
**OFFICIËLE
BEACHVOLLEYBAL
SPELREGELS**

2017-2020

INHOUDSOPGAVE

1	Speelruimte.....	6
	1.1 Afmetingen.....	6
	1.2 Speeloppervlak.....	6
	1.3 Lijnen op het speelveld.....	6
	1.4 Zones en ruimten.....	7
	1.5 Weersomstandigheden.....	7
	1.6 Verlichting.....	7
2	Net en palen.....	7
	2.1 Hoogte van het net.....	7
	2.2 Structuur van het net.....	8
	2.3 Zijbanden.....	8
	2.4 Antennes.....	8
	2.5 Palen.....	9
	2.6 Bijkomende uitrusting.....	9
3	Ballen.....	9
	3.1 Normen.....	9
	3.2 Eenvormigheid van de ballen.....	9
	3.3 Drieballensysteem.....	9
4	Ploegen.....	10
	4.1 Samenstelling van de ploeg.....	10
	4.2 Plaats van de ploeg.....	10
	4.3 De uitrusting van de spelers.....	10
	4.4 Verandering van uitrusting.....	11
	4.5 Verboden voorwerpen.....	11
5	Ploegverantwoordelijken.....	11
	5.1 Kapitein.....	11
6	Om een punt te scoren, een set en een wedstrijd te winnen.....	13
	6.1 Om een punt te scoren.....	13
	6.2 Om een set te winnen.....	14
	6.3 Winnen van de wedstrijd.....	14
	6.4 Forfait en onvolledige ploeg.....	14
7	Structuur van het spel.....	14
	7.1 Toss.....	14

7.2	<i>Opwarmingsprocedure</i>	15
7.3	<i>Beginopstelling van de ploeg</i>	15
7.4	<i>Opstelling</i>	15
7.5	<i>Opstellingsfout</i>	15
7.6	<i>Rotatie</i>	15
7.7	<i>Rotatiefout</i>	15
8	<i>Spelsituaties</i>	16
8.1	<i>Bal in het spel</i>	16
8.2	<i>Bal uit het spel</i>	16
8.3	<i>Bal "BINNEN"</i>	16
8.4	<i>Bal "BUITEN"</i>	16
9	<i>Het spelen van de bal</i>	16
9.1	<i>Balaanrakingen</i>	17
9.2	<i>Kenmerken van de balaanraking</i>	18
9.3	<i>Fouten bij het spelen van de bal</i>	18
10	<i>Bal bij het net</i>	19
10.1	<i>De bal gaat over het net</i>	19
10.2	<i>Bal raakt het net</i>	19
10.3	<i>Bal in het net</i>	19
11	<i>Speler aan het net</i>	20
11.1	<i>Overschrijding van het net</i>	20
11.2	<i>Indringen in de ruimte van de tegenstander, het terrein en/of vrije zone</i>	20
11.3	<i>Contact met het net</i>	20
11.4	<i>Fouten van de spelers aan het net</i>	20
12	<i>Opslag</i>	21
12.1	<i>Eerste opslag van de set</i>	21
12.2	<i>Opslagvolgorde</i>	21
12.3	<i>Toelating tot opslag</i>	21
12.4	<i>Uitvoeren van de opslag</i>	22
12.5	<i>Scherm</i>	22
12.6	<i>Fouten gemaakt tijdens de opslag</i>	22
13	<i>Aanvalsactie</i>	23
13.1	<i>Eigenschappen van de aanvalsactie</i>	23
13.2	<i>Fouten bij de aanvalsactie</i>	23
14	<i>Blok</i>	24
14.1	<i>Blokkeren</i>	24

	14.2	<i>Het blokcontact</i>	24
	14.3	<i>Blokkeren binnen de ruimte van de tegenstander</i>	24
	14.4	<i>Blok en ploegaanrakingen</i>	24
	14.5	<i>Blokkeren van de opslag</i>	24
	14.6	<i>Fouten tijdens het blokkeren</i>	25
15		ONDERBREKINGEN	26
	15.1	<i>Aantal reglementaire spelonderbrekingen</i>	26
	15.2	<i>Volgorde van reglementaire spelonderbrekingen</i>	26
	15.3	<i>Aanvraag voor reglementaire spelonderbrekingen</i>	26
	15.4	<i>Time-outs en technische time-outs</i>	26
	15.5	<i>Ongegronde aanvragen</i>	26
16		SPELVERTRAGINGEN	27
	16.1	<i>Types van vertragingen</i>	27
	16.2	<i>Sancties voor vertragingen</i>	27
17		UITZONDERLIJKE SPELONDERBREKINGEN	28
	17.1	<i>Kwetsuur/ziekte</i>	28
	17.2	<i>Incident vreemd aan het spel</i>	28
	17.3	<i>Verlengde onderbrekingen</i>	28
18		INTERVAL TUSSEN DE SETS EN KAMPWISSELS	29
	18.1	<i>Interval tussen de sets</i>	29
	18.2	<i>Kampwissels</i>	29
19		GEDRAGSBEPALINGEN	30
	19.1	<i>Sportief gedrag</i>	30
	19.2	<i>Fair-play</i>	30
20		WANGEDRAG EN BIJHORENDE SANCTIES.....	30
	20.1	<i>Licht wangedrag</i>	30
	20.2	<i>Wangedrag met sancties tot gevolg</i>	31
	20.3	<i>Sanctieschaal</i>	31
	20.4	<i>Wangedrag voor en tussen de sets</i>	31
	20.5	<i>Wangedrag en kaarten</i>	32
21		SCHEIDSRECHTERS KORPS EN PROCEDURES	33
	21.1	<i>Samenstelling</i>	33
	21.2	<i>Procedures</i>	33
22		1 ^{STE} SCHEIDSRECHTER	34
	22.1	<i>Plaats</i>	34
	22.2	<i>Bevoegdheden</i>	34

	22.3	Verantwoordelijkheden	35
23		2 ^{de} SCHEIDSRECHTER	36
	23.1	Plaats.....	36
	23.2	Bevoegdheden	36
	23.3	Verantwoordelijkheden	36
24		MARKEERDER.....	37
	24.1	Plaats.....	37
	24.2	Verantwoordelijkheden	37
25		HULPMARKEERDER.....	38
	25.1	Plaats.....	38
	25.2	Verantwoordelijkheden	38
26		LIJNRECHTERS	39
	26.1	Plaats.....	39
	26.2	Verantwoordelijkheden	40
27		OFFICIËLE TEKENS	40
	27.1	officiële tekens van de scheidsrechters	40
	27.2	officiële tekens van de lijnrechters	40

HOOFDSTUK 1 - INSTALLATIES EN UITRUSTING

1 SPEELRUIMTE

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

1.1 AFMETINGEN

1.1.1 Het speelveld is een rechthoek van 16 x 8m omringd door een vrije zone van minimum 3m breed aan alle zijden.

De vrije speelruimte is de ruimte boven het speeloppervlak die vrij is van alle hindernissen. De vrije speelruimte moet minimum 7m hoog zijn boven het speeloppervlak.

1.1.2 Voor FIVB en officiële competities moet de vrije zone minimum 5m en maximum 6m bedragen vanaf achter- en zijlijnen. De vrije speelruimte moet minimum 12,5m hoog zijn, gemeten vanaf het speelveld.

1.2 SPEELOPPERVLAK

1.2.1 Het oppervlak is samengesteld uit uitgevlakt zand, zo horizontaal en eenvormig als mogelijk, zonder stenen, schelpen en andere voorwerpen waarbij het risico's bestaat op snijwonden of kwetsuren van spelers.

1.2.2 Voor FIVB en officiële competities dient het zand minimum 40 cm diep te zijn, samengesteld uit fijne, losse zandkorrels.

1.2.3 Het speeloppervlak mag geen enkel gevaar voor verwondingen bij spelers opleveren.

1.2.4 Voor FIVB en officiële competities dient het zand gezeefd te zijn tot een aanvaardbare grootte, niet te grof, maar vrij van stenen en gevaarlijke partikels. De zandkorrels mogen niet te fijn zijn om zandstof te veroorzaken en/of aan de huid te kleven.

1.2.5 Voor FIVB en officiële competities is een zeil aangeraden om bij regen het central court te overdekken.

1.3 LIJNEN OP HET SPEELVELD

1.3.1 Alle lijnen zijn 5 cm breed. Ze moeten van een sterk contrasterende kleur zijn t.o.v. het zand.

1.3.2 Grenslijnen.

Twee zijlijnen en twee achterlijnen begrenzen het speelveld. Er is geen middenlijn. Beide zij- en achterlijnen zijn binnen de afmetingen van het speelveld geplaatst.

De lijnen bestaan uit een band van een resistent materiaal, en alle ankers dienen van een zacht en flexibel materiaal te zijn.

1.4 ZONES EN RUIMTEN

Er is enkel het speelveld, de opslagzone en de vrije zone rondom het speelveld.

