

# Wedstrijdreglement Volleybalvereniging Van Slag

## Inhoud

<b>Inhoud</b>	<b>1</b>
<b>Samenvatting</b>	<b>2</b>
Algemene afspraken	2
Spelregels	3
Team	3
<b>1. Interne competitie</b>	<b>4</b>
Inleiding	4
Introductieavond en indelingstoernooien	4
Introductieavond	4
Indeling rondes, poules en aantal teams	5
Wedstrijden	5
Promoveren en degraderen	5
Het onderlinge setsaldo / Het onderlinge doelsaldo	6
Dubbelspelers	6
Aanpak uitloop wedstrijden	6
<b>2. Speelruimte</b>	<b>8</b>
Het speelveld	8
Het net	8
<b>3. Het spel</b>	<b>10</b>
Punten	10
Opstelling	10
Voetfout	11
Netfout	11
Dubbelfout	11
Spelregels	11
Technieken	12
Serveren	12
Aanvalsslag	12
Blokkeren	12
Touché	13
Wisselen	13
Wisselspeler	13
Wisselen in het veld	13
Libero	13
<b>4. Deelnemers in en rond het veld</b>	<b>14</b>
Scheidsrechter en teller	14

Aanwezigheid scheidsrechter en teller	14
Wedstrijdverloop	14
Dubbelfout	14
Spelers	15
Schoeisel	15
Teamsamenstelling	15
Invallers	15
Gastspelers	16
Captain	16
Coaches	16
<b>5. Overig</b>	<b>17</b>
Zaaldienst	17
Sportief gedrag	17
Spelers	17
Scheidsrechters	18
Uitzonderingen	18
<b>Bijlage 1: Tekens scheidsrechter</b>	<b>19</b>

## **Samenvatting**

### **Algemene afspraken**

- Kom op tijd voor je wedstrijd!
- Speel sportief.
- Draag schone sportschoenen met witte zool.
- Alcohol is alleen toegestaan in het Sportcafé en op het terras, verstrekt door Olympos.
- Wees tijdig aanwezig bij de scheidsrechtersbeurt en zaaldienst.

### **Spelregels**

- De bal mag maximaal 1 keer achtereenvolgens door dezelfde speler geraakt worden, tenzij sprake is van een blok.
- De bal moet na maximaal 3 aanrakingen (het blok uitgezonderd) het net passeren via de passeerruimte.
- Op de lijn is in.
- De middellijn mag niet met de voet aangeraakt en dus al helemaal niet overschreden of gepasseerd worden door spelers.
- De bal mag het net raken; spelers mogen dit niet.
- Er zijn voor- en achterspelers. Als achterspeler mag er geen gesprongen aanvalsslag gemaakt worden in de voorzone.
- Wanneer de tegenstander serveert, dienen alle spelers in de servicevolgorde te staan. Bij service aan de eigen kant dienen alleen de voorspelers voor de achterspelers te staan.
- Bij volleybal is techniek van belang.
- Dragen/liften is niet toegestaan.

### **Team**

- Te allen tijde dienen minimaal 4 spelers, waarvan minimaal 3 spelers van het eigen team en maximaal 4 mannen in het veld te staan.
- Bij tekorten mogen invallers gevraagd worden uit lagere poules.
- Voor invallers uit hogere en gelijke poules dient toestemming van de tegenstander verkregen te worden. Voor de laagste poule geldt dat voor invallers uit de voorlaatste poule geen toestemming nodig is.

# **1. Interne competitie**

## **Inleiding**

Binnen Van Slag wordt een interne competitie gespeeld. Van Slag hanteert een wedstrijdreglement dat kan afwijken van de voorschriften van de Nederlandse Volleybalbond (Nevobo). Het fungeert als een naslagwerk met informatie over de organisatie van onze competitie, spelregels, regels omtrent volleybaltechniek en enkele overige zaken.

De vereniging bestaat uit 48 teams die verdeeld over 8 poules tegen elkaar spelen. Er wordt gemengd volleybal gespeeld op eigen niveau, waarbij de A-poule onder andere bestaat uit spelers met ervaring in de divisie, promotieklasse of eerste klasse en de H-poule voornamelijk bestaat uit beginnende volleyballers.

## **Introductieavond en indelingstoernooien**

### Introductieavond

Het seizoen begint met de introductieavond op de eerste dinsdag van het nieuwe competitie seizoen, waarbij alle nieuwe leden die toegelaten zijn tot de vereniging aanwezig zijn. Zij worden naar verwacht niveau voor één avond ingedeeld in een team waarmee zij verschillende wedstrijden spelen in de poule laag, midden of hoog. Deze indeling geeft geen garantie voor het niveau dat een nieuw lid daadwerkelijk gaat spelen. Zij worden naar verwacht niveau - op basis van het inschrijfformulier - voor één avond ingedeeld in een team waar zij verschillende wedstrijden meespelen. Per team zijn twee mentoren aanwezig. De mentoren zijn ouderejaars leden van de vereniging en schatten de nieuwe leden op niveau. Deze schatting helpt de teamcoördinator en de Technische Commissie (TC) om de nieuwe leden te plaatsen in het team waar het nieuwe lid het beste bij past.

