



Quadball- reglement IQA 2026

INHOUD

Dankwoord	5
Over de International Quadball Association	6
Inleiding	7
Voorwoord van de vertalers	8
1 Teamsamenstelling en wissels	10
1.1 Aanvoerderschap en staf	10
1.2 Selecties en spelers	11
1.3 Wissels	13
1.4 Wisselzone en de bank	15
2 Uitrusting en afmetingen	19
2.1 Veldlijnen en markeringen	20
2.2 Doelringen	23
2.3 Ballen	24
2.4 Sticks	26
2.5 Spelersuitrusting	27
3 Wedstrijdprocedure	35
3.1 Voorbereidingen	35
3.2 De wedstrijd opstarten	36
3.3 Onderbrekingen	38
3.4 De speeltijd in de gaten houden	42
3.5 Einde van het spel en verlengingen	43
3.6 Reglementaire nederlaag	44
3.7 Opgeschorte wedstrijden	45
4 Puntentelling	48
4.1 Doelpunten scoren	48

4.2	Hervatten na een doelpunt	49
4.3	Kapotte of gevallen doelringen	50
4.4	De vlagvangst	52
5	Trefballen en spelers uitschakelen	55
5.1	Op de stick zitten	55
5.2	Spelers uitschakelen	55
5.3	Terug-naar-doelprocedure	58
5.4	Van richting veranderen en vangen van actieve trefballen	60
5.5	De derde trefbal en trefbalimmunititeit	62
5.6	Natuurlijke beweging	64
6	Fysiek contact en interacties	67
6.1	Algemene interacties	67
6.2	Specifiek contact	74
6.3	Seekers en de vlagloper	76
6.4	Voorrang	77
6.5	Onaanvaardbaar gedrag	78
7	Grenzen en ballen	82
7.1	De ballen gebruiken	82
7.2	Keeperzone	85
7.3	Aanval, verdediging en het aanvallen	86
7.4	Speltempo	86
7.5	Grenslijnen	90
8	De vlagloper	96
8.1	De rol van de vlagloper	96
8.2	Vereisten voor de vlagloper	96
8.3	Timing van de vlagloper	98
8.4	Als in rust beschouwd	99

9 Fouten	102
9.1 Disciplinaire sancties	102
9.2 Algemene overtredingsprocedures	106
9.3 Timing van de overtreding	108
9.4 De strafzone	109
9.5 Straffen toekennen	113
9.6 Alternatieve hervatting na een straf	114
10 Wedstrijdofficials	116
10.1 De officials	116
10.2 Calls van officials	118
10.3 Spelers en officials	119
Bijlage A Definities	121
Bijlage B Lijst van overtredingen per type	127
Bijlage C Lijst van scheidsrechtersgebaren	134
Bijlage D Logboek van wijzigingen	136
Bijlage E Grafische voorstelling van de afmetingen van het speelveld	144

DANKWOORD

Dit reglement werd opgesteld door en voor het gebruik van de International Quadball Association. De IQA wil graag de volgende personen bedanken die hebben meegewerkt aan de uitwerking ervan:

Rules Team

Amel Sadikovic
Andrés Vargas

Chula Bruggeling
Matt Blissenden

Nicholas Weir
Niklas Paskarbeit

Nini Kistl

Redacteur

Jannis Grimm

Fotografen en selectie van foto's

Afbeelding op de voorpagina © Shirley Lu.

Ajantha Abey Photography
Anouk Nyfeler
Arylu Navone Sarubbi
Cynara Wainner
Estelle Brisson

Honeybadger Quidditch Pictures
Jessica Jiamin Lang Photography
Kevin Kauper
Shirley Lu

Raad van Bestuur

Alistair Yap
Cinara Lucas

Daniel Price Croft
Matt Blissenden

Sinan Keyder
Sylvie Řezáčová

Vitória Alves

Met dank aan

Alex Benepe
Aldo Mastellone
Caleb Ragatz
Christos Kaldis
Clay Dockery
Crystal Hutcheson
Cynthia Holden

Elisa Scorrano
Eric Schnier
Fredric Armstrong Nelson IV
Jamie Turbet
Jared Leggett
Joke Daems
Katie Bone

Lucy Nicholls
Max D. Gutierrez
Marian Dziubiak
Mary Kimball
Matthew Niederberger
Sarah Kneiling
Sarah Woolsey

Eerdere Bijdragers

Alex Greenhalgh
Arkady English
Armand Cosseron
Chris LeCompte
Daniel Scharf
Dave Goddin
Eamonn Harrison
Eliane Wyss

Emma Morris
Eva Baisan
Hugo Petit-Jean
Irene Velasco
Jelmer Lokman
Jenny Krafczyk
Joe Dodd
Keith Jones

Kyle Ross
Larsen Price
Lisa Tietze
Luke Nickholds
Michael Clark-Polner
Natalie Astalosh
Nicole Stone
Pauline Raes

Ragnhild W. Dahl
Rebecca Alley
Steffen Wirsching
Stephen Cockram
Steven Daly

OVER DE INTERNATIONAL QUADBALL ASSOCIATION

Wat is onze missie?

De International Quadball Association (IQA) is het internationale bestuursorgaan voor quadbal, en ondersteunt wereldwijd de groei en competitie van quadbal. De IQA streeft ernaar om de sport te leiden en promoten door internationale sportevenementen te organiseren, andere quadbalgroepen te ondersteunen en door quadbal en de waarden van gendergelijkheid en inclusiviteit met een breder publiek te delen.

Wat is quadbal?

Quadbal bestaat al sinds 2005. Elke dag komen er quadbalspelers samen in veertig verschillende landen. De sport verwelkomt spelers van alle genders en seksuele geaardheden, en atleten spelen volgens hun aangegeven gender. Alle quadbalspelers hebben het recht om zelf te bepalen hoe ze zich identificeren en het is dat aangegeven gender dat erkend wordt op het speelveld. Heel wat spelers hebben op die manier voor het eerst een sport gevonden die hen erkent zoals ze zijn.

Quadbal is een spannende, snelle full-contact sport. Een quadbalteam bestaat uit maximaal 21 atleten met op elk moment zeven spelers per team op het speelveld. Elke speler moet te allen tijde een stick tussen de benen houden. De genderregel limiteert het aantal spelers met dezelfde genderidentiteit die op hetzelfde moment kunnen spelen. Zo wordt verzekerd dat de sport inclusief is voor alle genders en dat de genderdiversiteit op het speelveld steeds gehandhaafd wordt.

Meer informatie via <https://www.iqasport.org/>.

Nog vragen? Neem contact op met de IQA via sociale media!



International Quadball Association <https://bit.ly/2H00Zmz>



International Quadball Association <https://bit.ly/2H01z3J>

INLEIDING

Tijdens de afgelopen twee jaar heeft quadbal een heuse groei en ontwikkeling doorgemaakt. De sport evolueert constant en in sneltempo, en de regels moeten mee evolueren. Bij het opstellen van dit reglement legden we ons oor te luisteren bij officials, coaches en spelers en zijn we ingegaan op hun grootste bezorgdheden over de toekomst van quadbal. We hopen dat deze veranderingen de sport vooruit kunnen helpen op een manier waar alle spelers over de hele wereld enthousiast van worden.

Voor deze nieuwe versie van het reglement hebben we geprobeerd de helderheid te verbeteren en de regels te vereenvoudigen. We willen ervoor zorgen dat de regels eenvoudiger te begrijpen en toe te passen zijn en we willen ze toegankelijker maken voor nieuwe spelers en officials. Uiteraard hebben we ook enkele regels aangepast om het spel voor alle spelers te verbeteren.

Dit reglement wordt opgedragen aan alle vrijwilligers die ervoor kiezen om zoveel tijd en moeite te investeren in de IQA en in quadbal in het algemeen.

VOORWOORD VAN DE VERTALERS

Dit reglement werd vertaald van het Engels naar het Nederlands. Hoewel we heel zorgvuldig zijn geweest met de vertaling, kunnen er fouten in staan. In het geval van tegenstrijdigheden of inconsistenties prevaleert de Engelse versie. Bij het vertalen van het reglement hebben we ervoor gekozen om de spelerstermen in het Engels te behouden. Dat is bewust gedaan om de herkenbaarheid en uniformiteit te waarborgen met internationale spelregels en terminologie.

Dankwoord

Vertaling 2026 door Joke Daems met revisie door Neia Mink, met dank aan Chula Bruggeling voor bijkomende input. Deze vertaling bouwt grotendeels voort op de vertaling uit 2024: een samenwerking tussen de IQA en de masterstudenten Vertalen aan de vakgroep Vertalen, Tolken en Communicatie aan de Universiteit Gent. We willen graag alle studenten bedanken die betrokken waren bij deze vertaling: Lore De Baere (projectleider), Zoë Clabau, Tiele De Vocht, Stijn Debar, Fien Decruynaere, Lucas Demeyer, Lasse Dresselaers, Milana Esmourzieva, Ashley Galens, Thyge Gijkens, Kaat Jambé, Lies Labaere, Axel Ringoot, Anna Clara Van de Velde, Laurien Van Vooren, Laura Vandebuerie, Marte Vandepoele, Floris Vereecken, Sara Veris, Stijn Vermeersch & Tine Verschelde. Dank ook aan Neia Mink (toen stagestudent via Vertaalacademie van Hogeschool Zuyd in Maastricht) die de vertaling een laatste keer heeft nagelezen en aanpassingen voorgesteld heeft om de tekst geschikter te maken voor een Nederlands doelpubliek.

Statement over genderinclusief taalgebruik

Dit document werd vertaald met het oog op genderinclusiviteit. Daardoor werd in overeenstemming met alle vertalers gekozen voor de voornaamwoorden “die/hun” wanneer er naar een speler wordt verwezen en werden genderspecifieke elementen vermeden. De IQA hecht veel waarde aan het belang van genderinclusief taalgebruik. Zie ook volgend artikel op de website: [How the IQA uses inclusive language](#).

Feedback

Heb je fouten of inconsistenties gespot in dit reglement, neem dan gerust contact op met de vertaalafdeling van de IQA via volgend e-mailadres: translation@iqasport.org. Heb je interesse om in de toekomst zelf bij te dragen aan het vertaalwerk? Stuur dan zeker een mailtje, we zijn altijd op zoek naar meer vertalers!



1. Teamsamenstelling en wissels

Foto © Honeybadger Quidditch Pictures

1. TEAMSAMENSTELLING EN WISSELS

1.1. Aanvoerderschap en staf

1.1.1 Verplichte aanvoerder

Elk team moet op de officiële selectie van het team één persoon aanwijzen die de rol van aanvoerder vervult in een wedstrijd.