- 1.4.1 De opslagzone is 8 m breed achter de achterlijn. De opslagzone loopt in de diepte door tot aan het einde van de vrije zone.

1.5 WEERSOMSTANDIGHEDEN

De weersomstandigheden mogen geen gevaar op verwondingen bij spelers opleveren.

1.6 VERLICHTING

Voor FIVB en officiële competities, 's nachts gespeeld, dient de lichtsterkte 1000 tot 1500 lux te bedragen, gemeten 1 m boven het oppervlak van de speelruimte.

2 NET EN PALEN

2.1 HOOGTE VAN HET NET

- 2.1.1 Verticaal over het midden van terrein is een net opgesteld. De hoogte bedraagt 2,43 m voor heren en 2,24 m voor dames.

Nota: De hoogte van het net kan variëren afhankelijk van de verschillende leeftijdscategorieën, als volgt:

Leeftijdscategorie	Dames	Heren
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

- 2.1.2 De hoogte wordt gemeten van het midden van het speelveld doormiddel van een meetstok. De hoogte van het net (boven de 2 zijlijnen) moet exact hetzelfde zijn en mag de officiële hoogte met niet meer dan 2 cm overschrijden.

2.2 STRUCTUUR VAN HET NET

Het net is 8,5 m lang en 1 m (+/- 3 cm) breed wanneer het strak gespannen verticaal over de kleine as in het midden van het speelveld is opgesteld.

Het net bestaat uit vierkante mazen van 10 cm. Boven- en onderaan zijn twee horizontale banden van 7-10 cm breed uit dubbelgevouwen canvas voorzien, bij voorkeur in donker blauw of helder kleur, over de volledige lengte genaaid. Aan elke uiteinde van de bovenband is een gat waardoor een bevestigingskoord loopt naar de palen, dit om het net strak op te spannen.

Binnenin de bovenband loopt een flexibele kabel en in de onderband een koord om het net aan de palen te bevestigen en de boven- en onderkant strak te houden. Het is toegelaten reclame aan te brengen op de horizontale banden van het net.

Voor FIVB en officiële competities mag een net van 8 m met smallere mazen gebruikt worden en mag reclame geplaatst worden tussen de uiteinden van het net en de palen, op voorwaarde dat de zichtbaarheid van spelers en officials gerespecteerd wordt. Publiciteit mag op bovenstaande items worden geprint volgens FIVB-reglementeringen.

2.3 ZIJBANDEN

Verticaal boven iedere zijlijn is er een gekleurde band aan het net vastgemaakt. De zijbanden zijn 5 cm breed en 1 m lang en worden beschouwd als een deel van het net.

Publiciteit op de zijbanden is toegelaten.

2.4 ANTENNES

Een antenne is een buigzame roede van 1,80 m lang en met een diameter van 10 mm, gemaakt uit glasvezel of gelijkaardig materiaal.

Een antenne is vastgemaakt aan de buitenkant van iedere zijband. De antennes worden geplaatst aan weerszijden van het net.

Het bovenste deel van de antenne steekt 80 cm boven het net uit. Zij is gemarkeerd met strepen van een contrasterende kleur om de 10 cm, bij voorkeur wit en rood.

De antennes worden beschouwd als een deel van het net en zij begrenzen op de zijkanten de doorgangsruijnte.

2.5 PALEN

- 2.5.1 De palen die het net dragen, worden geplaatst op een afstand van 0,7 m tot 1 m van de zijlijn tot de paalbescherming. Ze moeten een hoogte hebben van 2,55 m en bij voorkeur regelbaar zijn.

Voor FIVB en officiële competities worden de palen die het net dragen, geplaatst op een afstand van 1 m van de zijlijnen.

- 2.5.2 De palen moeten rond en glad zijn en worden zonder spankabels vastgezet op de grond. Zij mogen geen gevaarlijke of hinderlijke onderdelen hebben. De palen moeten worden afgeschermd.

2.6 BIJKOMENDE UITRUSTING

Elke bijkomende uitrusting is vastgelegd door de reglementen van de FIVB.

3 BALLEN

3.1 NORMEN

De bal moet rond zijn en gemaakt van soepel materiaal dat geen vocht absorbeert (leder, synthetisch leder of een gelijkaardig materiaal), i.e. meer geschikt voor buiten aangezien wedstrijden kunnen gespeeld worden bij regen. De bal heeft binnenin een blaas uit rubber of een gelijkaardig materiaal. De goedkeuring tot het gebruik van synthetisch leder is bepaald door de reglementering van de FIVB.

Kleur: Lichte kleuren of een combinatie van verschillende kleuren.

Omtrek: 66 tot 68 cm.

Gewicht: 260 tot 280 g.

Druk: 0,175 tot 0,225 kg/cm² (171 tot 221 mbar of hPa)

3.2 EENVORMIGHEID VAN DE BALLEN

Alle bij een wedstrijd gebruikte ballen moeten dezelfde normen hebben wat betreft omtrek, gewicht, druk, model, kleur, enz.

Voor FIVB en officiële competities moet er gespeeld worden met ballen die gehomologeerd zijn door de FIVB, tenzij met toelating van FIVB.

3.3 DRIEBALLENSYSTEEM

Voor FIVB en officiële competities moeten er drie ballen gebruikt worden. In dit geval zijn er zes ballenrapers verplicht, één op elke hoek van de vrije zone en één achter elke scheidsrechter.

HOOFDSTUK 2 - DEELNEMERS

4 PLOEGEN

4.1 SAMENSTELLING VAN DE PLOEG

- 4.1.1 Een ploeg is samengesteld uitsluitend uit twee spelers.
- 4.1.2 Alleen de twee spelers ingeschreven op het wedstrijdblad hebben het recht om aan de wedstrijd deel te nemen.
- 4.1.3 Een van deze spelers is de ploegkapitein, dit wordt op het wedstrijdblad aangeduid.
- 4.1.4 Voor FIVB en officiële competities is het spelers niet toegelaten om externe hulp te krijgen of gecoacht te worden tijdens de wedstrijd.

4.2 PLAATS VAN DE PLOEG

De spelersruimtes (met elk twee stoelen) ligt op 5m van de zijlijn en minstens 3m van de markeerderstafel.

4.3 DE UITRUSTING VAN DE SPELERS

Een spelersuitrusting bestaat uit een korte broek of een zwemshort. Een trui of een bikini-top is optioneel behalve wanneer vermeld in de toernooireglementering. Spelers mogen een pet/hoofddekseel dragen.

- 4.3.1 Voor FIVB en officiële competities moeten spelers een uitrusting dragen waarvan de kleur en stijl eenvormig is en volgens de toernooireglementering. De spelersuitrusting moet proper zijn.
- 4.3.2 Spelers moeten blootsvoets spelen behalve met toestemming van de eerste scheidsrechter.
- 4.3.3 De truitjes van de spelers (of de broeken als er toestemming is om zonder trui te spelen) moeten 1 en 2 genummerd zijn.
 - 4.3.3.1 Het nummer moet op de borst worden geplaatst (of op de voorkant van de broeken).
 - 4.3.3.2 De kleur van de nummers moet contrasteren met de kleur van het truitje en is minimum 10 cm hoog. De banden die de nummers vormen moeten minimum 1,5 cm breed zijn.

4.4 VERANDERING VAN UITRUSTING

Indien bij het aanmelden voor de wedstrijd beide teams hetzelfde kleur van truitje hebben, wordt een toss uitgevoerd om te bepalen welk team zal veranderen.

De eerste scheidsrechter mag één of meer spelers toestaan om:

- 4.4.1 Met sokken en/of schoenen te spelen.
- 4.4.2 Tussen twee sets natte truitjes te wisselen, op voorwaarde dat de nieuwe voldoen aan de tornooi- en FIVB-reglementering.
- 4.4.3 Indien gevraagd door een speler, mag de 1^e scheidsrechter toelating geven om te spelen met onderkledij en trainingsbroeken.

4.5 VERBODEN VOORWERPEN

- 4.5.1 Het is verboden voorwerpen te dragen die verwondingen kunnen veroorzaken of kunstmatig voordeel te bieden aan een speler.
- 4.5.2 De spelers mogen op eigen risico een bril of lenzen dragen.
- 4.5.3 Compressie pads (gewatteerde beschermingen tegen letsels) mogen gedragen worden ter bescherming of ondersteuning

Voor FIVB en officiële **senioren**competities moeten deze items **of visuele onderkledij** hetzelfde kleur hebben als de kledij.

5 PLOEGVERANTWOORDELIJKEN

De ploegkapitein is verantwoordelijk voor het gedrag en de discipline van hun ploegleden.

5.1 KAPITEIN

- 5.1.1 VOOR DE WEDSTRIJD, de ploegkapitein:
 - a) Tekent het wedstrijdblad
 - b) Vertegenwoordigd zijn ploeg bij de toss.
- 5.1.2 TIJDENS DE WEDSTRIJD, het is enkel de kapitein toegelaten met de scheidsrechters te spreken wanneer de bal uit het spel is in de volgende 3 gevallen:
 - 5.1.2.1 Om uitleg te vragen over de toepassing of de interpretatie van de spelregels; Als de kapitein het niet eens is met de uitleg, dient hij onmiddellijk de 1^e scheidsrechter te informeren dat hij wenst te protesteren.

