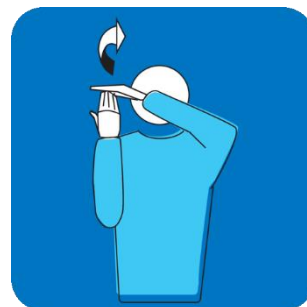
Met de handpalm van de ene hand over de vingers van de verticaal gehouden andere hand strijken

E

T

Regels: 14.6.4

24



### Spelhouden Waarschuwing Bestrafing

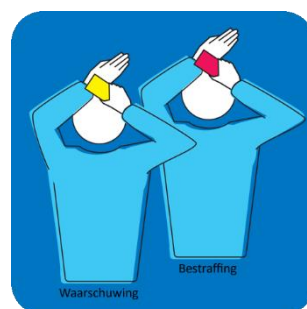
of

Met de gele kaart de pols aanraken (waarschuwing) òf met de rode kaart (bestrafing) naar de pols wijzen



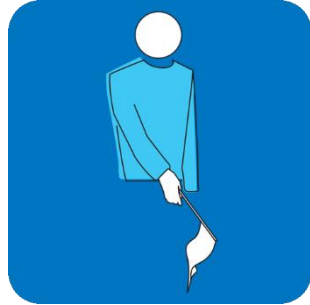

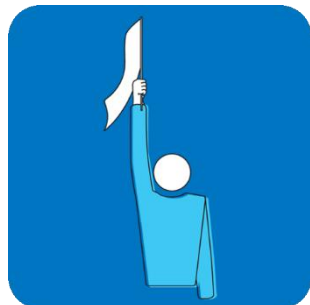




E

Regels: 16.2

25



## Tekening 10      Officiële lijnrechterstekens

Tekens te geven door:  = Lijnrechter	
<p><b>Bal "in"</b></p> <p>Met de vlag naar beneden wijzen</p> <p>      Regels: 8.3, 26.2.1.1</p>	<p>1</p> 
<p><b>Bal "uit"</b></p> <p>Met de vlag recht omhoog wijzen</p> <p>      Regels: 8.4.1, 26.2.1.1</p>	<p>2</p> 
<p><b>Bal is aangeraakt</b></p> <p>De vlag omhoog steken en de bovenkant van de vlag met de handpalm van de vrije hand aanraken</p> <p>      Regels: 26.2.1.2</p>	<p>3</p> 
<p><b>Bal gaat buiten de passeerruimte over het net</b> of <b>Bal raakt een voorwerp buiten het speelveld</b> of <b>Voetfout serveerder</b></p> <p>Met de vlag boven het hoofd zwaaien en met de vinger de antenne of de achterlijn aanwijzen</p> <p>      Regels: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 26.2.1.3, 26.2.1.4, 26.2.1.5, 26.2.1.6, 26.2.1.7</p>	<p>4</p> 

Geen beslissing mogelijk

Beide armen heffen en voor het lichaam kruisen

L

5



## Deel 3, Definities

Protocol	Het geheel aan activiteiten voorafgaand aan de wedstrijd, waaronder de toss, de warming-up en de officiële presentatie van teams en scheidsrechters.
Competitie / Controle gebied	Het competitie / controle gebied is een corridor rond het speelveld en de vrije zone die alle ruimte omvat tot aan de buitenste boarding of omheining. Zie tekening 1a
Zones	Dit zijn gebieden binnen de speelruimte (zoals speelveld en vrije zone) die, in deze regels, met een specifiek doel (of restrictie) zijn gedefinieerd. Deze omvatten: Servicezone en vrije zone
Ruimte onder het net	De ruimte onder het net wordt begrensd door: <ul style="list-style-type: none"> <li>- de onderkant van het net en het koord dat het net aan de palen bevestigt.</li> <li>- De palen</li> <li>- Het speeloppervlak</li> </ul>
Passeerruimte	De passeerruimte wordt begrensd door: <ul style="list-style-type: none"> <li>- de bovenkant van het net</li> <li>- de antennes en hun denkbeeldige verlengde</li> <li>- het plafond of een object (indien aanwezig).</li> </ul> <p>De bal moet door de passeerruimte naar het veld van de tegenstander gespeeld worden</p>
Externe ruimte	De externe ruimte is de ruimte in het vlak van het net die niet tot de passeerruimte behoort.
Tenzij anders overeengekomen met de FIVB/Nevobo	Hoewel er reglementen over standaarden en specificaties van materialen en faciliteiten zijn er bijzondere omstandigheden waar aparte afspraken gemaakt kunnen worden door de FIVB of Nevobo om beachvolleybal extra te promoten of om nieuwe ideeën te testen
FIVB/Nevobo standaard	Door de FIVB/Nevobo gedefinieerde technische specificaties waaraan fabrikanten van materialen moeten voldoen
Fout	(i) Een spelactie die strijdig is met de regels (ii) Een overtreding van de regels anders dan een spelactie
Eerste aanraking door een team	Er zijn drie situaties waarbij een actie als eerste aanraking door een team wordt beoordeeld: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ontvangst van de service;</li> <li>- Verdedigen van een aanval van de tegenstander;</li> <li>- Het spelen van de bal die terugkomt van het blok van de tegenstander.</li> </ul>
Technische Time-out	Deze speciale verplichte time-out is, in aanvulling op de reguliere time-outs, bedoeld om beachvolleybal te promoten, het spel te



	analyseren en om extra reclame mogelijk te maken. Technische time-outs zijn verplicht voor FIVB, wereld competities en in de Nederlandse competitie vanaf de 1 <sup>e</sup> divisie en hoger.
Ballenkinderen	Dit is ondersteunend personeel dat verantwoordelijk is om het tempo van de wedstrijd te ondersteunen door tussen de rally's de bal naar de serveerder te gooien
Rally punt systeem	Dit is het systeem waarbij een punt gescoord wordt door het winnen van een rally.
Pauze	De tijd tussen twee sets. Veldwissels dienen niet als een pauze gezien te worden.
Hinderen	Elke actie die een voordeel oplevert ten opzichte van de tegenstander of die de tegenstander verhindert om de bal te spelen.
Vreemd voorwerp	Elk object of persoon buiten het speelveld of dicht bij de grenzen van de vrije speelruimte dat de balbaan hindert. Bijvoorbeeld schijnwerpers, de scheidsrechters stoel, TV uitrusting, tellerstafel en palen. Antennes zijn geen vreemde voorwerpen aangezien zij geacht worden deel uit te maken van het net