### Indelingstoernooien

Nadat de TC en de teamcoördinator volledige teams hebben gevormd op basis van de introductieavond, de individuele inschrijvingen van ouderejaars en de (in)complete teaminschrijvingen, worden de indelingstoernooien gespeeld.

Voorafgaand aan de indelingstoernooien, maakt de teamcoördinator samen met de TC een voorlopige ranking, op basis van de jaarranking van het vorige competitie seizoen, en wisselingen in (reeds bestaande) teams en nieuwe teams, waarin alle teams worden verdeeld over de posities A1 tot en met H6.

Op basis van deze ranking wordt bepaald aan welk indelingstoernooi elk team meedoet. Aan het eerste indelingstoernooi doen de teams mee die zijn geschat op poule E tot en met H. Een week later speelt de andere helft van de teams, die geschat zijn op poule A tot en met D.

Tijdens elk indelingstoernooi worden de deelnemende teams verdeeld over drie velden. Dit gebeurt op basis van de voorlopige ranking als volgt:

### Laag

Veld 1: E1/E4, F1/F4, G1/F4, H1/H4

Veld 2: E2/E5, F2/F5, G2/G5, H2/H5

Veld 3: E3/E6. F3/F6. G3/G6, H3/H6

### Hoog

Veld 1: A1/A4, B1/B4, C1/C4, D1/D4

Veld 2: A2/A5, B2/B5, C2/C5, D2/D5

Veld 3: A3/A6. B3/B6, C3/C6, D3/D6

De teams spelen volgens een Round-Robin systeem om hun uiteindelijke startpositie te bepalen. Voor de uiteindelijke plaatsing zijn twee zaken belangrijk:

- Na het indelingstoernooi kan een team uit poule Laag nooit hoger starten dan E1 en een team uit poule Hoog kan nooit lager starten dan D6.
- Een team dat op het indelingstoernooi op veld 1 speelt, zal altijd op positie 1 of 4 starten in de poule waarin het team start. Voor veld 2 zijn dit posities 2 of 5 en veld 3 posities 3 of 6.

Mochten er gedurende het seizoen grote niveauverschillen of sterke voorkeuren voor een teamwissel ontstaan, dan kan een lid gedurende het seizoen contact leggen met de TC en teamcoördinator.

### **Indeling rondes, poules en aantal teams**

#### Wedstrijden

Na de indelingstoernooien zijn de startposities van de teams bekend. Gedurende vijf weken speelt elk team elke dinsdagavond één wedstrijd tegen een van de andere vijf tegenstanders uit de poule. Een wedstrijd bestaat uit drie sets, die samen ongeveer een uur duren. De eerste wedstrijden starten om 18.00 uur, de laatste om 22.00 uur. Het tijdstip waarop een team speelt, is per week verschillend. Het speelrooster kan je op de website vinden.

#### Promoveren en degraderen

Het seizoen telt 7 rondes waarbij elke ronde vijf weken duurt. - Na iedere gespeelde ronde zullen de twee teams met het hoogste aantal punten één poule promoveren (de hoogste poule uitgezonderd) en de twee teams met het minste aantal punten zullen één poule degraderen (de laagste poule uitgezonderd). De middelste twee teams blijven in dezelfde poule. Als twee teams een gelijke hoeveelheid aan punten hebben, geldt het onderlinge resultaat. Bij drie teams met evenveel punten die van elkaar gewonnen hebben, telt het onderlinge setsaldo. Indien dit geen uitsluitsel geeft, geldt de som van het onderlinge doelsaldo. In het zeldzame geval dat ook dit geen uitsluitsel geeft, volgt een openbare loting gehouden door het bestuur van Van Slag.

### Het onderlinge setsaldo / Het onderlinge doelsaldo

Het onderlinge setsaldo verwijst naar het verschil in het aantal sets dat een team heeft gewonnen ten opzichte van het aantal sets dat ze hebben verloren in de desbetreffende speelronde. Het onderlinge doelsaldo verwijst naar het verschil tussen het aantal punten dat een team heeft gescoord en het aantal punten dat ze hebben geïncasseerd in de wedstrijden in de desbetreffende speelronde.

### **Dubbelspelers**

Bij Van Slag bestaat de mogelijkheid om deel uit te maken van twee teams. De vereisten omtrent dubbelspelen zijn te vinden in artikel 6 van het Huishoudelijk Reglement (HR). Er zijn twee redenen om te gaan dubbelspelen:

1. De teamcoördinator kan geen passend lid vinden op de wachtlijst dat aansluit qua niveau en positie;
2. Het niveau van een lid groeit gedurende diens lidmaatschap enorm, waardoor het lid eigenlijk niet meer binnen diens oorspronkelijke team past. Zij kunnen gaan dubbelspelen om op eigen niveau te kunnen volleyballen.

Een dubbelspeler wordt geacht zich bewust te zijn van mogelijke logistieke problemen die het dubbelspelen met zich meebrengt (niet op tijd kunnen komen door eerdere wedstrijd, in de knel komen met fluiten) en moet daar een voor de vereniging geschikte oplossing voor vinden. Bij twijfel kan altijd om advies worden gevraagd bij de teamcoördinator. Een dubbelspeler die met beide teams in dezelfde poule acteert, dient voor aanvang van de betreffende speelronde(s) bij de teamcoördinator aan te geven met welk team hij of zij de gehele speelronde uitsluitend mee zal spelen. Hierop zijn per speelavond twee uitzonderingen mogelijk:

1. Het niet-gekozen team kan zonder deze dubbelspeler niet voldoen aan de eis van maximaal vier mannen in het veld; of
2. Het niet-gekozen team heeft minder dan 6 spelers.