- A.** De aanvoerder heeft de bevoegdheid om voor het team te spreken tijdens gesprekken met de officials.
 - i. Spelers mogen ook individueel praten met officials namens zichzelf.
 - ii. Officials kunnen iedereen verbieden te spreken met officials.
- B.** Als de aanvoerder van een team om een of andere reden de taken van die functie niet kan voortzetten, moet het team een plaatsvervanger aanwijzen.
 - i. Als de oorspronkelijk aangewezen aanvoerder van de wedstrijd op reglementaire wijze terugkeert naar de bank of het speelveld, dan herneemt die de rol als aanvoerder.
- C.** Aanvoerders mogen het speelveld niet betreden wanneer het spel niet is stilgelegd, tenzij ze opkomen als actieve speler.
 - i. Als de aanvoerder aanzienlijk niet-reglementair het speelveld betreedt of het spel beïnvloedt terwijl die zich niet-reglementair op het speelveld bevindt, betreedt die niet-reglementair het veld.

- **Fout: blauwe kaart** — niet-reglementair het veld betreden

1.1.2 Stafleden

Niet-spelende leden van het team behoren tot de ‘teamstaf’.

- A.** Organisatoren kunnen het toegelaten aantal stafleden in de spelerszone beperken.
 - i. Dat nummer mag niet beperkt worden tot minder dan drie.
 - ii. Officials kunnen iedereen verbieden te spreken met officials.
- B.** Stafleden zijn niet speelgerechtigd.
- C.** Als een staflid betrokken is bij een actie die een straf tot gevolg zou hebben voor een wisselspeler, dan moet het staflid dezelfde straf krijgen.

D. Stafleden mogen het speelveld niet betreden wanneer het spel loopt.

- i. Als een staflid aanzienlijk niet-reglementair op het speelveld komt of het spel beïnvloedt terwijl die zich niet-reglementair op het speelveld bevindt, betreedt die niet-reglementair het veld.

• **Fout: blauwe kaart** — niet-reglementair het veld betreden

1.2. Selecties en spelers

1.2.1 Selecties

A. Elk team bestaat uit zeven tot 21 spelers.

B. Een team moet in staat zijn om een geldige opstelling met speelgerechtigde spelers samen te stellen om een wedstrijd te starten of voort te zetten, ook tijdens de seeker floor.

- i. Een geldige opstelling met speelgerechtigde spelers moet
 - a. voor de verlengingen uit zeven spelers bestaan.
 - b. tijdens de verlengingen uit zes spelers bestaan.
 - c. in staat zijn om op hetzelfde moment reglementair in het spel te zijn zonder de genderregel te overtreden.
- ii. Als een team op om het even welk moment tijdens de wedstrijd onvoldoende speelgerechtigde spelers heeft om voort te spelen, dan moet het team verstek laten gaan.
- iii. Als de blessure van een speler tot gevolg zou hebben dat een team verstek moet laten gaan, en het aanwezige medische personeel van mening is dat de speler na een verzorging van ongeveer een minuut of minder veilig kan terugkeren naar het speelveld, dan moet de hoofdscheidsrechter de wedstrijd stilleggen tot de speler terugkeert en moet het team geen verstek laten gaan.

• **Fout: verstek laten gaan** — onvoldoende speelgerechtigde spelers hebben om de wedstrijd voort te zetten

1.2.2 Posities

A. Een team moet vier chasers in het spel hebben, waarvan er een de keeper is.

- i. De keeper moet een groene hoofdband dragen op het voorhoofd.
- ii. De overige chasers moeten een witte hoofdband dragen op het voorhoofd.
- iii. Chasers mogen de volleybal gebruiken op elke reglementaire manier.
- iv. Keepers en chasers worden behandeld als aparte posities bij wissels en positiewissels.

- B.** Een team moet twee beaters in het spel hebben.
 - i. Beaters moeten een zwarte hoofdband dragen op het voorhoofd.
 - ii. Beaters mogen de trefballen gebruiken op elke reglementaire manier.
 - C.** Een team moet één seeker in het spel hebben vanaf het einde van de seeker floor tot het moment waarop er een geldige vlagvangst is. Verder mag een team geen seeker in het spel hebben.
 - i. Seekers moeten een gele hoofdband dragen op het voorhoofd.
 - D.** Alle spelers die niet in het spel zijn, zijn wisselers.
 - i. Wisselers krijgen geen positie aangewezen.
 - ii. Wisselers hoeven geen hoofdband te dragen.
 - E.** Spelers in de strafzone worden als in het spel beschouwd en tellen mee voor de positievereisten voor de teams.
 - F.** Er wordt geen straf opgelegd als teams geen volledige opstelling hebben door een actieve wissel of als een seeker per ongeluk verzuimt om het speelveld te betreden aan het einde van de seeker floor.
- **Fout: gele kaart voor de aanvoerder** — niet-reglementaire spelersopstelling in het spel

1.2.3 Genderregel

- A.** Tijdens de seeker floor of de verlengingen mag een team niet meer dan drie spelers met dezelfde genderidentiteit in het spel hebben op hetzelfde moment. Op ieder ander ogenblik mogen er maximum vier spelers met dezelfde genderidentiteit tegelijkertijd in het spel zijn.
 - i. De organisatie die een evenement beheert kan vrijstellingen van deze regel verlenen, in overeenstemming met het beleid van die organisatie.
 - B.** Het gender waarmee een speler zich identificeert wordt beschouwd als het gender van die speler.
- **Fout: gele kaart voor de aanvoerder** — niet-reglementaire spelersopstelling in het spel

1.2.4 Niet-reglementaire spelersopstellingen corrigeren

Wanneer de aanvoerder een straf krijgt omdat die een niet-reglementaire spelersopstelling in het spel heeft, dan moet die de overtreding corrigeren met zo weinig mogelijk wissels voor het spel wordt hervat.

1.3. Wissels

1.3.1 Procedure voor wissels

Om een speler te vervangen door een wisselspeler terwijl het spel loopt, moeten de volgende voorwaarden nageleefd worden:

- A.** De speler die gewisseld wordt, verlaat het speelveld binnen de wisselzone van het team en stapt dan snel af (indien on-stick).
 - i. De speler die gewisseld wordt, kan niet langer uitgeschakeld worden zodra die afgestapt is.
 - B.** Als er uitrusting geruild moet worden, moet dat buiten het speelveld gebeuren.
 - C.** De wisselspeler moet het speelveld betreden alvorens deel te nemen aan het spel.
 - i. De wisselspeler betreedt het speelveld via de grens van de wisselzone van het team op ongeveer dezelfde plek waar de speler die gewisseld werd het speelveld had verlaten.
 - ii. De wisselspeler mag op een stick het veld betreden indien de uitgaande speler ook op een stick zat en niet uitgeschakeld werd alvorens af te stappen in de wisselzone.
 - iii. Een wissel is voltooid wanneer de wisselspeler de grens overgegaan is tussen de wisselzone van het team en het speelveld en die speler enkel de grond binnen het speelveld raakt.
 - a. De wisselspeler mag dan meteen deelnemen aan het spel en kan uitgeschakeld worden.
 - D.** Eventuele strafkaarten voor een overtreding van deze procedure gaan naar de inkomende speler.
 - E.** Wanneer een speler in het spel komt via een wissel die de procedure niet volgt, maar die speler nog niet geïnterageerd heeft met het spel, dan fluit de official een wisselovertreiding in plaats van een niet-reglementaire wissel.
 - i. Als de inkomende speler meedoet met het spel voor die beslissing of voor de wisselovertreiding gecorrigeerd werd, moet die gestraft worden voor een niet-reglementaire wissel.
 - ii. Een speler die meermaals wisselovertreidingen begaat, moet gestraft worden voor een niet-reglementaire wissel.
- **Fout: procedure herhalen** — wisselovertreiding
 - **Fout: blauwe kaart** — niet-reglementaire wissel

1.3.2 Positiewissel

Spelers mogen van positie wisselen door de wisselprocedure te volgen en van hoofdband te wisselen terwijl ze afgestapt zijn en zich in de wisselzone bevinden.

- A. Wanneer een speler van positie wisselt met een medespeler, worden beide spelers behandeld zoals bij twee afzonderlijke wissels. Eén wissel uit de oude positie en één wissel in de nieuwe positie.

1.3.3 Wisselregels

- A. Wissels mogen enkel uitgevoerd worden terwijl het spel loopt, behalve bij de volgende uitzonderingen:
 - i. Een speler vervangen die uitgesloten wordt (Zie regel 9.1.6 Uitsluiting).
 - ii. Een gewonde speler vervangen (Zie regel 1.3.4 Wissels door blessure).
 - iii. Een keeper die van positie wisselt met een andere speler in het spel wanneer die naar de strafzone gezonden wordt (Zie regel 9.4.2.B. Naar de strafzone gaan).
 - iv. Een aanvoerder die van positie wisselt met een andere speler in het spel wanneer die een strafkaart voor de aanvoerder ontvangt tijdens diens deelname aan het spel (Zie regel 9.4.2.C. Naar de strafzone gaan).
 - v. Een speler in het spel vervangen door een wisselspeler die een fout heeft gemaakt (Zie regel 9.4.5 Straffen voor wisselers en stafleden).
 - vi. Overtredingen corrigeren na een straf te hebben ontvangen omdat er een niet-reglementaire spelersopstelling in het spel is (Zie regel 1.2.4 Niet-reglementaire spelersopstellingen corrigeren).

1.3.4 Wissels door blessure

- A. Wanneer een speler geblesseerd raakt en het spel loopt, moet elke wissel de hele wisselprocedure volgen zoals beschreven in 1.3.1 Procedure voor wissels.
- B. Het spel moet gestopt worden voor een blessure wanneer een speler in het spel openlijk bloedt of neerligt en te gewond is om verder te spelen of te wisselen wanneer het spel verdergaat.
 - i. Het spel moet meteen gestopt worden als de gewonde speler het spel hindert of een ernstige verwonding heeft, inclusief elk niet-oppervlakkig hoofdletsel.
 - ii. Als de blessure niet ernstig is en de speler het actieve spel niet hindert, dan moet de hoofdscheidsrechter het spel verder laten gaan tot het stoppen van het spel geen van

de teams een significant voordeel geeft of het spel in de buurt van de gewonde speler komt.

C. Als het spel gestopt wordt en een speler geblesseerd is:

- i. Mag de gewonde speler het speelveld verlaten om vervangen te worden door een wisselspeler.
 - a. Als het spel gestopt wordt voor een gewonde speler, dan moet die speler het speelveld verlaten.
 - b. Als de gewonde speler openlijk bloedt, moet die het speelveld verlaten.
 - 1. De bloedende speler mag niet terugkeren naar het spel tot die toestemming krijgt van een official, die ervan overtuigd moet zijn dat het bloeden is gestopt.
 - c. De stick van de gewonde speler blijft op het veld liggen, op de plaats waar die was toen het spel gestopt werd.