5.1.2.2 Om toelating te vragen:

- a) Tot het wisselen van truitjes of uitrusting
- b) Om het nummer van de speler aan opslag na te zien
- c) Om het net, de ballen, het oppervlak enz. te controleren
- d) Om de lijnen recht te leggen.

5.1.2.3 Om een TO te vragen.

Opmerking: De spelers moeten toelating hebben om de speelruimte te verlaten.

5.1.3 NA HET EINDE DE WEDSTRIJD:

5.1.3.1 Beide spelers danken de scheidsrechter en de tegenstanders. De kapitein tekent het wedstrijdblad om het resultaat te bevestigen.

5.1.3.2 Indien de kapitein tijdens de wedstrijd een Protest Protocol heeft aangevraagd bij de 1^e scheidsrechter en het protest werd niet succesvol afgerond op het moment van de feiten, heeft hij/zij het recht om het protest formeel op te schrijven op het wedstrijdblad op het einde van de wedstrijd.

HOOFDSTUK 3 - SPEELFORMULE

6 OM EEN PUNT TE SCOREN, EEN SET EN EEN WEDSTRIJD TE WINNEN

6.1 OM EEN PUNT TE SCOREN

6.1.1 Punt

Een ploeg scoort een punt:

- 6.1.1.1 Door de bal succesvol in het kamp van de tegenstander op de grond te slaan;
- 6.1.1.2 Wanneer de tegenstander een fout begaat;
- 6.1.1.3 Wanneer de tegenstander een bestraffing krijgt.

6.1.2 Fout

Een ploeg begaat een fout door het uitvoeren van een spelactie die tegen de regels ingaat (of door deze op een ander manier te schenden). De scheidsrechter beoordeelt de fouten en bepaalt de gevolgen ervan overeenkomstig de spelregels:

- 6.1.2.1 Indien twee of meer fouten opeenvolgend worden begaan, wordt enkel de eerste fout bestraft.
- 6.1.2.2 Indien twee of meer fouten gelijktijdig worden begaan door de tegenstanders; wordt een dubbele fout gefloten en moet de spelfase herspeeld worden.

6.1.3 Een spelfase en een voltooide spelfase

Een **spelfase** is een opeenvolging van spelacties, vanaf het ogenblik van de opslag door de opslaggever, tot op het ogenblik dat de bal uit het spel is. Een **voltooide spelfase** is de opeenvolging van spelacties die resulteren in het toekennen van een punt.

- Dit omvat het toekennen van een bestraffing
- Het verlies van de opslag voor opslagfouten buiten de tijdslimiet.

- 6.1.3.1 Indien de opslaggevende ploeg een spelfase wint, dan scoort zij een punt en gaat verder met opslaan.
- 6.1.3.2 Indien de ontvangende ploeg een spelfase wint, dan scoort zij een punt, en moet nadien opslaan.

6.2 OM EEN SET TE WINNEN

Een set (uitgezonderd de beslissende 3^e set) wordt gewonnen door de ploeg die het eerst 21 punten behaalt met een minimum verschil van twee punten. In geval van gelijke 20-20 puntenstand gaat het spel verder, tot het verschil van twee punten wordt bereikt (22-20, 23-21, ...).

6.3 WINNEN VAN DE WEDSTRIJD

- 6.3.1 De wedstrijd wordt gewonnen door de ploeg die het eerst twee sets wint.
- 6.3.2 In geval van een gelijk 1-1 setstand, wordt de beslissende 3^e set gespeeld naar 15 punten met een minimum verschil van 2 punten.

6.4 FORFAIT EN ONVOLLEDIGE PLOEG

- 6.4.1 Indien een ploeg weigert te spelen, na hiertoe een aanmaning te hebben gekregen, wordt in gebreke gesteld en de wedstrijd wordt forfait verklaard. De ploeg verliest de wedstrijd met als resultaat 0-2 voor de wedstrijd en 0-21, 0-21 voor elke set.
- 6.4.2 Een ploeg die zich niet tijdig op het speelveld bevindt, wordt in gebreke gesteld.
- 6.4.3 Een voor een set of een wedstrijd onvolledig verklaarde ploeg verliest de set of de wedstrijd. Aan de tegenstander worden de ontbrekende punten of de ontbrekende punten en sets, nodig om de set of wedstrijd te winnen toegekend. De onvolledige ploeg behoudt de verworven punten en sets.

Voor FIVB en officiële competities wanneer het poulesysteem van toepassing is, kan de bovenvermelde regel 6.4 aangepast worden in lijn met de specifieke competitie-reglementen (tijdig uitgebracht door FIVB), betreffende de richtlijnen voor het behandelen van situaties zoals forfait en onvolledige ploeg.

7 STRUCTUUR VAN HET SPEL

7.1 TOSS

Voor de officiële opwarming voert de 1^e scheidsrechter de toss uit om te beslissen over de eerste opslag en de keuze van kamp tijdens de eerste set.

- 7.1.1 De toss wordt uitgevoerd in aanwezigheid van de twee ploegkapiteins, indien mogelijk.
- 7.1.2 De winnaar van de toss kiest:
OF
- 7.1.2.1 Het recht om op te slaan of om de opslag te ontvangen.
OF

7.1.2.2 Het kamp.

De verliezer krijgt het resterende alternatief.

7.1.2.3 In de tweede set heeft de verliezer van de toss van de eerste set de keuze tussen 7.1.2.1 of 7.1.2.2.

Indien de beslissende set moet gespeeld worden, wordt een nieuwe toss uitgevoerd.

7.2 OFFICIËLE OPWARMINGSPROCEDURE

Indien de ploegen voor de wedstrijd een ander speelveld ter beschikking hebben, zal de officiële opwarmtijd aan het net 3 min bedragen, indien geen terrein ter beschikking wordt dit 5 min.

7.3 BEGINOPSTELLING VAN DE PLOEG

7.3.1 Beide spelers van elke ploeg moeten altijd in het spel zijn.

7.4 OPSTELLING

Op het ogenblik dat de bal door de opslaggever wordt opgeslagen, moet iedere ploeg zich binnen haar eigen kamp bevinden (uitgezonderd de opslaggever).

7.4.1 De spelers kunnen hun opstelling vrij kiezen. Er zijn geen plaatsen gedefinieerd op het terrein.

7.5 OPSTELLINGSFOUT

7.5.1 Er zijn geen opstellingsfouten.

7.6 ROTATIE

7.6.1 De rotatievolgorde dient doorheen de volledige set te worden aangehouden (zoals bepaald door de ploegkapitein, meteen na de toss).

7.6.2 Wanneer de ploeg die de opslag ontvangt het recht om op te slaan wint, "roteren" haar spelers 1 positie.

7.7 ROTATIEFOUT

7.7.1 Een rotatiefout wordt begaan wanneer de opslag niet in juiste rotatievolgorde is uitgevoerd. De ploeg wordt bestraft met een punt en de opslag aan de tegenstander.

7.7.2 De markeerder moet de opslagvolgorde correct aangeven en elke verkeerde opslaggever verbeteren voor het fluitsignaal voor opslag.

HOOFDSTUK 4 - SPELACTIES

8 SPELSITUATIES

8.1 BAL IN HET SPEL

De bal is in het spel, vanaf het ogenblik dat de opslag geslagen wordt, na toelating van de eerste scheidsrechter.

8.2 BAL UIT HET SPEL

De bal is uit het spel, vanaf het ogenblik dat één van de scheidsrechters een fout fluit. Indien er geen fout begaan wordt, is de bal uit het spel, vanaf het ogenblik van het fluitsignaal.

8.3 BAL “BINNEN”

De bal is “BINNEN”, wanneer op het ogenblik van het contact met het speeloppervlak, een deel van de bal het speeloppervlak raakt, de grenslijnen inbegrepen.

8.4 BAL “BUITEN”

De bal is “BUITEN”, wanneer hij:

- 8.4.1 De grond raakt volledig buiten de grenslijnen (zonder deze te raken);
- 8.4.2 Een voorwerp buiten het speelveld of een persoon buiten het spel raakt;
- 8.4.3 De antennes, kabels, palen of het net zelf buiten de zijbanden raakt;
- 8.4.4 Het verticaal vlak van het net overschrijdt, helemaal of gedeeltelijk buiten de doorgangsruijme bij de opslag of bij de derde ploegaanraking (Uitzondering: regel 10.1.2).
- 8.4.5 Volledig de onderste ruimte onder het net doorgaat.

9 HET SPELEN VAN DE BAL

Elke ploeg moet binnen haar eigen speelruimte spelen (Uitgezonderd regel 10.1.2).

De bal mag echter teruggespeeld worden van buiten de vrije zone.