### **Aanpak uitloop wedstrijden**

Als onderdeel van de dinsdagavond competitie van Van Slag moet een groot aantal teams hun wedstrijden spelen binnen een beperkte hoeveelheid tijd. De wedstrijden duren ongeveer een uur, maar kunnen onverwachts uitlopen. Wanneer dit te vaak achter elkaar gebeurt op een avond, blijft er niet genoeg tijd over voor de wedstrijden die later op die avond gespeeld dienen te worden. Indien de wedstrijden dusdanig uitlopen en de sluitingstijd van Olympos nadert kan het bestuur besluiten de derde set van de laatste wedstrijd tot 15 punten te laten spelen. Dit gebeurt in dat geval op alle drie de velden in de desbetreffende hal, omdat er anders discrepantie ontstaat in de puntentelling van een poule.

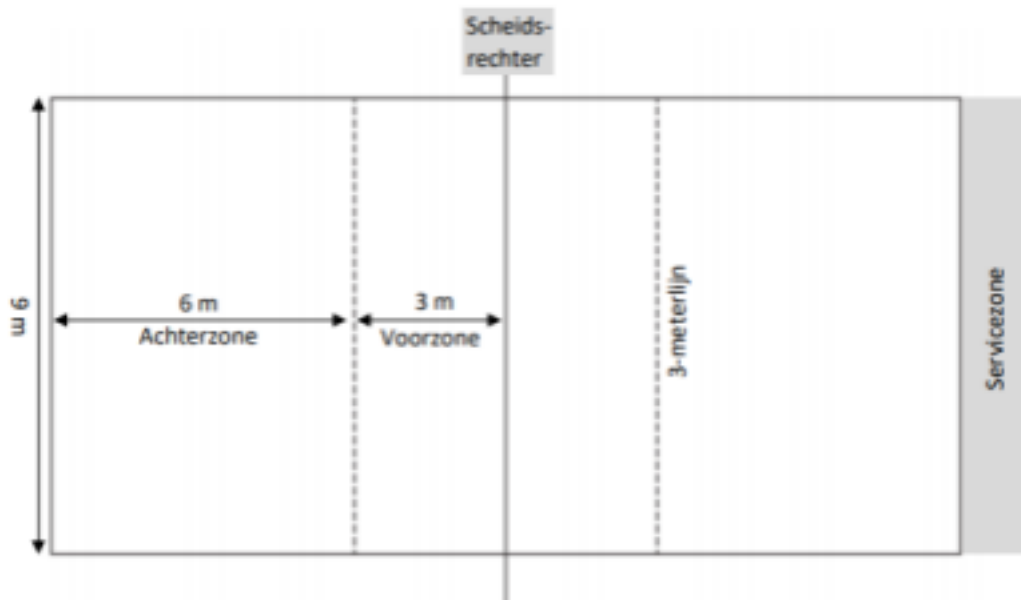
## 2. Speelruimte

### Het speelveld

Het speelveld is 9 bij 18 meter groot (figuur 1). De zijlijnen en achterlijnen horen bij het speelveld. Een bal die binnen de lijnen of op de lijn valt, is dus 'in'.

Op beide helften bevindt zich een 3-meter lijn, die bij de voorzone hoort. Bij service dienen alle spelers (behalve de serveerder) binnen de lijnen te staan. Gedurende de rally mogen spelers ook gebruikmaken van de vrije zone om het veld heen.