D. Elke gewonde speler die het speelveld verlaat, moet vervangen worden door een speelgerechtigde wisselspeler.

- i. Wanneer het spel gestopt is, vervangt de wisselspeler de speler op de plaats aangeduid door de stick.
- ii. De wisselspeler krijgt bij het hervatten van het spel elke bal die in het bezit geweest zou zijn van de gewonde speler.
- iii. Als een speler door de regels verplicht wordt het speelveld te verlaten door een lichte verwonding en er geen speelgerechtigde wisselspeler is, dan mag die speler diens stick nemen en verder spelen vanaf de grens van diens wisselzone.

E. Om geen enkele reden mag een speler een blessure veinzen.

- **Fout: gele kaart** — een blessure veinzen

1.4. Wisselzone en de bank

1.4.1 Beperkingen voor de bank en de wisselzone

- A.** Alle wissels moeten plaatsvinden in de wisselzone en niet op de bank.
- B.** Elke extra uitrusting of eigendom die niet nodig is voor het spel en door een team meegenomen wordt in de spelerszone, moet veilig bewaard worden op de bank.
 - i. Alle extra ballen aan de bank moeten bewaard worden in een tas of andere opberger.
- C.** Wisselspelers en stafleden moeten op de bank blijven wanneer het spel loopt tenzij diegene op het punt staat in het spel gewisseld te worden.
 - i. Een speler staat op het punt in het spel gewisseld te worden wanneer de speler die door hen vervangen wordt zich actief in de richting van de bank beweegt.
 - ii. Spelers die in het spel gewisseld zullen worden, mogen de wisselzone binnengaan.

- D.** Maar één wisselspeler of staflid van het team mag de wisselzone of bank per keer verlaten om informatie te checken bij de scorekeeper of timekeeper, maar mag de taken van de scorekeeper of de timekeeper niet beïnvloeden of het speelveld betreden.
 - E.** Maar één speler of staflid van het team mag per keer de wisselzone of coachzone betreden om diens team te coachen.
 - i. Terwijl deze persoon in de coachzone is, moet die diens sportshirt bedekken als die er een draagt.
 - F.** Spelers en stafleden van het team mogen de bank en de wisselzone verlaten volgens de geldige redenen onder regel 1.4.2 De wisselzone, bank of spelerszone verlaten.
 - G.** Overtredingen van deze regel zijn zijlijnovertreddingen.
 - i. De eerste overtreding van deze regel door elk team leidt tot een waarschuwing in plaats van een zijlijnovertredding.
- **Fout: blauwe kaart** — zijlijnovertredding

1.4.2 De wisselzone, bank of spelerszone verlaten

- A.** De aanvoerder van het team mag de spelerszone verlaten om met evenementmedewerkers te communiceren.
 - B.** Elke persoon die medische zorg nodig heeft, mag de spelerszone daarvoor verlaten.
 - i. Alle spelers die de spelerszone op die manier verlaten mogen terugkeren naar het spel na medische goedkeuring.
 - ii. Indien nodig mag iedereen die door de aanvoerder van het team aangeduid wordt, de spelerszone verlaten om voor een gewonde medespeler te zorgen.
 - iii. Bij hoofdletsels mag de hoofdscheidsrechter zelf beslissen dat een gewonde persoon de spelerszone moet verlaten voor medische zorg.
 - C.** Opzettelijk en niet-reglementair de wisselzone of de bank verlaten met de bedoeling om andere regels te omzeilen is een niet-reglementaire ontwijking.
- **Fout: blauwe kaart** — niet-reglementaire ontwijking

1.4.3 Tussenkomsd aan de zijlijn

Wisselspelers en stafleden mogen niet tussenkomen aan de zijlijn.

- A.** Bij de volgende gevallen is er sprake van tussenkomst aan de zijlijn als een wisselspeler of staflid het spel direct beïnvloedt:
 - i. De wisselspeler of het staflid is opzettelijk en niet-reglementair buiten de wisselzone, de bank en de coachzone.

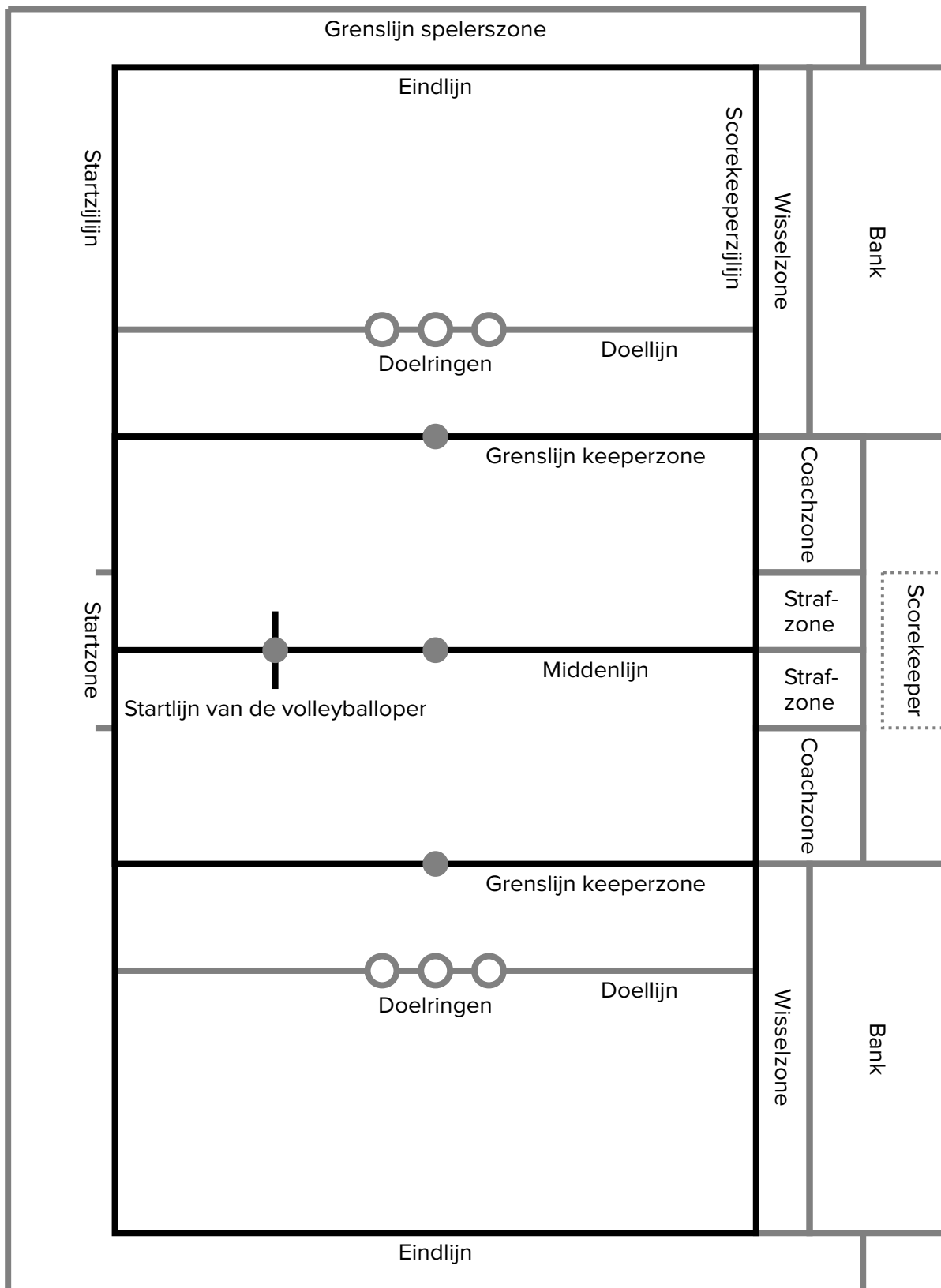
- ii. De wisselspeler of het staflid heeft geen enkele redelijke poging ondernomen om het spel te vermijden met uitzondering van het reglementair tegenhouden van een bal.
 - iii. De wisselspeler of het staflid heeft geen redelijke poging ondernomen om een bal die het speelveld verliet tegen te houden in de wisselzone, de bank of de coachzone.
- **Fout: blauwe kaart** — tussenkomst aan de zijlijn
 - **Fout: rode kaart** — opzettelijke tussenkomst aan de zijlijn



2. Uitrusting en afmetingen

Foto © Ajantha Abey Photography

2. UITRUSTING EN AFMETINGEN



2.1. Veldlijnen en markeringen

Een visuele weergave van de afmetingen van het speelveld en de markeringen is terug te vinden in Appendix E: Grafische voorstelling van de afmetingen van het speelveld.

2.1.1 Grenslijnen

Het speelveld telt vier grenslijnen die een rechthoek vormen.

A. De kortste grenslijnen zijn de eindlijnen.

- i. De eindlijnen zijn 30 tot 36 meter lang.

B. De langste grenslijnen zijn de zijlijnen.

- i. De zijlijnen zijn 57 tot 63 meter lang.
- ii. De zijlijn het dichtst bij de scorekeepertafel is de 'scorekeeperzijlijn'.
- iii. De zijlijn het verst van de scorekeepertafel is de 'startzijlijn'.

2.1.2 Middenlijn

De middenlijn verbindt de middelpunten van de zijlijnen.

A. Het middelpunt van de middenlijn is de middenstip.

2.1.3 Lijnen van de keeperszone

Er zijn twee lijnen van de keeperszone, die parallel lopen met de eindlijnen, de zijlijnen verbinden en aan elke kant 11 meter van de middenlijn verwijderd zijn.

2.1.4 Doellijnen

Er zijn twee doellijnen, die parallel lopen met de eindlijnen, de zijlijnen verbinden en aan elke kant 16,5 meter van de middenlijn verwijderd zijn.

2.1.5 Startlijn van de volleyballoper

De startlijn van de volleyballoper bevindt zich halverwege tussen de startzijlijn en de middenstip. De lijn is in beide richtingen 2 meter lang en staat loodrecht op de middenlijn.

2.1.6 Startzone

De startzone is het gebied binnen 4 meter van de middenlijn, van de startlijn van de volleyballoper tot de startzijlijn, en loopt tot de grens van de spelerszone.

- A.** Als de startzone aangeduid wordt, dan mag dat enkel bij de startzijlijn en buiten het speelveld.

2.1.7 Wisselzones

De wisselzone van elk team is een rechthoek buiten het speelveld en grenst aan de eigen keeperzone.