9.1 BALAANRAKINGEN

Een aanraking is elk contact met de bal door een speler in het spel.

Elke ploeg heeft het recht op maximum drie aanrakingen om de bal over het net terug te spelen. Als er meer dan drie balaanrakingen gebeuren, begaat de ploeg de fout "VIER AANRAKINGEN".

Deze balaanrakingen omvatten niet alleen de intentionele aanrakingen door de speler, maar ook de niet intentionele aanrakingen van de bal.

9.1.1 OPEENVOLGENDE BALAANRAKINGEN

Het is een speler niet toegelaten twee maal na elkaar de bal aan te raken (Uitgezonderd regels 9.2.3, 14.2 en 14.4.2).

9.1.2 GELIJKTIJDIGE BALAANRAKINGEN

Twee spelers mogen de bal gelijktijdig aanraken.

9.1.2.1 Wanneer twee ploeggenoten de bal gelijktijdig aanraken, wordt dit gerekend als twee aanrakingen (Uitgezonderd bij het blokkeren).

Als ze de bal trachten te spelen, maar slechts één van hen raakt de bal, wordt dit gerekend als één aanraking.

Een botsing tussen twee spelers is geen fout.

9.1.2.2 Wanneer twee tegenstanders de bal gelijktijdig aanraken over het net en de bal in het spel blijft, heeft de ontvangende ploeg recht op drie nieuwe balaanrakingen. Indien de bal "buiten" het veld valt, begaat de ploeg aan de tegenovergestelde zijde van het net de fout.

9.1.2.3 Indien gelijktijdige aanrakingen door twee tegenstanders boven het net leiden tot een verlengd contact met de bal, dan zal het spel verdergaan.

9.1.2.4 **Indien de bal de antenne raakt na een gelijktijdig contact van twee tegenstanders boven het net, dan moet de spelfase worden herspeeld.**

9.1.3 BALAANRAKING MET HULP

Binnen de speelruimte is het aan een speler niet toegestaan geholpen te worden door een ploeggenoot of door eender welke structuur/voorwerp dan ook, teneinde de bal te spelen.

Daarentegen mag een speler die op het punt staat een fout te begaan (net aanraken, hinderen van de tegenstander, enz.), door een ploeggenoot worden gestopt of tegengehouden.

9.2 KENMERKEN VAN DE BALAANRAKING

- 9.2.1 De bal mag om het even welk deel van het lichaam aanraken.
- 9.2.2 De bal mag noch opgevangen, noch gegooid worden. Hij mag terug botsen in gelijk welke richting.

9.2.2.1 Gelijktijdig contacten:

De bal mag verschillende delen van het lichaam aanraken, op voorwaarde dat deze contacten gelijktijdig plaatsvinden.

9.2.2.2 Achtereenvolgende contacten:

Bij de eerste balaanraking van de ploeg, tenzij deze bovenhands met de vingers gespeeld wordt, zijn achtereenvolgende contacten toegelaten als deze gebeuren in dezelfde actie. Wanneer de eerste balaanraking van de ploeg bovenhands met de vingers gespeeld is, mag er geen achtereenvolgend contact zijn met de vingers/handen, zelfs als deze in dezelfde actie plaatsvinden.

9.2.2.3 Bij het blokkeren, mogen achtereenvolgende contacten door één of meer spelers gebeuren, op voorwaarde dat deze contacten tijdens dezelfde actie plaatsvinden.

9.2.2.4 Verlengde contacten:

Bij een verdedigende actie op een hard geslagen bal, mag het balcontact verlengd worden, zelfs als deze bovenhands met de vingers wordt gespeeld.

9.3 FOUTEN BIJ HET SPELEN VAN DE BAL

- 9.3.1 VIER AANRAKINGEN: Een ploeg raakt de bal vier maal, vooraleer hem terug te spelen.
- 9.3.2 AANRAKING MET HULP: Een speler wordt geholpen door een ploeggenoot of door een structuur/voorwerp binnen de speelruimte, om de bal te spelen.
- 9.3.3 GEHOUDEN BAL: De bal wordt opgevangen en/of gegooid; hij botst niet terug na de aanraking. (Uitzonderingen: regel 9.2.2.1 en regel 9.2.2.2)
- 9.3.4 DUBBEL CONTACT: Een speler raakt twee maal achtereen de bal of de bal raakt achtereenvolgens verschillende delen van zijn lichaam.

10 BAL BIJ HET NET

10.1 DE BAL GAAT OVER HET NET

- 10.1.1 De bal die gespeeld wordt naar het kamp van de tegenstander, moet over het net binnen de doorgangsruijnte gaan. De doorgangsruijnte is het gedeelte van het verticale vlak van het net, begrensd:
- 10.1.1.1 Onderaan, door de bovenrand van het net;
 - 10.1.1.2 Aan de zijkanten, door de antennes en hun ingebeelde verlenging;
 - 10.1.1.3 Bovenaan, door het plafond of een constructie (indien aanwezig).
- 10.1.2 Een bal in de richting van de vrije zone van de tegenstander, die het verticaal vlak van het net geheel of gedeeltelijk overschrijdt, en die door de externe ruijnte gaat, mag worden teruggespeeld binnen het kader van de reglementaire aanrakingen, op voorwaarde dat:
- 10.1.2.1 De teruggespeelde bal het verticaal vlak van het net, opnieuw geheel of gedeeltelijk overschrijdt, en door de externe ruijnte gaat langs dezelfde zijde van het speelveld.
De tegenstander mag deze actie niet verhinderen.
- 10.1.3 De bal is "buiten" op het moment dat de bal volledig door de onderste ruijnte doorgaat.
- 10.1.4 Maar een speler mag het speelveld van de tegenstander binnen dringen om de bal te spelen alvorens deze door de onderste ruijnte gaat of deze buiten de doorgangsruijnte gaat.

10.2 BAL RAAKT HET NET

De bal mag bij het overschrijden van het net, het net aanraken.

10.3 BAL IN HET NET

- 10.3.1 Een in het net gespeelde bal mag terug worden hernomen, binnen de limieten van de drie aanrakingen per ploeg.
- 10.3.2 Indien de bal de mazen van het net scheurt of het net naar beneden valt, wordt de spelfase geannuleerd en opnieuw gespeeld.

11 SPELER AAN HET NET

11.1 OVERSCHRIJDING VAN HET NET

- 11.1.1 Tijdens het blokkeren is het toegelaten de bal aan de andere zijde van het net aan te raken, op voorwaarde dat de blokkeerder het spel van de tegenstander niet verhindert, voor of tijdens zijn aanvalsactie.
- 11.1.2 Na een aanvalsactie mag een speler met de hand het net overschrijden, op voorwaarde dat de aanraking van de bal binnen zijn eigen speelruimte gebeurde.

11.2 INDRINGEN IN DE RUIMTE VAN DE TEGENSTANDER, HET TERREIN EN/OF VRIJE ZONE

- 11.2.1 Het is toegelaten om de ruimte, speelveld en/of vrije zone van de tegenstander in te dringen, op voorwaarde dat het spel van de tegenstander niet gehinderd wordt.

11.3 CONTACT MET HET NET

- 11.3.1 De aanraking van het net tussen de antennes door een speler, tijdens de actie tot het spelen van de bal, is een fout.
- De actie tot het spelen van de bal omvat (onder andere) de afstoot, de balaanraking (of poging tot) en het neerkomen, **klaar voor een nieuwe actie.**
- 11.3.2 De spelers mogen de paal, de koorden of gelijk welk voorwerp aan de buitenkant van de antenne – met inbegrip van het net zelf – aanraken, op voorwaarde dat dit het spel niet hindert.
- 11.3.3 Als de bal in het net wordt gespeeld en het net de tegenstander raakt, is er geen fout begaan.

11.4 FOUTEN VAN DE SPELERS AAN HET NET

- 11.4.1 Een speler raakt de bal of een tegenstander in de ruimte van de tegenstander, voor of tijdens de aanvalsactie van de tegenstander.
- 11.4.2 Een speler hindert het spel van de tegenstander door onder het net in de ruimte van de tegenstander in te dringen.
- 11.4.3 Een speler hindert het spel van de tegenstander door (onder andere):
- het net tussen de antennes of de antennes zelf aan te raken tijdens zijn actie om de bal te spelen,
 - het net tussen de antennes te gebruiken als een ondersteunend hulpmiddel
 - een voordeel ten opzichte van de tegenstander te creëren door het net aan te raken

- acties te ondernemen die de legitieme poging om de bal te spelen door de tegenstander hinderen
- zich vast te houden aan de net

Spelers die zich dicht bij de bal bevinden wanneer deze gespeeld wordt, of die de bal proberen te spelen, zijn verondersteld in de actie tot het spelen van de bal te zijn, zelfs als er geen contact gemaakt is met de bal.

Echter, het net aanraken buiten de antennes is geen fout (met uitzondering van regel 9.1.3.)

12 OPSLAG

De opslag is de handeling waarbij de bal door de correcte opslaggever die zich in de opslagzone bevindt, in het spel wordt gebracht.