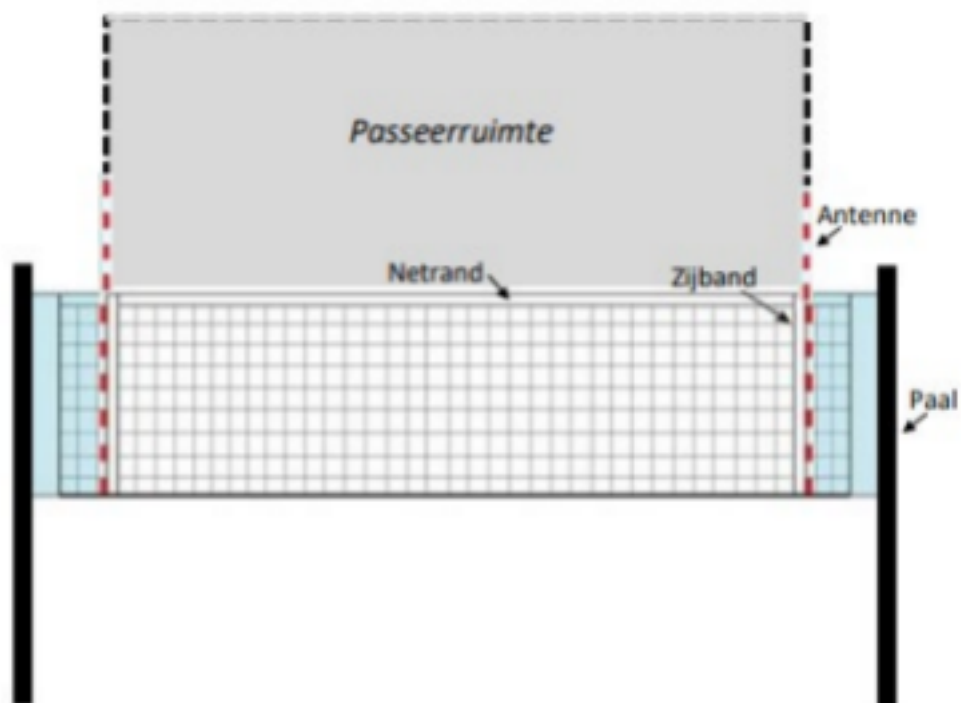
Zodra de bal iets anders dan een opgesteld persoon, of het net tussen de antennes raakt, is deze uit. Indien de bal uit het zicht raakt en hierbij niets raakt, is er sprake van dubbelfout. Het punt wordt dan opnieuw gespeeld. De bal moet het net passeren via de passeerruimte (figuur 2), dus binnen de antennes. In het specifieke geval dat de bal buiten de antenne om naast de andere speelhelft terechtkomt, terwijl het team de bal één keer gespeeld heeft, mag dat team de bal buiten de lijnen van de tegenstander terughalen, eveneens buiten de antennes om.



*Figuur 1: Het speelveld*

### Het Net

Boven de middellijn hangt het net. De hoogte is bij mixvolleybal conform de Nevobo richtlijnen 2,35 meter. In het verlengde van de zijlijnen bevinden zich aan het net de zijbanden (figuur 2). Hierboven bevinden zich de antennes, aan de buitenzijde van de zijbanden. De bal dient het net tussen de antennes door of in het vlak in het verlengde hiervan te passeren. Zodra de bal de antenne raakt of buiten de antennes om het net passeert, wordt deze als 'uit' beschouwd. De bal mag het net raken. Echter, als de bal dat deel van het net raakt dat zich buiten de antennes bevindt, wordt dit als 'uit' beoordeeld. Als speler mag je het net niet aanraken. Indien dit toch gebeurt, is er sprake van een netfout en gaat het punt naar de tegenstander.



*Figuur 2: Het net*



### **3. Het spel**

#### **Punten**

Er worden per wedstrijd drie sets gespeeld. Mogelijke wedstrijduitslagen zijn dus 3-0, 2-1, 1-2 of 0-3. Elke gewonnen set levert één punt op voor de competitie. Setwinst wordt behaald door het team dat als eerste 25 punten behaalt, met een voorsprong van minimaal twee punten. Er wordt doorgespeeld totdat een van beide teams twee punten meer heeft dan het andere team. Het rally-point systeem wordt gehanteerd. Het team dat de rally wint, krijgt één punt en is vervolgens aan service. Een rally duurt dus van het moment van serveren, totdat de bal uit het spel is. Een punt scoren is mogelijk door de bal op het speelveld van de tegenstander te spelen of door de tegenstander een fout te laten maken.

#### **Opstelling**

Op het moment dat de tegenstander de bal serveert, staan alle spelers van het ontvangende team in servicevolgorde. Dit houdt in dat je als speler altijd goed moet staan ten opzichte van de positie naast je, voor je, of achter je. Als voorbeeld: de speler die op positie 6 staat moet altijd achter de speler op positie 3 staan, rechts van 5 en links van 1 (zie figuur 3). Na service mogen de spelers van de ontvangende helft zich verplaatsen en elke positie in hun eigen speelhelft innemen. Voor het serverende team geldt dat de achterspelers achter de voorspelers moeten staan, voor de rest hoeft er niet aan de servicevolgorde voldaan te worden. De speler die serveert, staat in de servicezone (figuur 1).

De 3 spelers die langs het net staan opgesteld zijn de voorspelers. Ze staan op de posities 4 (linksvoor), 3 (midvoor) en 2 (rechtsvoor). De andere 3 spelers zijn de achterspelers. Zij staan op de posities 5 (linksachter), 6 (midachter) en 1 (rechtsachter).

Elke keer dat de service naar het andere team gaat, draait dat team eerst één positie door met de klok mee. De volgorde is dus 1-6-5-4-3-2 (figuur 3). Zolang het serverende team punten scoort, blijft dezelfde speler aan service. Staat een van de spelers niet in de goede volgorde opgesteld op het moment van service, dan maakt het betreffende team een opstellingsfout en is het punt voor de tegenstander.



Figuur 3: Opstelling

### Voetfout

De middellijn mag niet met de voet aangeraakt worden en dus al helemaal niet overschreden of gepasseerd worden door spelers. Dit vermindert de kans op blessures. Bij service mag de serveerder de achterlijn niet met de voet aanraken. In beide gevallen is er sprake van een voetfout. Indien dit toch gebeurt, is het punt voor de tegenstander.

Bij service dienen alle spelers (behalve de serveerder) binnen de lijnen te staan. Gedurende de rally mogen spelers ook gebruikmaken van de vrije zone om het veld heen.