- A.** De lange zijde van de wisselzone is het deel van de scorekeeperzijlijn in de keeperzone.
- B.** De wisselzone ligt 2,75 meter verwijderd van de zijlijn.

2.1.8 Banken

De bank van elk team is de rechthoek die zich tussen hun wisselzone en de grens van de spelerszone bevindt.

- A.** Organisatoren mogen beslissen om de banken uit te breiden voorbij de grens van de spelerszone met een breedte van maximum 7 meter. Als ze daarvoor kiezen, moet het uitgebreide gedeelte ook verboden terrein zijn voor al het personeel dat niet in de spelerszone mag komen.
 - i. Het uitgebreide gedeelte van de bank wordt gezien als deel van de spelerszone, maar valt niet onder regel 2.1.12.B..
- B.** Beide banken op hetzelfde speelveld moeten dezelfde grootte hebben.

2.1.9 Strafzones

Elk team heeft een strafzone buiten het speelveld.

- A.** Elke strafzone is een rechthoekig gebied van 5,5 bij 4 meter dat begint bij de middenlijn en 4 meter parallel loopt met de scorekeeperzijlijn in de richting van de bank van het team.

2.1.10 Coachzones

De coachzone van elk team is een rechthoek van 5,5 bij 7 meter tussen het speelveld en de grens van de spelerszone en ligt naast de strafzone.

2.1.11 Balposities

Er zijn vier balposities op het speelveld.

- A. Eén trefbalpositie bevindt zich in het midden van elke keeperzonelijn.
- B. Eén trefbalpositie bevindt zich op het snijpunt van de middenlijn en de startlijnen van de volleyballoper.
- C. De volleybalpositie bevindt zich op de middenstip.

2.1.12 De spelerszone

De spelerszone is een rechthoek die het speelveld omsluit met het speelveld in het midden.

- A. De grenzen van deze rechthoek zijn:
 - i. 3 meter verder dan beide eindlijnen.
 - ii. 5,5 meter verder dan beide zijlijnen.
- B. De spelerszone moet vrij zijn van obstakels en gevaarlijk terrein.
 - i. Er mogen geen evenementspecifieke obstakels, zoals een scorekeepertafel, opgezet worden binnen de spelerszone.
- C. Tijdens de wedstrijd is de spelerszone voorbehouden voor:
 - i. Spelers van de actieve selectie van de spelende teams.
 - ii. Scheidsrechters en officials toegewezen aan de wedstrijd die op dat moment bezig is.
 - iii. Evenementmedewerkers die (op eigen risico) toegang gekregen hebben tot de spelerszone naar goeddunken van de hoofdscheidsrechter of organisator.
 - iv. Stafleden zoals aangewezen in 1.1.2 Stafleden.

2.1.13 Veldmarkeringen

Verschillende delen van het speelveld en de omliggende zone moeten duidelijk aangeduid zijn. Deze markeringen bestaan meestal uit kegels of lijnen.

- A. Onderstaande zaken moeten op een of andere manier aangeduid worden:
 - i. De grenslijn van het speelveld zoals beschreven in 2.1.1.
 - ii. De middenlijn zoals beschreven in 2.1.2.
 - iii. De keeperzonelijnen zoals beschreven in 2.1.3.
 - iv. De startlijn van de volleyballoper zoals beschreven in 2.1.5.

B. Onderstaande markeringen zijn optioneel, hoewel aangeraden:

- i. De doellijnen zoals beschreven in 2.1.4.
- ii. De startzone zoals beschreven in 2.1.6.
- iii. De banken zoals beschreven in 2.1.8.
- iv. De strafzones zoals beschreven in 2.1.9.
- v. De overige balposities zoals beschreven in 2.1.11.
- vi. De spelerszone zoals beschreven in 2.1.12.
- vii. De doelringposities zoals beschreven in 2.2.3.
 - a. Deze markeringen mogen de stabiliteit van de doelringen niet beïnvloeden.

2.2. Doelringen

2.2.1 Samenstelling en constructie van doelringen

- A.** Elke doelring moet bestaan uit een paal en een cirkelvormige hoepel vastgemaakt bovenaan. Die mogen uit om het even welk materiaal gemaakt zijn (met uitzondering van metaal of cement) en mogen niet gevaarlijk zijn voor de spelers.
- B.** Een doelring kan bevestigd zijn op een voetstuk om hem recht te houden.
 - i. Dat voetstuk mag de hoogte van de doelring niet beïnvloeden.
 - ii. Uitgezonderd metalen bevestigingsonderdelen mag het voetstuk niet gemaakt zijn uit hard metaal of cement.
- C.** Doelringen moeten losstaand zijn en kunnen standhouden tijdens het spel.
 - i. Scheidsrechters moeten doelringen of voetstukken weigeren die ze als gevaarlijk beschouwen voor de spelers.

2.2.2 Vorm van de doelring

Elke set doelringen moet hoepels hebben die bevestigd zijn bovenop palen van drie verschillende hoogtes.

- A.** De vereiste hoogtes worden gemeten vanaf de grond tot het laagste deel van de buitenrand van de hoepel. De hoogtes zijn als volgt:
 - i. De korte doelring is tussen 89 en 93 centimeter hoog.
 - ii. De middellange doelring is tussen 135 en 139 centimeter hoog.
 - iii. De lange doelring is tussen 181 en 185 centimeter hoog.
- B.** Een hoepel moet bevestigd worden bovenop elke paal.
 - i. De binnendiameter van elke hoepel moet tussen 81 en 86 centimeter zijn.

2.2.3 Doelringposities

- A. Op iedere doellijn bevinden zich drie doelringen.
 - i. De lange doelring moet in het midden van de doellijn geplaatst worden.
 - ii. De andere twee doelringen bevinden zich op 2,75 meter afstand van de lange doelring, één aan iedere kant.
 - iii. Als je van het middenveld naar de doelringen kijkt, moet de korte doelring aan de linkerkant staan en de middellange doelring aan de rechterkant.
- B. De hoepels moeten in lijn zijn met de doellijn.

2.3. Ballen

2.3.1 De volleybal

De volleybal moet:

- A. Een volleybal zijn.
- B. Tussen 65 en 67 centimeter in omtrek zijn.
- C. De volleybal moet zijn bolvorm bewaren en mag noch helemaal opgeblazen zijn noch zo plat zijn dat de gemiddelde speler een groot deel van het leer in een hand kan vastgrijpen.

2.3.2 Trefballen

De trefballen moeten:

- A. Bolvormige ballen zijn gemaakt uit flexibel rubber of met een rubberachtige hoes.
- B. Tussen 67 en 70 centimeter in omtrek zijn.
- C. De trefballen moeten hun bolvorm bewaren en mogen noch helemaal opgeblazen zijn noch zo plat zijn dat de gemiddelde speler een groot deel van het rubber in een hand kan vastgrijpen.

2.3.3 De vlag

De vlag moet:

- A. Een bal in een sleeve zijn.
 - i. De bal moet tussen 65 en 69 millimeter in diameter zijn en tussen 55 en 60 gram wegen (zoals een tennisbal).

- ii. De vlag moet een zichtbare en onbelemmerde lengte hebben van tussen 25 en 30 centimeter.
 - a. Als de vlag aan de buitenkant van de short is bevestigd, kan tot 5 centimeter van de aanhechting meegeteld worden voor die minimumlengte.
- B.** De sleeve moet in de short van de vlagloper gestopt worden of aan de short van de vlagloper bevestigd worden op een veilige manier die de verwijdering van de sleeve door de seeker toestaat.

2.3.4 Kapotte ballen tijdens het spel

Als een bal kapotgaat (bijv. leegloopt) tijdens het spel moet de hoofdscheidsrechter het spel onderbreken om de bal te vervangen. Onderstaande voorwaarden zijn van toepassing:

- A.** De hoofdscheidsrechter moet het spel meteen onderbreken wanneer een bal kapotgaat.
- B.** Als een bal in de lucht is wanneer deze kapotgaat, wordt de vervangen of herstelde bal teruggegeven aan de speler die als laatste balbezit had, met uitzondering van de volleybal na een goedgekeurd doelpunt.
 - i. Als de speler off-stick is voordat het spel onderbroken wordt, wordt de bal gegeven aan de dichtstbijzijnde geschikte speler van hetzelfde team ten opzichte van de huidige plaats van de speler.
 - a. Als er geen dergelijke speler is, zal de bal worden achtergelaten op de plaats waar de speler zich op dat moment bevindt.
- C.** Met een bal die een official als kapot erkend heeft, kunnen geen doelpunten gemaakt worden of spelers worden uitgeschakeld.
- D.** Als een trefbal kapotgaat terwijl die een speler raakt, is de speler uitgeschakeld en is de trefbal inactief.
 - i. Als de trefbal kapotgaat in de laatste beweging van een anders succesvolle vangst, zal die vangst tellen.
- E.** Als de vlag kapotgaat tijdens de vlagvangst (bijv. de sleeve scheurt in twee en de seeker krijgt de helft ervan), telt de vangst als de seeker de eigenlijke bal zorgvuldig verwijderd heeft.
 - i. Als de vlag kapotgaat voor de vangst, moet de vangst ongeldig verklaard worden.

2.4. Sticks

2.4.1 Stickregels

Alle spelers in het spel moeten een stick hebben. De stick:

- A. Moet bestaan uit een stevige paal van plastic.
 - i. Die paal moet tussen 98 en 102 centimeter lang zijn.
 - ii. Die paal moet een buitendiameter tussen 25 en 35 millimeter hebben.
 - a. Als er einddoppen aan de paal bevestigd worden, mogen de einddoppen de diameter van 35 millimeter licht overschrijden.
- B. Mag geen splinters of scherpe punten hebben.
 - i. Als de stick hol is, moeten de uiteinden van de stick voldoende afgedekt zijn.
- C. Mag niet bevestigd zijn aan het lichaam, de kleding of andere delen van de uitrusting van de speler.
- D. Mag niet uitgebreid worden met extra materialen, met de volgende uitzonderingen:
 - i. Griptape of ander zelfklevend materiaal mag aangebracht worden op een enkel stuk van 20 centimeter van de stick.
 - ii. Tape die redelijkerwijs gebruikt wordt om de uiteinden van de holle stick af te dekken, zal toegestaan worden en niet meegerekend worden als deel van de uitzondering van 20 centimeter.

2.4.2 Kapotte sticks

Als de stick tijdens het verloop van het spel kapotgaat, moet de hoofdscheidsrechter meteen het spel onderbreken en moet die stick vervangen worden voordat de speler mag deelnemen aan het spel.

- A. Het is niet-reglementair om bewust een nieuwe actie te starten met een kapotte stick.