12.1 EERSTE OPSLAG VAN DE SET

12.1.1 De eerste opslag van een set wordt uitgevoerd door de ploeg aangewezen door de toss.

12.2 OPSLAGVOLGORDE

12.2.1 De spelers moeten de opslagvolgorde volgen zoals aangeduid op het wedstrijdblad.

12.2.2 Na de eerste opslag van een set, wordt de opslaggever als volgt aangewezen:

12.2.2.1 Indien de opslaggevende ploeg de spelfase wint, geeft de speler die de vorige opslag gaf, opnieuw de opslag.

12.2.2.2 Indien de ploeg die de opslag ontvangt de spelfase wint, krijgt zij het recht om op te slaan en de speler die de laatste keer niet opsloeg zal opslaan.

12.3 TOELATING TOT OPSLAG

De eerste scheidsrechter geeft de toelating tot het uitvoeren van de opslag, nadat hij er zich van gewist heeft dat beide ploegen klaar zijn om te spelen en dat de opslaggever in het bezit is van de bal.

12.4 UITVOEREN VAN DE OPSLAG

- 12.4.1 De bal zal geslagen worden met één hand of met om het even welk deel van de arm, nadat hij omhoog geworpen of losgelaten werd uit de hand(en).
- 12.4.2 De bal mag eenmaal omhoog geworpen of losgelaten worden. Het bewegen van de bal in de handen is toegelaten.
- 12.4.3 De opslaggever mag vrij bewegen in de opslagzone. Op het ogenblik van de opslag of van de afstoot, in geval van gesprongen opslag, mag de opslaggever noch het speelveld (achterlijn inbegrepen), noch het zand buiten de opslagzone raken. Zijn/haar voet mag niet onder de achterlijn gaan.
- Na de opslag, mag hij buiten de opslagzone of binnen het speelveld neerkomen. Indien de lijn beweegt door zand dat werd verplaatst door de opslaggever wordt dit niet als fout aanzien.
- 12.4.4 De opslaggever moet de bal slaan binnen de vijf seconden na het fluitsignaal van de eerste scheidsrechter.
- 12.4.5 Een opslag uitgevoerd voor het fluitsignaal van de scheidsrechter, moet geannuleerd en hernomen worden.
- 12.4.6 Als de bal, na te zijn opgeworpen of te zijn losgelaten door de opslaggever, in het zand valt zonder te zijn aangeraakt of wordt opgevangen door de opslaggever, wordt dit aanzien als een opslag.
- 12.4.7 Er wordt geen verdere opslagpoging meer toegestaan.

12.5 SCHERM

- 12.5.1 De speler van de opslaggevende ploeg mag de tegenstander niet beletten de opslaggever EN het traject van de bal te zien.
- 12.5.2 Een speler van de opslaggevende ploeg maakt een scherm als hij met zijn armen zwaait, springt of zijdelings beweegt op het ogenblik van de opslag om zo de opslaggever en het traject van de bal te verhullen.

12.6 FOUTEN GEMAAKT TIJDENS DE OPSLAG

12.6.1 Opslagfouten

De volgende fouten hebben een opslagwissel tot gevolg. De opslaggever:

12.6.1.1 Overtreedt de opslagvolgorde,

12.6.1.2 Voert zijn opslag niet correct uit.

12.6.2 Fouten nadat de bal is opgeslagen

Nadat de bal correct opgeslagen is, wordt de opslag foutief wanneer de bal:

- 12.6.2.1 Een speler van de opslaggevende ploeg raakt of niet volledig door de doorgangsruijnte gaat bij het overschrijden van het verticaal vlak van het net;
- 12.6.2.2 “Buiten” valt;
- 12.6.2.3 Over een scherm heen gaat.

13 AANVALSACTIE

13.1 EIGENSCHAPPEN VAN DE AANVALSACTIE

- 13.1.1 Elke actie die de bal bij de tegenstander doet terechtkomen, met uitzondering van de opslag en het blok, wordt als een aanvalsactie aanzien.
- 13.1.2 Een aanvalsactie is voltooid, wanneer de bal het verticaal vlak van het net helemaal overschrijdt of door een tegenstander is geraakt.
- 13.1.3 Elke speler mag een aanvalsactie op gelijk welke hoogte afronden, op voorwaarde dat het contact met de bal binnen zijn eigen speelruimte plaats heeft (Uitzondering regels 13.2.4 en 13.2.5 hieronder).

13.2 FOUTEN BIJ DE AANVALSACTIE

- 13.2.1 Een speler speelt de bal, wanneer de bal zich binnen de speelruimte van de tegenstander bevindt.
- 13.2.2 Een speler slaat de bal “buiten”.
- 13.2.3 Een speler rondt een aanvalsactie af met open vingers of door gebruik te maken van de vingertoppen indien deze niet opgespannen en samen zijn.
- 13.2.4 Een speler rondt een aanvalsactie af op de opslag van de tegenstander, wanneer de bal zich volledig boven de bovenste rand van het net bevindt.
- 13.2.5 Een speler rondt een aanvalsactie af met een bovenhandse vingerpas waarvan het traject van de bal niet loodrecht is op de schouderlijn. Uitzondering is wanneer een speler poogt naar zijn ploeggenoot te passen.

14 BLOK

14.1 BLOKKEREN

- 14.1.1 Blokkeren is een actie van een speler dicht bij het net, om een bal, komende van het kamp van de tegenstander, te onderscheppen door hoger te reiken dan de bovenste rand van het net, en dit ongeacht de hoogte van het balcontact. Op het moment van de balaanraking moet een deel van het lichaam zich hoger bevinden dan de bovenste rand van het net.
- 14.1.2 Blokpoging
Een blokpoging is een actie om te blokkeren, zonder de bal aan te raken.
- 14.1.3 Effectief blok
Een blok is effectief, wanneer de bal door een blokkeerder is aangeraakt.
- 14.1.4 Collectief blok
Een blok is collectief, wanneer het wordt uitgevoerd door twee dicht bij elkaar staande spelers en het wordt effectief wanneer één van hen de bal aanraakt.

14.2 HET BLOKCONTACT

Opeenvolgende (snelle en doorlopende) contacten met de bal mogen uitgevoerd worden door één of meer blokkeeders, op voorwaarde dat deze contacten gemaakt worden tijdens dezelfde actie. Deze contacten worden als 1 aanraking beschouwd. Deze contacten mogen plaatsvinden met om het even welk deel van het lichaam.

14.3 BLOKKEREN BINNEN DE RUIMTE VAN DE TEGENSTANDER

Tijdens het blokkeren mag een speler zijn handen en zijn armen over het net heen reiken, op voorwaarde dat deze actie het spel van de tegenstander niet hindert. Het is dus niet toegelaten de bal over het net aan te raken tot op het ogenblik dat de tegenstander zijn aanvalsactie heeft uitgevoerd.

14.4 BLOK EN PLOEGAANRAKINGEN

- 14.4.1 Het contact van de bal door een blok wordt gerekend als een aanraking door de ploeg. Na het blokcontact heeft de blokkerende ploeg nog recht op slechts twee aanrakingen.
- 14.4.2 De eerste aanraking na het blok mag door gelijk welke speler uitgevoerd worden, zelfs door de speler die de bal geraakt heeft tijdens het blok.

14.5 BLOKKEREN VAN DE OPSLAG

Het is verboden de opslag van de tegenstander te blokkeren.

14.6 FOUTEN TIJDENS HET BLOKKEREN

- 14.6.1 Een blokkeerder raakt de bal aan in de ruimte van de tegenstander, voor of gelijktijdig met de aanvalsactie van de tegenstander.
- 14.6.2 Het blokkeren van de bal in de ruimte van de tegenstander van buiten de antennes.
- 14.6.3 Het blokkeren van de opslag van de tegenstander.
- 14.6.4 De bal gaat na het blokkeren “buiten”.

HOOFDSTUK 5 - ONDERBREKINGEN, VERTRAGINGEN EN OPONTHOUD

15 ONDERBREKINGEN

Een spelonderbreking is de tijd tussen een afgewerkte spelfase en het fluitsignaal van de 1^{ste} scheidsrechter voor de volgende opslag.

Time-outs zijn de enige **reglementaire spelonderbrekingen**.

15.1 AANTAL REGLEMENTAIRE SPELONDERBREKINGEN

Elk team heeft recht op een maximum van 1 time-out per set.

15.2 VOLGORDE VAN REGLEMENTAIRE SPELONDERBREKINGEN

15.2.1 De aanvraag voor een time-out door beide ploegen mag elkaar opvolgen binnen dezelfde onderbreking.

15.2.2 Er zijn geen spelerswissels.

15.3 AANVRAAG VOOR REGLEMENTAIRE SPELONDERBREKINGEN

Reglementaire spelonderbrekingen mogen enkel aangevraagd worden door de kapitein.