### Dubbelfout

Als de scheidsrechter niet kan beoordelen of een object (zoals de grond of het plafond) wordt geraakt doordat de bal zich buiten diens zicht bevindt, moet de scheidsrechter affluiten en dubbelfout geven. Het spel dient meteen stilgelegd te worden als er een andere bal in het veld komt. Spelers moeten direct ophouden met spelen, vanwege de veiligheid. Het punt wordt opnieuw gespeeld (dubbelfout).

### Spelregels

Ieder team mag de bal maximaal drie keer raken om deze over het net te spelen. Het aanraken door een blok (zie Technieken; Blokkeren) telt hierbij niet mee. De bal mag niet twee keer achter elkaar door dezelfde speler worden aangeraakt, tenzij de eerste aanraking een blokkering is. De bal mag ieder deel van je lichaam raken en tegelijkertijd meer delen van je lichaam raken, mits gedurende dezelfde actie in één vloeiende beweging.

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

- Bij het blokkeren zijn opeenvolgende aanrakingen door één of meer blokkeerders toegestaan, mits deze aanrakingen tijdens één actie plaatsvinden.
- Bij het voor de eerste maal spelen door het team mag de bal achtereenvolgens verschillende delen van je lichaam raken, mits deze contacten gedurende één actie plaatsvinden. Onder 'voor de eerste maal spelen door een team' vallen:

- Ontvangen van de service
- De eerste pass na een aanval van de tegenstander
- De bal die van het blok van de tegenstander komt
- De bal die, na aanraking door het eigen blok, gespeeld wordt. De bal omhoog duwen met vlakke hand(en) en de handpalm(en) naar boven wordt gezien als dragen/liften en is niet toegestaan vanwege te lang contact met de bal. Tevens is het vangen en gooien van de bal niet toegestaan.

## Technieken

### Serveren

Serveren dient in de servicezone te geschieden, dus achter de achterlijn (figuur 1). Indien de achterlijn wordt aangeraakt tijdens de opgooi, op het moment van slaan of in het geval een sprongservice op het moment van afzetten, is de service foutief en dient deze te worden afgefloten waarna het punt naar de tegenstander gaat. Na het contact met de bal mag de serveerder uitkomen waar die wil. De serveerder gooit de bal op of laat deze los uit de handen en slaat vervolgens de bal met één hand of deel van een arm. De service dient binnen acht seconden na het fluitsignaal van de scheidsrechter plaats te vinden. De bal opgooien om te serveren telt automatisch als service. Het is dus niet toegestaan de bal te laten vallen of op te vangen en een nieuwe poging te doen.

### Aanvalsslag

Een handeling die ervoor zorgt dat de bal naar de tegenstander gaat, wordt een aanvalsslag genoemd. Een voorspeler mag op iedere hoogte een aanvalsslag maken. Een achterspeler mag dit ook, maar alleen in de achterzone, tenzij de bal op het moment van raken gedeeltelijk onder de netrand is. De achterspeler mag hierbij de 3-meterlijn niet aanraken, passeren of overschrijden. In de voorzone mag een achterspeler alleen een aanvalsslag maken wanneer de bal gedeeltelijk onder de netrand blijft of wanneer de achterspeler afzet achter de 3-meterlijn. Een aanvalsslag is als eerste contact bij een service niet toegestaan indien de bal in de voorzone geheel boven de netrand is. Zie voor verdere toelichting bij Technieken; Blokkeren.

### Blokkeren

Blokkeren is het onder andere het voorkomen dat de bal van de tegenstander op de eigen speelhelft terechtkomt. Alleen voorspelers mogen blokkeren. Het blokkeren dient te geschieden met stationaire handen. De blokkering telt niet mee als één van de maximaal drie aanrakingen door het team en alle aanrakingen die door het gehele blok gemaakt zijn, worden gezien als één aanraking. Het is niet toegestaan een service te blokkeren. In principe mag de bal alleen aan de eigen speelhelft worden aangeraakt. Indien een speler de bal aan de zijde van de tegenstander raakt, heet dit een *gestolen bal*. Het punt is voor de tegenstander. Hierop wordt een uitzondering gemaakt indien aan ten minste een van de volgende eisen wordt voldaan:

- De bal wordt geblokt aan de eigen zijde;
- De bal wordt geraakt na de derde aanraking door de tegenstander;
- De bal is na de eerste of tweede aanraking bedoeld naar de tegenstander gespeeld;

- De bal was niet meer speelbaar door de tegenstander.

### Touché

Wanneer een bal na een service of aanvalsslag van het ene team wordt aangeraakt door de tegenstander en vervolgens uitgaat, is er sprake van een touché en gaat het punt naar het team dat de service/aanvalsslag maakte. Enkele voorbeelden hiervan zijn een aanval die via het blok uitgaat of een bal die in de verdediging afketst na een aanval/service.