● **Fout: rode kaart** — bewust een nieuwe actie starten met een kapotte stick

2.4.3 Sticks verstrekken

De organisator van een wedstrijd moet minstens 10 gelijke sticks voorzien voor beide teams. Teams mogen hun eigen sticks voorzien tenzij dit verboden wordt door het evenementenbeleid voorafgaand aan het evenement.

2.5. Spelersuitrusting

2.5.1 Veiligheid

Spelers mogen geen uitrusting gebruiken of iets dragen dat gevaarlijk is voor henzelf of andere spelers.

- A. Spelers mogen geen scherpe of lange vingernagels hebben, naar het oordelen van de hoofdscheidsrechter. Nagels die zichtbaar zijn wanneer de hand met de palm naar boven wordt gehouden, worden in het algemeen als lang geacht.

- **Fout: blauwe kaart** — het spel inkomen met niet-reglementaire lange of scherpe nagels

2.5.2 Verplichte uitrusting

Tijdens het spel moet elke speler de volgende uitrusting correct dragen:

- A. Een gekleurde hoofdband, die op het voorhoofd gedragen moet worden, om de positie van de speler te onderscheiden.
- B. Een T-shirt of sportshirt.
 - i. Sportshirts voor spelers van hetzelfde team moeten duidelijk herkenbaar zijn, dezelfde basiskleur hebben en onderscheidbaar zijn van het andere team.
 - ii. De voornaamste kleur van het sportshirt mag niet geel of goud zijn.
 - iii. Het design van het sportshirt mag niet voornamelijk bestaan uit verticale zwarte en witte strepen.
- C. Een onderstuk (zoals een short, lange broek of rokje).
 - i. De voornaamste kleur van de buitenste laag van het onderstuk mag niet geel of goud zijn.
 - ii. Onder het onderstuk moet enige vorm van onderkleding gedragen worden.
- D. Schoenen of schoenen met noppen.
 - i. Spikes of noppen mogen niet scherp zijn.
 - ii. Spikes of noppen die geheel of gedeeltelijk van metaal zijn, zijn alleen toegestaan als aan de volgende voorwaarden wordt voldaan:
 - a. De locatie waar de wedstrijd plaatsvindt heeft het gebruik van metalen noppen expliciet toegestaan.
 - 1. Het is de verantwoordelijkheid van de speler om er zeker van te zijn dat de locatie hun gebruik toestaat.
 - b. De noppen mogen geen bramen of scherpe randen hebben. Dat geldt ook voor randen die zijn ontstaan door slijtage.

- c. De noppen mogen niet langer zijn dan 21 mm.
- d. De uiteinden moeten een diameter van minstens 10 mm hebben.
- e. De basis van de nop moet een diameter van minstens 13 mm hebben.
- f. De noppen mogen geen uitstekende delen hebben, behalve een logo.
 - 1. Het logo mag niet meer dan 0,3 mm uitsteken boven het oppervlak.
- g. De noppen moeten glad en afgerond zijn, met een straal die groter is dan 1 mm.

E. Een gebitsbeschermer die:

- i. Een occlusaal gedeelte heeft (om de kauwvlakken te beschermen en van elkaar te scheiden).
- ii. Een labiaal gedeelte heeft (om de tanden en hun ondersteunende structuren te beschermen).
- iii. Dik genoeg is om de achterste tanden voldoende te bedekken.

- **Fout: blauwe kaart** — in het spel komen zonder de verplichte uitrusting te dragen
- **Fout: blauwe kaart** — de verplichte uitrusting opzettelijk uitdoen tijdens het spel

2.5.3 Vereisten voor de hoofdband

De hoofdbanden die de posities van de spelers aangeven, moeten aan de volgende normen voldoen.

- A.** De kleur van de hoofdband moet duidelijk genoeg zijn om de positie van de speler zonder twijfel te kunnen identificeren.
- B.** De hoofdband moet goed zichtbaar zijn van een redelijke afstand en moet herkenbaar zijn door het haar van een speler of andere uitrusting heen.
- C.** Hoofddekselels mogen niet als hoofdband worden gebruikt.
 - i. De hoofdband die de positie van de speler aangeeft moet over het hoofddeksel worden gedragen. Het hoofddeksel moet ook een kleur hebben die duidelijk van de hoofdband te onderscheiden is.
 - ii. Hoofddekselels die zowel de vorm van een band hebben als de kleur van een positie, worden beschouwd als een hoofdband.
 - a. Een speler mag over dat item geen enkele andere hoofdband dragen die een positie aangeeft.
- D.** Als een speler de hoofdband tijdens het spel verliest, mag die zonder hoofdband verder spelen. De speler moet de hoofdband echter wel vervangen in de volgende situaties:
 - i. De speler is off-stick.
 - ii. Er is een onderbreking in het spel.

iii. Er wordt een doelpunt gemaakt.

a. Seekers en beaters hoeven hun hoofdband niet te vervangen als er een doelpunt wordt gemaakt.

E. Als een official de hoofdband van een speler om welke reden dan ook afkeurt, moet de speler het probleem onmiddellijk oplossen.

i. Als dit niet onmiddellijk op het speelveld kan worden uitgevoerd, wordt de procedure voor een onopzettelijke uitrustingsovertreding toegepast (Zie regel 2.5.7 Onopzettelijke uitrustingsovertreding).

• **Fout: terug naar doel** — niet-reglementair een verloren hoofdband niet vervangen

2.5.4 Rugnummers

Op de achterkant van het sportshirt van elke speler moet duidelijk zichtbaar een geheel getal tussen 0 en 99 staan, 99 inbegrepen.

A. Het rugnummer mag niet meer dan twee cijfers bevatten, inclusief voorafgaande nullen.

B. Spelers van hetzelfde team in de spelerszone mogen niet hetzelfde rugnummer hebben.

i. Er wordt geen rekening gehouden met voorafgaande nullen bij het bepalen van een rugnummer van een speler.

ii. Als een team wordt bestraft omdat er twee spelers met hetzelfde rugnummer in de spelerszone zijn, moet de aanvoerder een van de spelers aanwijzen om van rugnummer te wisselen.

a. De aangewezen speler mag pas in het spel komen als die een nieuw rugnummer heeft en als het nieuwe rugnummer aan de scorekeeper is doorgegeven.

C. Als het rugnummer van een speler tijdens het spel beschadigd raakt en daardoor niet meer herkenbaar is:

i. Laat een scheidsrechter de speler weten dat hun rugnummer beschadigd is.

ii. Moet de speler het rugnummer herstellen de volgende keer dat die wisselt, of tijdens een lopende onderbreking, of tijdens de volgende onderbreking, al naargelang wat het eerste plaatsvindt.

a. Als er een onderbreking is en het rugnummer niet snel hersteld kan worden, moet de speler tijdens die onderbreking wisselen.

b. Als het probleem alleen kan worden opgelost door de speler een nieuw nummer te geven, dan moet dat nieuwe nummer worden doorgegeven aan de scorekeeper.

D. Geen enkele speler mag in het spel komen zonder een reglementair en herkenbaar rugnummer.

• **Fout: blauwe kaart** — in het spel komen zonder een reglementair en herkenbaar rugnummer

• **Fout: blauwe kaart voor de aanvoerder** — twee spelers hetzelfde rugnummer laten dragen in de spelerszone

2.5.5 Aanvullende uitrusting

De volgende items worden beschouwd als ‘aanvullende uitrusting’ en mogen worden gedragen als ze voldoen aan de onderstaande voorwaarden.

- A.** Beschermende kledij — alle beschermende kledij:
 - i. Mag niet dikker zijn dan 2,5 centimeter.
 - ii. Moet de ‘kloptest’ doorstaan. Dat betekent dat de beschermende kledij geen kloppend geluid mag maken als een scheidsrechter er met een knokkel op klopt.
 - iii. Moet makkelijk buigen als er een minimale hoeveelheid kracht op wordt uitgeoefend.
- B.** Braces — sportbraces zijn toegestaan, maar moeten over het algemeen voldoen aan de bovenstaande normen voor beschermende kledij.
 - i. Een brace mag een hard element bevatten, maar hard plastic of metaal in een brace moet altijd bedekt zijn tijdens een wedstrijd en moet, als het bedekt is, de kloptest doorstaan.
 - ii. Als er hard plastic of metaal zichtbaar wordt, moet de speler het speelveld verlaten en het probleem oplossen (Zie regel 2.5.7 Onopzettelijke uitrustingsovertreding).
 - iii. Scheidsrechters hebben het recht om een brace af te keuren als die volgens hen een gevaar vormt voor de andere spelers op het veld.
- C.** Scheenbeschermers — scheenbeschermers moeten correct worden gedragen en moeten bedekt zijn door de sokken van de speler.
 - i. Alleen de delen van scheenbeschermers die niet van plastic zijn gemaakt, moeten voldoen aan de vereisten voor beschermende kledij.
- D.** Kruisbeschermers — kruisbeschermers die worden gebruikt om de geslachtsdelen te beschermen zijn toegestaan.
- E.** Brillen en oogbescherming — de spelers mogen brillen, veiligheidsbrillen of andere oogbescherming dragen.
 - i. Brillen die gemaakt zijn van glas zijn niet toegestaan, tenzij ze onder een veiligheidsbril worden gedragen zodat het glas niet blootgesteld is.
 - ii. Metalen veiligheidsbrillen zijn niet toegestaan, zoals de brillen met een metalen rooster die in lacrosse worden gebruikt.
- F.** Handschoenen — handschoenen zijn toegestaan en vallen onder dezelfde regels als beschermende kledij.
- G.** Hoofddeksels— hoofddeksels mogen niet worden gedragen als ze een of meer horizontale strepen hebben in dezelfde kleur als de hoofdbanden die de posities aangeven, zelfs als de streep bedekt is door de hoofdband.
- H.** Aanvullende uitrusting op de arm — er mag niets op de onderarm worden gedragen behalve sleeves, handschoenen, braces of medische identificatiearmbanden die ontworpen zijn voor contactsporten.

- I. Alle aanvullende uitrusting moet voor de wedstrijd worden goedgekeurd door de hoofdscheidsrechter. Uitrusting die volgens de scheidsrechter gevaarlijk of oneerlijk is voor een van beide teams, mag niet worden toegestaan.

- **Fout: blauwe kaart** — niet-reglementaire aanvullende uitrusting gebruiken tijdens het spel

2.5.6 De goedkeuring van aanvullende uitrusting

Alle beschermende kledij, braces en speciale uitrusting moeten voor elke wedstrijd ter goedkeuring worden voorgelegd aan de hoofdscheidsrechter of hun aangewezen vertegenwoordiger, ongeacht of de officials ervoor kiezen om de volledige uitrusting van de teams te controleren of niet.