15.4 TIME-OUTS EN TECHNISCHE TIME-OUTS

15.4.1 De aanvraag voor een time-out gebeurt door het tonen van het overeenkomstige teken, dit wanneer de bal uit het spel is en voor het fluitsignaal voor opslag. Alle aangevraagde time-outs duren 30 seconden.

15.4.2 Voor FIVB en officiële competities is er in set 1 en 2 automatisch één extra technische time-out van 30 seconden toegekend wanneer de som van de punten van beide ploegen 21 bedraagt.

15.4.3 In de beslissende (3^e) set is er geen technische time-out; enkel een time-out van 30 seconden mag aangevraagd worden door elke ploeg.

15.4.4 Tijdens alle reglementaire spelonderbrekingen en tussen de sets, moeten de spelers zich naar de hun toegewezen spelersruimte begeven.

15.5 ONGEGRONDE AANVRAGEN

Het is ongegrond om een time-out aan te vragen onder andere:

- 15.5.1 tijdens een spelfase of op het ogenblik van of na het fluitsignaal om op te slaan,
- 15.5.2 door een niet-gemachtigd ploeglid,
- 15.5.3 na het aantal toegelaten time-outs te hebben opgebruikt.
- 15.5.4 Elke bijkomende ongegronde aanvraag door dezelfde ploeg tijdens de wedstrijd resulteert in een spelvertraging.

16 SPELVERTRAGINGEN

16.1 TYPES VAN VERTRAGINGEN

Elke onregelmatige actie van een ploeg die de hervatting van het spel doet vertragen, is een spelvertraging, zoals:

- 16.1.1 het verlengen van time-outs, na aangemaand te zijn het spel te hervatten;
- 16.1.2 het herhalen van een ongegronde aanvraag;
- 16.1.3 het vertragen van het spelritme (de maximumtijd tussen het einde van de spelfase en het fluitsignaal voor de opslag bedraagt maximaal 12 seconden bij normale matchcondities)
- 16.1.4 een spelvertraging door een ploeglid.

16.2 SANCTIES VOOR VERTRAGINGEN

- 16.2.1 Een “waarschuwing voor spelvertraging” en “bestrafing voor spelvertraging” zijn ploegsancties.
 - 16.2.1.1 Sancties voor spelvertraging blijven van kracht voor de gehele duur van de wedstrijd.
 - 16.2.1.2 Alle sancties voor spelvertraging, worden op het wedstrijdblad genoteerd.
- 16.2.2 De eerste spelvertraging in de wedstrijd door een ploeglid wordt bestraft met een "WAARSCHUWING VOOR SPELVERTRAGING".
- 16.2.3 De tweede en de daaropvolgende spelvertragingen (zonder onderscheid van aard) door gelijk welk lid van dezelfde ploeg in de wedstrijd, worden beschouwd als fout en bestraft met een “BESTRAFFING VOOR SPELVERTRAGING”: **een punt en de opslag aan de tegenstander.**
- 16.2.4 Alle sancties voor spelvertraging vóór of tussen de sets worden in de volgende set toegepast.

17 UITZONDERLIJKE SPELONDERBREKINGEN

17.1 KWETSUUR/ZIEKTE

17.1.1 Indien een ernstig ongeval zich voordoet terwijl de bal in het spel is, moet de scheidsrechter het spel onmiddellijk stopzetten en medische assistentie toelaten het terrein te betreden.

De spelfase wordt vervolgens opnieuw gespeeld.

17.1.2 Een gekwetste/zieke speler krijgt een hersteltijd van maximaal 5 minuten en dit 1 maal per wedstrijd. De scheidsrechter moet de geaccrediteerde medische staf toelaten om op het terrein te komen om de speler bij te staan. Enkel de 1^e scheidsrechter mag een speler toelaten de speelruimte te verlaten zonder straf. Wanneer de behandeling is beëindigd of indien geen behandeling mogelijk is, moet het spel hervat worden. De 2^e scheidsrechter zal dit aangeven met een fluitsignaal en zal de speler vragen door te spelen. Op dat ogenblik is het enkel de speler die kan oordelen of deze nog in staat is te spelen.

Indien, bij de beëindiging van de hersteltijd, de speler niet hersteld is of niet teruggekeerd is in de speelruimte, dan wordt zijn/haar team onvolledig verklaard.

In extreme situaties kan de competitiedokter zich verzetten tegen de terugkeer van een gekwetste speler.

Opmerking: de hersteltijd start wanneer een/de lid/leden van de geaccrediteerde medische staf aangekomen zijn in de speelruimte om de speler bij te staan. Indien er geen geaccrediteerde medische staf beschikbaar is of indien de speler verkiest om behandeld te worden door zijn eigen medische staf, dan start de hersteltijd vanaf deze werd toegestaan door de scheidsrechter.

17.2 INCIDENT VREEMD AAN HET SPEL

Mocht er zich tijdens de wedstrijd een incident voordoen vreemd aan het spel, dan moet het spel stopgezet worden en de spelfase moet opnieuw worden gespeeld.

17.3 VERLENGDE ONDERBREKINGEN

17.3.1 Wanneer onvoorziene omstandigheden de wedstrijd onderbreken, treffen de eerste scheidsrechter, de organisatoren en het controlecomité, als er één is, de nodige maatregelen om de normale voorwaarden te herstellen.

- 17.3.2 In geval van 1 of meerdere onderbrekingen waarvan de totale duur minder is dan 4 uur, dan wordt de wedstrijd verdergezet met dezelfde score, ongeacht of de wedstrijd wordt verdergezet op hetzelfde terrein of op een ander.
- 17.3.3 In geval van 1 of meerdere onderbrekingen waarvan de totale duur meer is dan 4 uur, dan wordt de wedstrijd volledig herspeeld.

18 INTERVAL TUSSEN DE SETS EN KAMPWISSELS

18.1 INTERVAL TUSSEN DE SETS

- 18.1.1 Een interval is de tijd tussen de sets. Elk interval duur 1 minuut.

De duur van het interval omvat de kampwissel (indien aangevraagd) en de inschrijving van de opslagvolgorde van de ploegen op het wedstrijdblad.

Tijdens het interval voor de beslissende set wordt een toss uitgevoerd de scheidsrechters overeenkomstig Regel 7.1.

18.2 KAMPWISSELS

- 18.2.1 De ploegen wisselen elke 7 gespeelde punten (set 1 en 2) en elke 5 gespeelde punten (set 3).
- 18.2.2 De kampwissel moet door beide teams uitgevoerd worden zonder vertraging.

Indien de kampwissel niet wordt uitgevoerd op het correcte moment, dan moet deze uitgevoerd worden eenmaal de fout is opgemerkt.

Hierbij blijft de score op het moment van de kampwissel behouden.

HOOFDSTUK 6 - GEDRAG VAN DE DEELNEMERS

19 GEDRAGSBEPALINGEN

19.1 SPORTIEF GEDRAG

- 19.1.1 Deelnemers moeten de “Officiële Beachvolleybalspelregels” kennen en ze toepassen.
- 19.1.2 Deelnemers moeten beslissingen van scheidsrechters op een sportieve manier aanvaarden, zonder die beslissingen aan te vechten.
- In geval van twijfel mag uitleg gevraagd worden over een beslissing, maar dit alleen door de kapitein.
- 19.1.3 Deelnemers moeten zich onthouden van acties of houdingen die er op gericht zijn om beslissingen van de scheidsrechter te beïnvloeden, of fouten te verdoezelen veroorzaakt door hun ploeg.

19.2 FAIR-PLAY

- 19.2.1 Deelnemers moeten zich gedragen in een geest van sportiviteit en fair-play, niet alleen tegenover de scheidsrechters, maar ook tegenover andere officials, de tegenstanders, de ploeggenoten en de toeschouwers.
- 19.2.2 Overleg tussen ploegleden tijdens het spel is toegelaten.

20 WANGEDRAG EN BIJHORENDE SANCTIES

20.1 LICHT WANGEDRAG

Lichte uiting van wangedrag maakt geen voorwerp uit van een sanctie. Het is de taak van de eerste scheidsrechter te voorkomen dat de ploegen het niveau van bestraffingen naderen.

Dit wordt gedaan in 2 fases:

Fase 1:

door middel van een mondelinge waarschuwen aan de kapitein

Fase 2:

door middel van een gele kaart aan een ploeglid. Deze waarschuwing is geen bestraffing, maar een symbool dat het ploeglid (en dus zijn ploeg) het

niveau van bestraffingen bereikt heeft voor de wedstrijd. Dit wordt genoteerd op het wedstrijdblad, maar heeft geen onmiddellijke gevolgen.

20.2 WANGEDRAG MET SANCTIES TOT GEVOLG

Niet correct gedrag door een ploeglid ten opzichte van officials, tegenstanders, ploeggenoten of toeschouwers wordt, volgens de graad van het gedrag, in drie categorieën onderverdeeld.

- 20.2.1 Onbeschoft gedrag: actie tegen goede manieren of morele principes
- 20.2.2 Beledigend gedrag: belasterende of beledigende woorden of gebaren, inclusief elke vorm van uiting van minachting
- 20.2.3 Agressie: fysieke aanval of agressieve/bedreigende houding.