## **Wisselen**

### Wisselspeler

Tijdens een set mag een team ervoor kiezen om te wisselen. Dit betekent dat een speler buiten het veld gewisseld wordt met een speler binnen het veld. Deze wisselspeler houdt gedurende de rest van de set de positie aan van basisspeler, degene die opgesteld was aan het begin van de wedstrijd. Deze wisselspeler mag gedurende de rest van de set alleen gewisseld worden met de basisspeler, en vice versa. De volgende set vervalt deze regel. Gedurende een set mag er maximaal zes keer gewisseld worden. In de praktijk betekent dit dat drie wisselspelers gewisseld mogen worden met drie spelers in het veld, waarbij ze maximaal één keer in het veld en één keer uit het veld kunnen worden gewisseld met een vaste basisspeler.

### Wisselen in het veld

Het onderling wisselen van posities van spelers binnen het veld is niet toegestaan. Hier kan een uitzondering voor worden gemaakt in geval van blessure of andere dringende zaken, mits de tegenstander hier toestemming voor geeft.

### Libero

Indien een team besluit om met libero te spelen zijn er andere basisregels en wisselregels van toepassing. Voor de regels omtrent de libero-positie wordt verwezen naar het Nevo-bo-wedstrijdreglement, hoofdstuk 6. Hier volgt een korte samenvatting van deze regels:

De libero mag iedere speler in het achterveld vervangen, dit wordt niet in mindering gebracht op het aantal wissels dat een team heeft. Er kan slechts één libero tegelijk in het veld staan. Het aantal vervangingen is onbeperkt, maar er moet wel ten minste één voltooide rally gespeeld zijn tussen twee vervangingen met een libero. De actieve libero kan alleen vervangen worden door de speler die hij vervangen heeft op zijn positie. De vervangingen mogen alleen plaatsvinden wanneer de bal uit het spel is en vóór het fluitsignaal om te serveren.

De libero mag alleen als achterspeler optreden en heeft niet het recht om een voltooide aanvalsslag uit te voeren vanuit welke positie dan ook, als op het moment van het raken van de bal, deze geheel boven de netrand is. De libero mag niet serveren, blokkeren of een blokpoging ondernemen. Wanneer een libero, die zich in de voorzone bevindt of in het

verlengde daarvan, de bal bovenhands met de vingers speelt mag de aanval niet voltooid worden indien de bal volledig hoger dan de netrand is. Wanneer de libero hetzelfde doet vanuit een positie achter de voorzone, mag de bal vrij worden aangevallen.

Een team dat besluit met libero te spelen dient dit voor aanvang van de wedstrijd aan te geven bij de scheidsrechter. Zoals in hoofdstuk 4b beschreven, mogen er maximaal 4 mannen in het veld staan. Wanneer er al 4 reguliere mannelijke spelers in het veld staan, mag een mannelijke libero dus niet een vrouwelijke speler vervangen.

Wanneer de actieve libero niet meer in staat is verder te spelen mag hij vervangen worden door de speler die hij vervangen heeft of onmiddellijk en direct op het speelveld worden vervangen door een nieuw aangewezen libero.

## **4. Deelnemers in en rond het veld**

### **Scheidsrechter en teller**

#### Aanwezigheid scheidsrechter en teller

Waar wedstrijden gespeeld worden, moet een scheidsrechter aanwezig zijn. Elk team moet bij Van Slag een paar keer per jaar fluiten en tellen. De scheidsrechtersbeurt is in de meeste gevallen vlak voor of vlak na de eigen wedstrijd. Het rooster voor wanneer welk team moet fluiten is te vinden bij het algemene wedstrijdrooster op de site. Het team dat is ingedeeld om te fluiten, is ervoor verantwoordelijk dat minimaal één scheidsrechter op het afgesproken tijdstip van aanvang van de wedstrijd aanwezig is. In het geval van uitloop, dient de scheidsrechter binnen vijf minuten na het eindigen van de voorgaande wedstrijd aanwezig te zijn. Wanneer het team dat de scheidsrechters moet aanleveren zelf nog aan het spelen is, dienen de scheidsrechters direct na afloop van hun eigen wedstrijd naar de te fluiten wedstrijden te komen. Per veld waar niet aan deze eis wordt voldaan, is het bestuur gerechtigd één setpunt aftrek te rekenen voor de desbetreffende speelronde.

Per veld dient ook een teller aanwezig te zijn die de stand bijhoudt middels het scorebord. De scheidsrechter is verantwoordelijk voor het tijdig starten van de wedstrijd, namelijk op de aangegeven tijd of bij uitloop maximaal vijf minuten na afloop van de vorige wedstrijd. Indien één of beide teams nog niet compleet is/zijn, wordt de wedstrijd toch gestart. Het fluitende team spoort spelers aan zich op te stellen en te starten met de wedstrijd.

#### Wedstrijdverloop

De scheidsrechter rolt de bal over de netband. Het team dat aan de kant staat waar de bal naartoe rolt, mag beginnen met de service. De scheidsrechter fluit voor iedere service om de serveerder toestemming te geven om te starten. Vervolgens wordt gefloten als een van beide teams een fout maakt. De scheidsrechter geeft aan voor wie het punt is en welke fout (zie bijlage 1) gemaakt is. Verder controleert de scheidsrechter of de teller het punt heeft gerekend. Tussen de sets door is een korte pauze van maximaal twee minuten. In deze tijd wordt de setstand genoteerd op het scoreformulier. Na afloop van de wedstrijd vult de scheidsrechter het formulier aan, tekent het formulier en laat beide teamcaptains tekenen.