- **Fout: rode kaart** — uitrusting gebruiken tijdens het spel die door een wedstrijdofficial werd afgekeurd

2.5.7 Onopzettelijke uitrustingsovertreding

Als de voorheen reglementaire uitrusting van een speler niet-reglementair wordt als gevolg van het spel:

- A. Wordt het spel niet stilgelegd tenzij de scheidsrechter beslist dat de overtreiding een gevaar vormt voor de spelers.
- B. De speler die in de fout is gegaan moet het speelveld verlaten om de overtreiding onmiddellijk recht te zetten en mag vervangen worden door een wisselspeler.
 - i. De spelers hoeven het speelveld niet te verlaten om een kapotte stick te vervangen.
- C. Een speler die het speelveld moet verlaten om problemen met de uitrusting op te lossen, mag het veld pas opnieuw betreden zodra de uitrusting is vervangen, hersteld of uitgedaan.
 - i. Verplichte uitrusting moet worden vervangen of hersteld.
 - a. Als een stick of hoofdband niet kan worden vervangen, moet de hoofdscheidsrechter het spel stilleggen totdat de uitrusting beschikbaar kan worden gesteld.
- D. Als de speler het speelveld niet verlaat nadat die op de hoogte is gebracht van de overtreiding, of weer in het spel komt zonder de overtreiding recht te zetten, wordt de speler gestraft voor het negeren van een instructie van een official.

- **Fout: gele kaart** — een instructie van een official negeren

2.5.8 Beperkingen voor de uitrusting afhankelijk van de wedstrijdlocatie

Organisatoren mogen niet-noodzakelijke uitrusting verbieden om te voldoen aan de vereisten van de wedstrijdlocatie.

- **Fout: rode kaart** — uitrusting gebruiken die expliciet verboden is door de organisator

2.5.9 Uitrusting opzettelijk veranderen

Het is niet-reglementair om opzettelijk iets te veranderen aan de wedstrijduitrusting om er een voordeel uit te halen. Daaronder vallen ook de ballen en doelringen.

- **Fout: rode kaart** — de wedstrijduitrusting niet-reglementair veranderen

2.5.10 Verboden uitrusting

De volgende uitrusting is verboden en mag nooit worden gedragen door spelers tijdens het spel:

A. Apparatuur voor audio- of video-opname.

B. Alle soorten sieraden.

- i. Flexibele, plastic retainers voor piercings zijn toegestaan als ze gelijk zijn met de huid.
- ii. Spelers met gestretchte piercings mogen retainers van hard plastic gebruiken als ze gelijk zijn met de huid en de piercing volledig opvullen.
- iii. Medische identificatiearmbanden die specifiek zijn ontworpen voor contactsporten worden niet als sieraden beschouwd.
- iv. Als de sieraden van een speler het spel niet hebben beïnvloed, wordt de speler bestraft voor het dragen van verboden sieraden en niet voor het dragen van verboden uitrusting.

C. Gripversterkende middelen die kunnen overgaan op een bal en de bal daardoor kunnen beïnvloeden.

- **Fout: uitsluiting** — verboden sieraden dragen
- **Fout: rode kaart** — verboden uitrusting dragen

2.5.11 Vrijstellingen van de regels omtrent uitrusting

Spelers mogen aan de organisatie die het evenement regelt een uitzondering vragen op de regels omtrent de persoonlijke uitrusting van de spelers. Daarvoor volgen ze het beleid voor uitzonderingen van de organisatie. De organisatie zal het verzoek goedkeuren of afwijzen na overweging van de veiligheid van de spelers en officials, de verenigbaarheid van het verzoek met

een eerlijk verloop en vlotte beoordeling van het spel, en alle andere factoren die de organisatie van toepassing acht.



3. Wedstrijd- procedure

Foto © Estelle Brisón

3. WEDSTRIJDPROCEDURE

3.1. Voorbereidingen

3.1.1 Wedstrijdbespreking

Voor elke wedstrijd roept de hoofdscheidsrechter de vertegenwoordigers van de twee teams bij elkaar om de algemene regels door te nemen.

- A.** Elk team moet één persoon aanwijzen als aanvoerder om het team te vertegenwoordigen tijdens de wedstrijd.
 - i. De aanvoerder moet aanwezig zijn op de wedstrijdbespreking.
 - ii. Andere vertegenwoordigers van het team mogen de wedstrijdbespreking ook bijwonen.
- B.** Op dit moment moet de hoofdscheidsrechter het volgende bespreken met de team-vertegenwoordigers:
 - i. Regels die specifiek zijn voor het terrein van het speelveld.
 - ii. De identiteit van de vlagloper.
 - iii. Spelers waar de officials rekening mee moeten houden wat betreft de genderregel.
 - iv. Andere zorgen van de aanwezige partijen die specifiek te maken hebben met de wedstrijd.

3.1.2 Kop of munt

Aan het einde van de wedstrijdbespreking wordt er een munt opgegooid.

- A.** Het team dat het verst van zijn oorspronkelijke locatie is gereisd, kiest kop of munt terwijl de munt in de lucht is.
 - i. Voorafgaand aan de eerste wedstrijd van het evenement, kan de organisator eventueel een andere manier bepalen om te beslissen welk team tussen kop of munt kiest.
- B.** De winnaar van de toss beslist als eerste over één van de drie volgende opties (zie 3.1.2.C.), of kan dit keuzerecht overdragen aan de aanvoerder van het andere team. Het team dat niet als eerste kiest, bepaalt de twee resterende opties.
- C.** De opties voor de wedstrijd zijn:
 - i. Welke set doelringen ze willen verdedigen.
 - ii. Van welk team de volleyballoper als eerste een startpositie kiest.
 - iii. Van welk team de trefballoper als eerste een startpositie kiest.
- D.** De teams maken onmiddellijk na de toss hun keuzes in de gekozen volgorde.

3.2. De wedstrijd opstarten

3.2.1 Startopstelling

Op het signaal van de hoofdscheidsrechter sturen beide teams hun startspelers naar de startlijnen.

- A.** Elk team moet één chaser en één beater naar de startposities in de startzone sturen. Die spelers zijn de aangewezen lopers.
- B.** De aangewezen lopers stellen zich zo op dat de schouder die het dichtst bij de middenlijn is, zich op ten minste 0,5 meter van die middenlijn en binnen de startzone bevindt.
 - i. De volleyballopers starten op de startlijn voor volleyballopers en de trefballopers op de startzijlijn.
 - ii. Voor elke betwiste bal geeft de loper die als eerste een positie mag kiezen hun keuze aan door hun stick aan de gewenste kant van de middenlijn te plaatsen. De tegenstander plaatst vervolgens hun stick aan de andere kant van de middenlijn.
- C.** Eén chaser van elk team stelt zich op aan de startzijlijn in de speelhelft van de tegenstander, buiten de startzone voor lopers en op minstens 1,5 meter afstand van de lijn van de keeperzone, en plaatst daar hun stick op de grond.
- D.** Nadat de aanvallende chaser van elk team een startpositie heeft gekozen, stellen de overige beaters en chasers van beide teams zich op aan de startzijlijn in hun eigen speelhelft, buiten de startzone.
 - i. Geen enkele speler mag zich opstellen binnen 1 meter (gemeten van schouder tot schouder) van de chaser van het andere team die zich in dezelfde speelhelft bevindt.
- E.** Een speler kiest een startpositie door hun stick als markering op de grond te plaatsen. Zodra de markering geplaatst is, geldt het volgende als een startpositie-overtreding:
 - i. Een markering-stick verplaatsen.
 - ii. De directe omgeving van de markering-stick verlaten zonder de toestemming van een official.
 - iii. Van hoofdbandkleur wisselen.
 - iv. Van startende speler wisselen, tenzij de oorspronkelijke speler van het veld werd gestuurd of te geblesseerd is om te starten. Die straf wordt enkel aan de oorspronkelijke speler toegerekend.
- F.** Als er voor aanvang van de wedstrijd strafkaarten worden uitgedeeld, start de speler met straftijd de wedstrijd in de strafzone in plaats van op de startlijn.
 - i. Als een aangewezen loper een straf krijgt, mag het team die vervangen op de startlijn door een van de andere startende spelers met dezelfde positie.

- **Fout: blauwe kaart** — startpositie-overtreding

3.2.2 Startprocedure

- A.** Zodra alle spelers hun positie hebben ingenomen, controleert de hoofdscheidsrechter of beide teams, alle assistent-scheidsrechters en andere officials klaar zijn, en of alle ballen op de correcte posities liggen (Zie regel 2.1.11 Balposities).
 - i. Elke bal die voor de start van de wedstrijd van zijn markering af beweegt, om welke reden dan ook, moet worden teruggelegd voordat de hoofdscheidsrechter het fluitsignaal geeft.
- B.** De hoofdscheidsrechter roept “sticks down”. Startende spelers moeten hun stick in de hand nemen en plat op de grond houden, precies op de plaats waar ze die hadden neergelegd. Vanaf het moment dat “sticks down” is geroepen, gelden de volgende regels tot de hoofdscheidsrechter het fluitsignaal geeft:
 - i. Spelers mogen de grond voorbij hun startlijn niet aanraken met enig deel van hun lichaam of uitrusting, behalve met hun stick.
 - ii. Spelers moeten hun stick in de hand houden, maar die moet plat op de grond blijven liggen tot de hoofdscheidsrechter het fluitsignaal geeft.
- C.** De hoofdscheidsrechter roept “ready”.
 - i. Spelers mogen bij dit signaal een startpositie aannemen, maar de stick moet plat op de grond blijven liggen.
- D.** Enkele seconden na “ready” geeft de hoofdscheidsrechter één kort fluitsignaal.
 - i. Op dit fluitsignaal moeten alle spelers onmiddellijk op hun stick gaan zitten en het spel beginnen.
 - ii. Bij een vals fluitsignaal, of als er een overtreding plaatsvindt voor het fluitsignaal, moet de hoofdscheidsrechter:
 - a. Eventuele passende straffen toekennen.
 - b. De spelers terugzetten naar hun positie die ze hadden bij het signaal “sticks down”.
 - c. De startprocedure herhalen.
- E.** Er is sprake van een valse start als:
 - i. De speler de stick al van de grond heeft bij het fluitsignaal.
 - ii. De speler te vroeg beweegt en de grond aan de andere kant van de startlijn aanraakt voor het fluitsignaal.

● **Fout: blauwe kaart** — valse start

3.2.3 Startbeperkingen

- A.** De twee ballen die op de middenlijn liggen bij de start van het spel zijn de betwiste ballen.
 - i. Elke bal blijft een betwiste bal totdat deze of geldig is aangeraakt, of geen aangewezen lopers meer heeft die eraan toegewezen zijn.