20.3 SANCTIESCHAAL

Naargelang van de beoordeling van de eerste scheidsrechter en rekening houdend met de graad van het wangedrag, worden de volgende sancties voorzien en genoteerd op het wedstrijdblad: **bestrafing, uitwijzing of uitsluiting.**

20.3.1 Bestrafing

Voor onbeschoft gedrag en de eerste herhaling van onbeschoft gedrag in dezelfde set door dezelfde speler. Op elk van beide wordt de ploeg bestraft met een punt en de opslag gaat naar de tegenstander. Een derde uiting van onbeschoft gedrag door een speler in dezelfde set wordt bestraft met uitwijzing. Echter, bestraffingen voor onbeschoft gedrag kunnen gegeven worden aan dezelfde speler in opeenvolgende sets.

20.3.2 Uitwijzing

De eerste uiting van beledigend gedrag wordt bestraft met uitwijzing. De desbetreffende speler moet de speelruimte verlaten en zijn/haar ploeg wordt onvolledig verklaard voor de set.

20.3.3 Uitsluiting

De eerste fysieke aanval of elke uiting van impliciete of bedreigende agressie wordt bestraft met uitsluiting. De desbetreffende speler moet de speelruimte verlaten en zijn/haar ploeg wordt onvolledig verklaard voor de wedstrijd.

WANGEDRAG wordt bestraft zoals aangegeven in de sanctieschaal.

20.4 WANGEDRAG VOOR EN TUSSEN DE SETS

Elke uiting van wangedrag voor een set of tussen twee sets in, wordt bestraft zoals aangegeven in de sanctieschaal en de bestrafing wordt toegepast in het begin van de volgende set.

20.5 WANGEDRAG EN KAARTEN

Waarschuwing: geen bestraffing - Fase 1: mondelinge waarschuwing

Fase 2: gele kaart

→ Bestrafing: sanctie - rode kaart

→ Uitwijzing: sanctie - rode en gele kaart samen in 1 hand

→ Uitsluiting: sanctie - rode en gele kaart in 2 handen

HOOFDSTUK 7 - SCHEIDSRECHTERS

21 SCHEIDSRECHTERSKORPS EN PROCEDURES

21.1 SAMENSTELLING

Voor een wedstrijd is het scheidsrechterskorps uit de volgende officials samengesteld:

- de eerste scheidsrechter
- de tweede scheidsrechter
- de markeerder
- vier (twee) lijnrechters

De hun toegewezen plaats is op figuur 8 aangeduid.

Voor FIVB en officiële competities is een hulpmarkeerder verplicht.

21.2 PROCEDURES

21.2.1 Alleen de eerste en de tweede scheidsrechter mogen tijdens de wedstrijd fluiten:

21.2.1.1 de eerste scheidsrechter fluit voor het geven van de opslag om een spelfase te beginnen.

21.2.1.2 de eerste en de tweede scheidsrechter fluiten het einde van de spelfase, op voorwaarde dat ze er zeker van zijn, dat er een fout begaan werd en dat zij de aard ervan kennen.

21.2.2 Wanneer de bal uit het spel is mogen zij fluiten, om aan te duiden dat ze een verzoek van een ploeg toelaten of afwijzen.

21.2.3 Onmiddellijk na het fluitsignaal van de scheidsrechter die **de voltooiing** van de spelfase aangeeft, moeten de scheidsrechters met behulp van de officiële tekens aanduiden:

21.2.3.1 Wanneer de fout gefloten is door de eerste scheidsrechter, dan zal hij in de volgende volgorde aanduiden:

- a. de ploeg die moet opslaan

b. de aard van de fout

c. de speler die de fout beging (indien noodzakelijk)

21.2.3.2 Wanneer de fout gefloten is door de tweede scheidsrechter, dan zal hij in de volgende volgorde aanduiden:

a. de aard van de fout

b. de speler die de fout beging (indien noodzakelijk)

c. de ploeg die moet opslaan, door het teken van de eerste scheidsrechter te volgen.

In dit geval zal de eerste scheidsrechter **noch de aard van de fout, noch de speler die de fout beging aanduiden, maar enkel de ploeg die moet opslaan.**

21.2.3.3 In geval van een dubbele fout, zullen de beide scheidsrechters in de volgende volgorde aanduiden:

a. de aard van de fout

b. de spelers die de fout begingen (indien noodzakelijk)

De ploeg die moet opslaan wordt dan aangeduid door de eerste scheidsrechter.

22 1^{STE} SCHEIDSRECHTER

22.1 PLAATS

De 1^{ste} scheidsrechter vervult zijn functies rechtstaand op een scheidsrechtersplatform, geplaatst aan één van de uiteinden van het net, aan de tegenovergestelde zijde van de markeerder. Zijn gezichtsveld moet zich op ongeveer 50 cm boven het net bevinden.

22.2 BEVOEGDHEDEN

22.2.1 De 1^{ste} scheidsrechter leidt de wedstrijd van het begin tot het einde. Hij heeft gezag over alle leden van het scheidsrechterskorps en de ploegleden.

Tijdens de wedstrijd zijn de door hem genomen beslissingen onherroepelijk. Hij is bevoegd de beslissingen van de andere leden van het scheidsrechterskorps te negeren, indien hij oordeelt, dat zij zich vergissen.

De 1^{ste} scheidsrechter kan zelfs een lid van het scheidsrechterskorps dat zijn functies niet correct uitvoert, vervangen.

- 22.2.2 De 1^{ste} scheidsrechter controleert eveneens het werk van de ballenrapers.
- 22.2.3 De 1^{ste} scheidsrechter heeft de bevoegdheid over alle spelonderdelen te beslissen, ook over deze die niet in het reglement voorzien zijn.
- 22.2.4 De 1^{ste} scheidsrechter mag in geen enkel geval toelaten dat zijn beslissingen betwist worden.
- De 1^{ste} scheidsrechter zal echter, op verzoek van de spelkapitein, uitleg verstrekken over de toepassing of interpretatie van de spelregels waarop hij zijn beslissing heeft gebaseerd.
- Indien de spelkapitein het niet eens is met de uitleg en deze formeel protesteert, dan moet de 1^{ste} scheidsrechter toelaten om een Protest Protocol te beginnen.
- 22.2.5 De 1^{ste} scheidsrechter draagt de verantwoordelijkheid om vóór en tijdens de wedstrijd te beslissen of speelruimte en de condities al dan niet geschikt zijn om te spelen.

22.3 VERANTWOORDELIJKHEDEN

- 22.3.1 Voor de wedstrijd zal de 1^{ste} scheidsrechter:
- 22.3.1.1 de omstandigheden in de speelruimte, de ballen en de andere uitrustingen controleren,
- 22.3.1.2 de toss uitvoeren in aanwezigheid van de ploegkapiteins,
- 22.3.1.3 de opwarming van de ploegen controleren.
- 22.3.2 Tijdens de wedstrijd is de 1^{ste} scheidsrechter bevoegd om:
- 22.3.2.1 verwittigingen te geven aan de ploegen,
- 22.3.2.2 wangedrag en spelvertragingen te bestraffen,
- 22.3.2.3 beslissingen te treffen omtrent:
- a) fouten van de opslaggever en het scherm van de opslaggevende ploeg
 - b) fouten bij het spelen van de bal,
 - c) fouten boven het net en foutieve netaanrakingen , vooral aan de zijde van de aanval,
 - d) het volledig overschrijden van de bal door de onderste ruimte onder het net.
- e) de opslag en de 3^e aanraking dat over of buiten de antenne aan de kant van de 1^e scheidsrechter***

- 22.3.3 Na het einde van de wedstrijd kijkt hij het wedstrijdblad na en ondertekent het.

23 2^{DE} SCHEIDSRECHTER

23.1 PLAATS

De 2^{de} scheidsrechter vervult zijn functies rechtstaande, buiten het speelveld, in de nabijheid van de paal, aan de tegenovergestelde zijde van de 1^{ste} scheidsrechter.

23.2 BEVOEGDHEDEN

- 23.2.1 De 2^{de} scheidsrechter is de assistent van de eerste scheidsrechter, maar heeft ook zijn eigen bevoegdheden.
- De 2^{de} scheidsrechter moet de eerste scheidsrechter vervangen, indien deze zijn taak niet meer kan uitoefenen.
- 23.2.2 De 2^{de} scheidsrechter mag ook, zonder te fluiten, de fouten buiten zijn eigen bevoegdheid signaleren, maar hij mag niet aandringen bij de eerste scheidsrechter.
- 23.2.3 De 2^{de} scheidsrechter controleert het werk van de markeerder(s).
- 23.2.4 De 2^{de} scheidsrechter brengt bij de 1^{ste} scheidsrechter verslag uit over elk wangedrag.
- 23.2.5 De 2^{de} scheidsrechter laat time-outs en terreinwissels toe, controleert de duur ervan en verwerpt ongegronde verzoeken.
- 23.2.6 De 2^{de} scheidsrechter controleert het aantal time-outs en verwittigt de 1^{ste} scheidsrechter en de betrokken spelers na het opgebruiken van hun time-out.
- 23.2.7 In geval van een kwetsuur van een speler, machtigt en begeleidt de 2^{de} scheidsrechter de hersteltijd.
- 23.2.8 De 2^{de} scheidsrechter gaat tijdens de wedstrijd na indien de ballen nog voldoen aan de voorwaarden.
- 23.2.9 De 2^{de} scheidsrechter voert de toss uit tussen de 2^{de} en 3^{de} set, indien toepasbaar. De 2^{de} scheidsrechter moet dan alle relevante informatie doorgeven aan de markeerder.