#### Dubbelfout

Soms is het niet duidelijk wie de fout heeft gemaakt. De scheidsrechter geeft dan *dubbelfout* aan. Het punt wordt opnieuw gespeeld. Ook als de bal uit het zicht is en hierbij niks raakt of als een andere bal dan de wedstrijdbal de speelruimte betreedt, wordt gefloten voor dubbelfout.

#### Hoe moet ik fluiten?

### **Fluitcursus powerpoint**

Op de Van Slag site, onder [documenten](#) staat een powerpoint met de fluitcursus.

## **Spelers**

### Schoeisel

Spelers mogen het veld niet op blote voeten betreden, maar dienen schone sportschoenen te dragen die niet als buitenschoeisel worden gebruikt. Ook zijn schoenen die afgeven (met name zwarte zolen) niet toegestaan. Deze eisen zijn conform de huisregels van Olympos.

### Teamsamenstelling

In het veld staan minimaal vier en maximaal zes spelers onder wie maximaal vier mannen en ten minste drie spelers van het eigen team. Als een team later dan 10, 20 of 30 minuten na aanvang van de wedstrijd, of in het geval van uitloop, 5 minuten nadat de voorgaande wedstrijd is geëindigd, niet voldoet aan deze eisen kan het bestuur besluiten respectievelijk 1, 2 of 3 sets niet te laten spelen. De sets worden dan met 25-0 aan de tegenstander toegekend. Mochten beide teams niet aan deze eisen voldoen, dan vervalt de set in zijn geheel.

Indien er minder dan zes, maar minimaal vier spelers waarvan minimaal drie eigen spelers in het veld staan, dient de wedstrijd alsnog te beginnen op de aangegeven tijd. De scheidsrechter dient er op toe te zien dat dit gebeurt. Als teams wel aan deze eisen voldoen maar weigeren om te beginnen, kan het bestuur besluiten om bovenstaande maatregelen toe te passen. Spelers die later aanhaken dan de start van de wedstrijd zijn vrij om tijdens de set het veld te betreden en een positie in te nemen, mits hun deelname van tevoren is gecommuniceerd met de scheidsrechter. De speler mag het veld betreden indien er geen rally meer aan de gang is.

### Invallers

Invallen bij andere wedstrijden mag alleen onder de volgende voorwaarden:

- Het is toegestaan invallers te laten meespelen indien onvoldoende eigen spelers in staat zijn te volleyballen. Het totaal aantal aanwezige eigen spelers mag in dat geval niet meer dan zes bedragen.
- Een invaller die met diens eigen team in een lagere poule speelt, mag zonder toestemming van de tegenstander meespelen. Een invaller die zelf in een hogere poule speelt, mag alleen invallen als de tegenstander uitdrukkelijk toestemming heeft gegeven voorafgaand aan de wedstrijd. Ditzelfde geldt voor een invaller uit dezelfde poule. Als een invaller uit een hogere of gelijke poule mee heeft gespeeld zonder dat de tegenstander hier toestemming voor heeft gegeven kan de tegenstander binnen zeven dagen de sets dat de invaller heeft meegespeeld in zijn voordeel laten gelden. Hiervoor dient een mail gestuurd te worden naar [bestuur@vanslag.net](mailto:bestuur@vanslag.net), waarna het bestuur zal beslissen of de sets worden toegekend. Voor de laagste poule geldt dat invallers uit de op een-na-laagste poule zonder toestemming van de tegenstander mee mogen spelen.
- Als een speler geblesseerd is en geen drie sets kan spelen, mag voor de resterende set(s) een invaller meespelen. Hiervoor gelden dezelfde regels als hierboven. De laagste poule vormt wederom een uitzondering zoals hierboven beschreven. Indien een eigen speler alsnog mee kan spelen, moet deze tijdens of na de set de invaller vervangen.
- Bij tekorten op specifieke posities, maar wel voldoende spelers, is het niet toegestaan om iemand uit een ander team te laten meespelen.
- In het geval dat een dubbelspeler gevraagd wordt om in te vallen, moet er rekening

gehouden worden met de hoogste poule waarin diegene uitkomt. Voorbeeld: een dubbelspeler speelt in poule E en C. Dit betekent dat deze speler zonder toestemming in kan vallen in poule B en A. Mocht de speler gevraagd worden door een team uit de D, moet er toestemming gevraagd worden want ook al speelt deze speler in de E, diensr hoogste team komt uit in de C waardoor de speler hoger speelt dan de D.

### Gastspelers

Externe invallers zijn alleen toegestaan indien alle onderstaande punten van toepassing zijn:

- Het is niet haalbaar binnen de vereniging een geschikte invaller te vinden (het bestuur toets in dit geval wat een geschikte invaller is);
- De externe speler is in het bezit van een geldige (dag)kaart van Olympos;
- Zowel het bestuur als de tegenstander heeft uitdrukkelijk toestemming gegeven;
- De externe invaller heeft minder dan 3 keer ingevallen bij de vereniging gedurende het huidige seizoen.

Wachlijstleden die mee komen spelen bij een team, omdat daar spelers nodig zijn, zijn een uitzondering op bovenstaande regels.