- ii. De scheidsrechter moet aangeven dat een bal “free” is als het voor de spelers mogelijk onduidelijk is dat die bal niet meer betwist is.
 - B.** Een betwiste bal mag alleen worden aangeraakt door een aangewezen looper.
 - C.** Aangewezen lopers mogen geen sliding maken, duiken of elkaar duwen.
 - i. Het is een aangewezen-loper-overtreding als een speler de bovenstaande regel overtreedt op een manier die wel geldig zou zijn tussen spelers die geen aangewezen lopers zijn.
 - D.** Het is een aangewezen-loper-tussenkost als een speler die geen aangewezen looper is contact maakt met een aangewezen looper of hun pad blokkeert. Tussenkost met een aangewezen looper is niet-reglementair.
 - E.** Een speler is geen aangewezen looper meer zodra een van de volgende situaties zich voordoet:
 - i. De bal die toegewezen is aan die speler, is geldig aangeraakt.
 - ii. Die speler verlaat de omgeving van de middenlijn.
 - iii. Die speler is off-stick.
 - iv. Er is een straf toegekend aan die speler.
 - v. De bal die toegewezen is aan die speler wordt overgedragen aan het andere team.
- **Fout: blauwe kaart** — niet-reglementaire aanraking van een betwiste bal
 - **Fout: blauwe kaart** — aangewezen-loper-overtreding
 - **Fout: gele kaart** — aangewezen-loper-tussenkost

3.3. Onderbrekingen

3.3.1 Het spel stilleggen

Om het spel stil te leggen:

- A.** Geeft de scheidsrechter een aantal korte, dubbele fluitsignalen.
- B.** Stopt de timekeeper de wedstrijd klok en alle andere tijd klokken.
- C.** Moeten alle spelers die zich op dat moment in het spel bevinden, stoppen, hun stick laten vallen en hun positie behouden.
 - i. Spelers behouden de bal die ze in bezit hadden op het moment van het fluitsignaal, tenzij de bal is overgedragen aan de tegenpartij.
 - a. Spelers mogen tijdens een spelonderbreking geen andere ballen oppakken of verplaatsen.
 - ii. Spelers die zich tijdens het stilleggen in een niet-reglementaire positie bevinden, worden onmiddellijk naar een reglementaire positie verplaatst.

- iii. Spelers die zich per ongeluk en duidelijk verplaatst hebben na het fluitsignaal, worden teruggezet naar hun locatie op het moment van fluiten.

- **Fout: gele kaart** — opzettelijke, niet-reglementaire verplaatsing tijdens een spelonderbreking
- **Fout: gele kaart** — het opzettelijk en niet-reglementair verplaatsen of oppakken van een bal tijdens een spelonderbreking

3.3.2 Procedures bij spelonderbreking

Terwijl het spel is stilgelegd:

- A. Raadpleegt de hoofdscheidsrechter andere officials indien nodig.
- B. Beoordeelt de hoofdscheidsrechter eventuele overtredingen en communiceert het type overtreding naar de spelers, de scorekeeper en de toeschouwers:
 - i. Elke speler die straf tijd krijgt, wordt naar de strafzone gestuurd.
 - ii. Elke speler die van het veld wordt gestuurd, moet de spelerszone verlaten.
- C. Als er een verandering van balbezit plaatsvindt, wordt de bijbehorende procedure gevolgd voordat het spel wordt hervat.
- D. Wordt elke losse, actieve bal die werd gelanceerd en niets heeft geraakt (inclusief andere spelers, uitrusting of de grond) voor het fluitsignaal om het spel stil te leggen, teruggegeven aan de speler die deze lanceerde.
 - i. Deze regel is niet van toepassing als de bal onderdeel is van een turnover.
 - ii. Als de speler die de bal lanceerde niet in aanmerking komt om de bal te ontvangen, wordt de bal niet verplaatst volgens deze regel.
- E. Blijft elke losse bal die werd gelanceerd en iets heeft geraakt (inclusief andere spelers, uitrusting of de grond) voor het fluitsignaal om het spel stil te leggen, in beweging totdat die tot stilstand komt of buiten het speelveld gaat.
 - i. Als de bal buiten het speelveld is gegaan na het fluitsignaal, wordt die ongeveer 2 meter binnen het veld geplaatst vanaf het punt waar de grenslijn werd overschreden en hoeft die niet door een van de teams weer in het spel te worden gebracht.
 - ii. Als de bal na tot stilstand te zijn gekomen opnieuw beweegt, wordt die geplaatst op de plek waar die oorspronkelijk tot stilstand kwam.
 - iii. Die regel is niet van toepassing als een andere regel die bal elders zou plaatsen.
- F. Worden eventuele externe obstructies verwijderd.
- G. Worden andere zorgen, zoals gewonde spelers en defecte uitrusting, aangepakt.
- H. Als de volleybal inactief is wanneer het spel wordt hervat, wordt die gegeven aan de voormalig verdedigende keeper.

3.3.3 Het spel hervatten

Om het spel te hervatten:

- A.** Laat de hoofdscheidsrechter met het signaal “remount” aan de spelers weten dat het spel bijna zal hervatten en dat ze moeten opstappen.
- i. Spelers moeten opstappen op de plaats waar hun stick was achtergelaten toen het spel werd gestopt.
 - ii. Spelers moeten rechtstaan bij het signaal om op te stappen.
 - iii. Spelers moeten elk contact met hun tegenstanders tijdens de onderbreking verbreken en moeten hun greep op ballen in gelijktijdig balbezit loslaten.
 - a. Als een speler op reglementaire wijze een tegenstander had gewrapt op het moment van onderbreking, moeten ze nog steeds elk contact loslaten. Voorafgaand aan het fluitsignaal om het spel te hervatten, mag de speler aan om het even welke kant van de eerder gewrapte speler gaan staan.
 1. De speler moet binnen 1 meter afstand van de tegenstander blijven.
 2. Wanneer de voorheen gewrapte speler het spel niet hervat in het bezit van een bal, of wanneer het team van de speler die wrapt tijdens de onderbreking een strafkaart of turnoverfout wordt opgelegd, dan mag de speler niet kiezen aan welke kant van de tegenstander die gaat staan.
 - b. Wanneer er sprake is van gelijktijdige balcontrole bij twee of meer spelers op het moment dat het spel werd onderbroken, dan mogen die spelers de bal weer vastnemen voor het spel wordt hervat.
 1. De spelers hoeven de bal niet op dezelfde manier vast te houden als op het moment dat het spel werd onderbroken, maar ze mogen de andere betrokken spelers niet verhinderen de bal goed vast te nemen.
 - iv. Terwijl de spelers zich voorbereiden op de hervatting van het spel mogen ze:
 - a. Zich richting een vrije bal bewegen. Daarbij mag geen enkel lichaamsdeel of deel van de uitrusting van de speler direct over de bal hangen, tenzij het niet anders kan.
 - b. Zich naar de tegenstanders toe bewegen en om hen heen reiken om zich voor te bereiden op contact na het fluitsignaal, zonder hen daarbij al aan te raken.
 - v. Spelers mogen een andere houding aannemen om zich voor te bereiden op de hervatting van het spel, maar ze mogen geen valse herstart maken.
 - a. Er is sprake van een valse herstart wanneer een speler een van de volgende acties uitvoert voor het fluitsignaal bij de hervatting van het spel:
 1. Een werpbeweging inzetten.
 2. Nieuw contact maken.
 3. Zich van hun positie wegbewegen.
 4. Een poging ondernemen om een bal te pakken die de speler niet als enige in bezit heeft.
 5. Zich in de cylinder boven een vrije bal begeven.
 - b. In het geval van een valse herstart blijft het spel onderbroken en wordt iedere speler die zich heeft verplaatst teruggestuurd naar hun vorige positie.

c. Bij de eerste valse herstart van een spelonderbreking volgt er een waarschuwing voor alle spelers op het veld.

1. Bij elke volgende valse herstart die tijdens dezelfde onderbreking wordt veroorzaakt door om het even welke speler volgt er een straf.

B. Geeft de hoofdscheidsrechter één kort fluitsignaal. Op dat fluitsignaal:

- i. Wordt het spel hervat.
- ii. Hervat de timekeeper de wedstrijdklok en alle andere tijd klokken.

• **Fout: terug naar doel** — tweede valse herstart

3.3.4 Time-outs

A. Er zijn twee manieren om een time-out in te roepen.

- i. De aanvoerder mag een time-out aanvragen tijdens elke onderbreking.
- ii. De aanvoerder mag een time-out aanvragen tijdens elk rustig moment in het spel in de eerste 19 speelminuten of tijdens de verlengingen. Er is sprake van een rustig moment in het spel wanneer er geen actief spel plaatsvindt op het veld.
 - a. De timekeeper moet duidelijk aankondigen wanneer de eerste 19 speelminuten verstreken zijn.
 - b. De scheidsrechter moet het veld snel controleren op actief spel, waaronder ook spel waarbij beaters of trefballen betrokken zijn, voordat een time-out wordt toegestaan.
- iii. Als aan geen van beide voorwaarden wordt voldaan, wordt de time-out geweigerd.
 - a. Als de time-out wordt geweigerd, moet de scheidsrechter het verzoek expliciet afwijzen.
- iv. Elk team mag slechts één time-out per wedstrijd aanvragen.
- v. Een straf voor een niet-reglementair time-outverzoek is alleen van toepassing als het verzoek opzettelijk niet-reglementair was of als de scheidsrechter het spel stillegt of het verzoek toekent zonder zich te realiseren dat het niet-reglementair was.
 - a. Als het spel per ongeluk werd gestopt omdat de scheidsrechter niet op de hoogte was van een actief spel op het veld, dan mag de aanvoerder niet worden gestraft zolang het verzoek te goeder trouw werd gedaan.

B. Wanneer een time-out op de correcte manier werd ingeroepen:

- i. Als het spel loopt, legt de hoofdscheidsrechter het spel stil.
- ii. Informeert de hoofdscheidsrechter de scorekeeper dat er een time-out is ingeroepen.
- iii. Begint de time-out van één minuut, zodra alle procedures voor spelonderbreking in spelregel 3.3.2 zijn afgerond.
- iv. Geeft de hoofdscheidsrechter een lang fluitsignaal wanneer 45 seconden van de time-out voorbij zijn.

- v. Hervat de hoofdscheidsrechter het spel na afloop van de time-out door gebruik te maken van de standaardherstartprocedure (Zie regel 3.3.3 Het spel hervatten).
- a. Elke speler die niet op de stick zit bij het fluitsignaal voor de hervatting van het spel is uitgeschakeld.

• **Fout: blauwe kaart** — niet-reglementaire verzoeken voor een time-out

3.3.5 Hitteonderbrekingen

Bij wedstrijden in extreme hitte kunnen organisatoren ervoor kiezen om bijkomende regels rond hitteonderbrekingen op te leggen.