23.3 VERANTWOORDELIJKHEDEN

- 23.3.1 Bij de aanvang van iedere set, en wanneer nodig, controleert de 2^{de} scheidsrechter het werk van de markeerder en verifieert indien de correcte opslaggever de bal heeft.

- 23.3.2 Tijdens de wedstrijd beslist, fluit en signaleert de 2^{de} scheidsrechter:
- 23.3.2.1 hinder door penetratie in het kamp van de tegenstander en de ruimte onder het net,
 - 23.3.2.2 foutieve netaanrakingen , vooral aan de zijde van de blokker, en aanrakingen van de antenne aan zijn kant van het veld,
 - 23.3.2.3 het contact van de bal met een vreemd voorwerp,
 - 23.3.2.4 de bal die het net volledig of gedeeltelijk buiten de doorgangruimte overschrijdt naar het kamp van de tegenstander of die de antenne raakt aan zijn kant van het speelveld, dit alles ook bij opslag,
 - 23.3.2.5 het contact van de bal met het zand indien de 1^{ste} scheidsrechter niet in de positie is dit contact te zien,
 - 23.3.2.6 de bal die, onder het net, volledig van uit het kamp van de tegenstander wordt gerecupereerd.
 - 23.3.2.7 de opslag en de 3e aanraking dat over of buiten de antenne aan de kant van de 2e scheidsrechter**
- 23.3.3 Na het einde van de wedstrijd kijkt hij het wedstrijdblad na en ondertekent het.

24 MARKEERDER

24.1 PLAATS

De markeerder vervult zijn functies zittend aan de markeerderstafel, aan de tegenovergestelde zijde van het speelveld, met zijn gezicht naar de 1^{ste} scheidsrechter.

24.2 VERANTWOORDELIJKHEDEN

Hij houdt het wedstrijdblad bij, overeenkomstig de regels en in samenwerking met de 2^{de} scheidsrechter.

Hij maakt gebruik van een zoemer of een ander geluidstoestel om onregelmatigheden mee te delen of geeft tekens naar de scheidsrechters op basis van zijn verantwoordelijkheden.

- 24.2.1 Voor de wedstrijd en de set: de markeerder:
 - 24.2.1.1 noteert de gegevens van de wedstrijd en de ploegen, dit volgens de geldende procedures en bekomt de handtekeningen van de kapiteins;
 - 24.2.1.2 noteert de opslagvolgorde van elke ploeg.
- 24.2.2 Tijdens de wedstrijd, de markeerder:
 - 24.2.2.1 noteert de gescoorde punten;
 - 24.2.2.2 controleert de opslagvolgorde van elke ploeg en signaleert elke fout voor de opslag;
 - 24.2.2.3 noteert de time-outs, verifieert het aantal ervan en informeert de 2^{de} scheidsrechter;
 - 24.2.2.4 meldt aan de scheidsrechters de ongegronde aanvragen voor time-out;
 - 24.2.2.5 meldt aan de scheidsrechters de kampwissels en het einde van de sets;
 - 24.2.2.6 noteert elke sanctie en ongegronde aanvraag;
 - 24.2.2.7 noteert alle andere gebeurtenissen op aangeven van de 2^{de} scheidsrechter, zoals hersteltijd, verlengde onderbrekingen, externe interferentie, etc. ...
 - 24.2.2.8 controleert de tijd tussen sets.
- 24.2.3 Op het einde van de wedstrijd, de markeerder:
 - 24.2.3.1 noteert het finale resultaat;
 - 24.2.3.2 schrijft of geeft de toelating aan de betrokken kapitein om, in geval van een protest, met de voorafgaande goedkeuring van de 1^{ste} scheidsrechter, een verklaring te schrijven omtrent de beprotesteerde situatie;
 - 24.2.3.3 tekent het wedstrijdblad, alvorens de handtekeningen van de kapiteins en daarna de scheidsrechters te bekomen.

25 HULPMARKEERDER

25.1 PLAATS

De hulpmarkeerder vervult zijn functies zittend aan de markeerderstafel naast de markeerder.

25.2 VERANTWOORDELIJKHEDEN

De hulpmarkeerder helpt met de administratieve taken van de markeerder.

Indien de markeerder niet meer in staat is zijn werk verder te zetten, dan vervangt de hulpmarkeerder de markeerder.

- 25.2.1 Voor de wedstrijd en de set: de hulpmarkeerder:
 - 25.2.1.1 gaat na dat alle informatie, weergegeven op het scorebord, correct is.
- 25.2.2 Tijdens de wedstrijd: de hulpmarkeerder:
 - 25.2.2.1 geeft de opslagvolgorde aan voor elke ploeg, dit door het weergeven van een bord, genummerd met 1 en 2, overeenkomende met de opslaggevende speler en,
 - 25.2.2.2 signaleert, door middel van een buzzer, onmiddellijk elke fout aan de scheidsrechters;
 - 25.2.2.3 bedient het manuele scorebord op de markeerderstafel;
 - 25.2.2.4 verifieert dat de scoreborden overeenkomen;
 - 25.2.2.5 start en beëindigt de tijd van de technische time-outs;
 - 25.2.2.6 vult, indien noodzakelijk, het reservescoreblad aan en geeft het aan de markeerder.
- 25.2.3 Op het einde van de wedstrijd, de hulpmarkeerder:
 - 25.2.3.1 tekent het wedstrijdblad.

26 LIJNRECHTERS

26.1 PLAATS

Het is verplicht 2 lijnrechters te hebben in officiële internationale wedstrijden. Zij staan in de hoeken van het veld, dit aan de kant van de rechterhand van elke scheidsrechter, diagonaal op 1 à 2m van de hoek.

Ieder van hen controleert zowel de achterlijn, als de zijlijn aan zijn kant.

Voor FIVB-, Wereld- en officiële kampioenschappen is het verplicht om 4 lijnrechters te hebben op de halve finales en finales. Zij staan in de vrije zone op 1 à 3 m van elke hoek van het speelveld, op de ingebeelde verlenging van de lijn die onder hun verantwoordelijkheid valt.

26.2 VERANTWOORDELIJKHEDEN

- 26.2.1 De lijnrechters vervullen hun taak door vlaggetjes te gebruiken (40 x 40 cm). Zij signaleren:
- 26.2.1.1 de bal "binnen" of "buiten", telkens als de bal bij hun lijn(en) valt. (Opmerking: het is op de 1^{ste} plaats de lijnrechter het dichtst bij de baan van de bal die verantwoordelijk is voor het teken);
 - 26.2.1.2 de door de ontvangende ploeg geraakte ballen, die "buiten" vallen,
 - 26.2.1.3 de bal die de antenne raakt, de opslagen en de 3^{de} aanraking van een ploeg die het net overschrijden buiten de doorgangsruijnte, etc.;
 - 26.2.1.4 elke speler (de opslaggever uitgezonderd) die zich buiten zijn kamp bevindt op het ogenblik van de opslag,
 - 26.2.1.5 de voetfouten van de opslaggever;
 - 26.2.1.6 ieder contact met de antenne langs hun kant van het speelveld door gelijk welke speler tijdens zijn actie om de bal te spelen of indien dit invloed heeft op het spelverloop;
 - 26.2.1.7 de bal die over het net gaat in het kamp van de tegenstander buiten de doorgangsruijnte of die de antenne raakt langs zijn kant van het speelveld.
 - 26.2.1.8 de blokaanrakingen tijdens de rally.
- 26.2.2 Op verzoek van de eerste scheidsrechter moet de lijnrechter zijn teken herhalen.

27 OFFICIËLE TEKENS

27.1 OFFICIËLE TEKENS VAN DE SCHEIDSRECHTERS

De scheidsrechters moeten met het officieel teken de reden van hun fluiten aangeven (de aard van de fout of van de toegelaten onderbreking). De tekens moeten een bepaalde tijd aangehouden worden, en wanneer ze uitgevoerd worden met één hand, moet die hand corresponderen met de zijde van de ploeg die de fout beging of het verzoek indiende.

27.2 OFFICIËLE TEKENS VAN DE LIJNRECHTERS

De lijnrechters moeten met officiële tekens de aard van de begane fout aanduiden en het teken een ogenblik aanhouden.