### **Captain**

Ieder team heeft een captain. Na afloop controleert de captain het wedstrijdformulier en tekent zodra de uitslagen correct genoteerd zijn. Daarnaast wordt van de teamcaptain verwacht dat diegene contactpersoon is naar de TC en het bestuur, namens het team. Daarnaast zal de teamcaptain lid worden van de teamcaptains-app en berichten vanuit het bestuur doorsturen naar het team.

### **Coaches**

Op onze website is onder documenten een [bestand](#) te vinden waarin de verwachtingen van coaches worden toegelicht.



## **5. Overig**

### **Zaaldienst**

Van Slag beschikt elke dinsdag vanaf 17:30 uur over hal 1. Op dit tijdstip worden er wekelijks van een team ten minste 3 spelers verwacht die helpen met het opbouwen van de velden. Hierdoor kan de wedstrijd van 18:00 uur op tijd beginnen en wordt de uitloop van de wedstrijden beperkt. Vanaf 20:00 uur is hal 2 ook beschikbaar. Om 19:55 uur worden er wederom ten minst 3 spelers van een team verwacht en zullen zij binnen 10 minuten samen met een bestuurslid de velden opzetten. De wedstrijden in hal 2 beginnen uiterlijk om 20:10 uur. Indien het team dat zaaldienst heeft vijf minuten of meer te laat is, behoudt het bestuur het recht om één setpunt aftrek te rekenen voor ieder ontbrekend lid. Komt het team in zijn geheel niet opdagen, behoudt het bestuur het recht om een aftrek van drie setpunten te rekenen voor het desbetreffende team.

### **Sportief gedrag**

Van Slag heeft een gedragscode opgesteld om de sfeer zowel binnen als buiten het veld te waarborgen. De gedragscode is te vinden via deze [link](#). Alle leden dienen op de hoogte te zijn van de gedragscode. Daarnaast is er binnen het veld ook aandacht voor sportief gedrag. Bij Van Slag gaat het natuurlijk om fanatiek spelen, maar gezelligheid is zeker net zo belangrijk. Fair play staat hoog in het vaandel. De aandachtspunten voor sportief gedrag binnen het veld worden hieronder toegelicht. Verschillende manieren van sportief gedrag worden in dit reglement besproken vanuit het oogpunt van de speler en de scheidsrechter.

### **Spelers**

- Zorg dat je op tijd omgekleed en opgewarmd op het veld staat. Dit is netjes tegenover de scheidsrechter die komt fluiten, je tegenstander en de poules die na jou moeten spelen. Opwarmen kan gedaan worden op de tribune rondom hal 1 of in de fitness.
- Het is onprettig en ongewenst om tussen de velden in te spelen tijdens een wedstrijd. Door ballen die het veld in rollen, lopen wedstrijden uit. Loop ook niet door een veld waar nog gespeeld wordt.
- Geef het eerlijk toe als je een fout hebt gemaakt die de (onervaren) scheidsrechter niet goed heeft kunnen zien, bijvoorbeeld bij touché en het aangeven of de bal in of uit was. Zo kunnen discussies worden vermeden en blijft het leuk voor zowel de scheidsrechter als de spelers.
- Spelers dienen beslissingen van de scheidsrechter op een sportieve manier te aanvaarden.
- Probeer misverstanden achteraf op een rustig moment even te bespreken. De ervaring is dat ergernissen vaak misverstanden zijn en dat er geen sprake is van kwade wil.
- Het kan zijn dat een ander minder verstand heeft van de regels dan jij. Leg dan rustig uit hoe jij denkt dat het zit, zodat iedereen op de hoogte raakt van de juiste regels.
- Ga zorgvuldig om met de materialen; we betalen er samen voor. Hieronder vallen ook de ballen. Het is bijvoorbeeld niet toegestaan deze hard weg te trappen, ook niet tijdens een wedstrijd.

- Er wordt verwacht dat leden andere Van Slaggers aanspreken wanneer zij zich overduidelijk niet aan de regels houden, geschreven of ongeschreven. Dit is in het belang van de hele vereniging.







### Scheidsrechters






- Wees op tijd, verdeel je als team voor aanvang over de velden en spoor teams aan om te starten met de wedstrijd.
- Het is niet erg als je iets niet (goed) gezien hebt. Geef dubbelfout aan als je twijfelt.
- Laat je, wanneer je achter een beslissing staat, niet van de wijs brengen door wat spelers en eventuele coaches aangeven. Vertrouw op je eigen waarneming. Geef geen punt omdat het ene team nét wat harder roept dan het andere.

### **Uitzonderingen**

Het bestuur is bevoegd uitzonderingen te maken.

## **Bijlage 1: Tekens scheidsrechter**

1	Toestemming voor service	
2	Team dat punt wint en volgende service krijgt	
3	Positiefout of opstellingsfout	
4	Bal 'in'	
5	Bal 'uit'	
6	Gedragen bal (liften)	

7	Tweemaal raken	
8	Viermaal spelen	
9	Voetfout of net aangeraakt (wijzen naar de foutief overschreden lijn of naar het net)	
10	Foutieve aanval: - Achterspeler die in de voorzone aanvalt boven de netrand - Gestolen bal	
11	Dubbelfout	
12	Touché (aangeraakt en vervolgens weggeketst)	