3.4. De speeltijd in de gaten houden

3.4.1 Speeltijd

De speeltijd begint bij het fluitsignaal aan het begin van de wedstrijd.

- A. De speeltijd en alle tijd die ermee verbonden is, moet gepauzeerd worden voor alle volledige spelonderbrekingen en hervat worden wanneer het spel hervat wordt.

3.4.2 Seeker floor

De seeker floor zijn de eerste 20 speelminuten, waarin de vlag nog niet gevangen mag worden.

- A. De seeker floor moet worden bepaald aan de hand van de speeltijd.
- B. Tijdens de seeker floor zijn er geen seekers in het spel.
- C. Een seeker van elk team moet naar de strafzone gaan voor het einde van de 20e speelminuut.
 - i. Tijdens de seeker floor worden seekers beschouwd als wisselers en mogen ze het speelveld niet betreden tot de timekeeper het toelaat.
- D. Aan het eind van de 20e speelminuut moet de timekeeper de startende seeker van ieder team van de strafzone naar het veld sturen.
 - i. Een speler die als eerste seeker van een team het speelveld betreedt voordat de timekeeper daarvoor toestemming heeft gegeven, maakt een valse start als seeker en moet als seeker de straf tijd uitzitten.
- E. De vlagloper moet de spelerszone betreden nadat de 19e speelminuut verstreken is en voor het einde van de 20e speelminuut.

• **Fout: blauwe kaart** — valse start als seeker

3.5. Einde van het spel en verlengingen

3.5.1 Uitklaren van de vlagvangst

Nadat de vlagvangst is bevestigd en het vangende team 30 punten heeft ontvangen:

- A. Wint het vangende team als dat team meer punten heeft dan het andere team en moet de hoofdscheidsrechter drie lange fluitsignalen geven om het einde van de wedstrijd aan te duiden.
- B. Gaat de wedstrijd over in verlenging als het vangende team minder punten heeft dan het andere team.

3.5.2 Doorspelen in verlenging

Wanneer een wedstrijd verlengd wordt:

- A. Verlaat de vlagloper de spelerszone.
- B. Keren de seekers terug naar hun bank als wisselers.
 - i. Als een seeker een straf uitzit in de strafzone wanneer het spel wordt hervat, dan moet die onmiddellijk van positie wisselen door van hoofdband te wisselen met een andere speler in het spel (maar niet met de keeper). De speler zit de rest van de straf uit op die positie en de nieuwe seeker keert terug naar de bank als wisselers.
- C. Teams mogen bovenop de verplichte wissels nog één bijkomende wissel uitvoeren met de resterende spelers op het veld (Zie regel 1.3.3 Wisselregels).
- D. Alle andere spelers blijven op dezelfde plaats tijdens de onderbreking.
- E. De doelscore is de score van het team dat de vlag niet gevangen heeft, vermeerderd met 30 punten.
- F. De hoofdscheidsrechter kondigt de huidige scores en de doelscore af.
- G. Het spel wordt hervat aan de hand van de standaardherstartprocedure (Zie regel 3.3.3 Het spel hervatten).

3.5.3 De doelscore behalen

Wanneer een team de doelscore behaalt:

- A. Stopt de hoofdscheidsrechter het spel.

- B.** Moet de hoofdscheidsrechter drie lange fluitsignalen geven om het einde van de wedstrijd aan te duiden, nadat alle officials hebben bevestigd dat er geen problemen of straffen meer zijn.
- C.** Wint het team dat de doelscore heeft behaald het spel.

3.5.4 Opgeven tijdens verlengingen

Elk team mag zich op elk moment tijdens de verlengingen overgeven.

- A.** Als het team dat zich overgeeft minder punten heeft, dan geeft de scheidsrechter het einde van de wedstrijd aan met drie lange fluitsignalen. De score op het moment van de overgave is de eindstand en het team dat zich niet heeft overgegeven, wint.
- B.** Als het team dat zich overgeeft geen achterstand heeft, dan krijgt het team dat zich niet overgeeft voldoende doelpunten toegekend om hen een voorsprong van 10 punten te geven. De hoofdscheidsrechter geeft het einde van de wedstrijd aan met drie lange fluitsignalen. De resulterende score is de eindscore en het team dat zich niet heeft overgegeven wint.
- C.** Alleen de aanvoerder mag de wedstrijd in naam van hun team opgeven. Een beslissing van de aanvoerder om op te geven is definitief.
- D.** De aanvoerder mag op elk moment tijdens de verlenging opgeven, ook wanneer het spel niet is stilgelegd of voordat het spel hervat wordt na de vlagvangst.

3.6. Reglementaire nederlaag

3.6.1 Een reglementaire nederlaag opleggen

- A.** De hoofdscheidsrechter moet een reglementaire nederlaag opleggen als:
 - i. De aanvoerder van een team officieel vraagt om verstek te laten gaan.
 - ii. Een team weigert een opgeschorte wedstrijd te hervatten zonder de toestemming van zowel de tegenstander als de organisator.
 - iii. Dit als straf wordt opgelegd volgens de spelregels.
- B.** Er kan een reglementaire nederlaag opgelegd worden wegens overtredingen van het competitie- of evenementenbeleid.
- C.** In het geval van een reglementaire nederlaag:
 - i. Is de wedstrijd onmiddellijk afgelopen. Het team dat verstek laat gaan, is het verliezende team.
 - ii. Moeten alle spelers het speelveld verlaten.

3.7. Opgeschorte wedstrijden

3.7.1 Een wedstrijd als opgeschort verklaren

- A.** De hoofdscheidsrechter of organisator kan een wedstrijd opschorten vanwege weersomstandigheden, veiligheidsrisico's, extreem of ongepast gedrag, externe factoren, een wijziging van speelveld, of een langdurige onderbreking waarbij de ballen of sticks aanzienlijk verplaatst moeten worden.
- B.** Bij opgeschorte wedstrijden moet er worden geregistreerd wat de actuele speeltijd is, de huidige tussenstand, het aantal spelers in de strafzone en hun resterende straftijd, en welk team in bezit is van alle wedstrijdballen.
 - i. Losse ballen, met uitzondering van de vlag, worden toegewezen aan de teams op basis van welk team de hoofdscheidsrechter redelijkerwijs denkt dat als volgende in balbezit zou zijn.
 - a. De hoofdscheidsrechter wijst de bal in de regel toe op basis van de dichtstbijzijnde speelgerechtigde speler zonder bal, tenzij:
 - 1. De bal duidelijk werd beschermd door een beater in trefbalbezit.
 - 2. Twee verschillende ballen op basis van positie aan dezelfde persoon toegekend zouden worden.
 - b. Er mogen niet meer dan twee trefballen aan één team worden toegewezen.
 - c. Als beide beaters van één team in de strafzone zitten, zullen zij alsnog ten minste één trefbal toegewezen krijgen.
- C.** Opgeschorte wedstrijden dienen zo snel mogelijk te worden hervat nadat het veilig is om dit te doen.

3.7.2 Het hervatten van een opgeschorte wedstrijd

- A.** Als een van de oorspronkelijke wedstrijdofficials niet beschikbaar is, zal de organisator of hoofdscheidsrechter hen vervangen.
- B.** Tijdens de opschorting mogen teams wissels maken zonder de wisselprocedure te volgen.
 - i. Tijdens de opschorting mag geen enkele speler gewisseld worden die tijd uitzit in de strafzone.
 - a. Als de speler in de strafzone niet beschikbaar is, moet hun resterende straftijd worden uitgezeten door een andere speelgerechtigde speler in de selectie.
 - ii. Als een speler een strafkaart ontvangt voor een overtreding die plaatsvond tijdens de opschorting, wordt dit behandeld als een straf tegen een wisselspeler, en mag de aanvoerder kiezen voor welke positie de straf zal gelden.
- C.** Alle spelers die in het spel komen voor de hervatting, moeten zich ergens in hun respectieve keeperzones opstellen.
 - i. De teams zullen het balbezit overnemen van de ballen die zij hadden of toegewezen kregen toen de wedstrijd werd opgeschort.

- ii. In het geval dat beide beaters van een team in de strafzone zitten, zal hun trefbal naast hun middelste doelring worden geplaatst.
 - D.** Als de opschorting plaatsvond na 19 minuten en voordat de vlag op reglementaire wijze was gevangen, moet de vlagloper het speelveld betreden voordat de wedstrijd wordt hervat.
 - i. Als de seekers nog niet waren vrijgelaten, moet een seeker van elk team zich naar de strafzone begeven voor de hervatting van de wedstrijd.
 - ii. Eventuele vlaghandicaps die vóór de opschorting waren toegepast, blijven van kracht wanneer de wedstrijd wordt hervat.
 - E.** De hoofdscheidsrechter controleert of beide teams en alle officials klaar zijn.
 - F.** De scheidsrechter roept “ready”
 - G.** De hoofdscheidsrechter geeft één kort fluitsignaal. Op dat fluitsignaal:
 - i. Wordt het spel hervat.
 - ii. Hervat de timekeeper de wedstrijdklok en alle andere tijd klokken.
 - H.** Er is sprake van een valse start als een speler de grond aanraakt vóór de lijn van hun keeperzone tussen het “ready”-signaal en het fluitsignaal om het spel te hervatten.
- **Fout: blauwe kaart** — valse start

3.7.3 Gestaakte wedstrijden

- A.** Als een opgeschorte wedstrijd niet kan worden hervat tijdens het evenement waarop die wordt gehouden, moet de organisator de wedstrijd als gestaakt verklaren.
- B.** Als de aanvoerders van beide teams en de organisator gezamenlijk besluiten om een opgeschorte wedstrijd niet te hervatten, mag de organisator de wedstrijd als gestaakt verklaren.
 - i. Als één of beide teams weigeren het spel te hervatten zonder toestemming van de tegenstander en de organisator, wordt het (de) betreffende team(s) geacht verstek te laten gaan voor de wedstrijd.



4. Puntentelling

Foto © Honeybadger Quidditch Pictures

4. PUNTENTELLING

4.1. Doelpunten scoren

4.1.1 Geldig doelpunt

Een team scoort tien punten wanneer de volleybal volledig door de doelring van de tegenstander gaat, ongeacht wie de bal heeft gelanceerd, en de geldigheid van het doelpunt bevestigd wordt.

A. Om geldig te zijn moet een doelpunt aan alle volgende voorwaarden voldoen:

- i. De hele volleybal is door één van de doelringen gegaan.
 - a. Doelpunten kunnen door beide zijden van de doelringen worden gescoord.
- ii. De volleybal was actief.
- iii. De volleybal was niet onspeelbaar (Zie regel 5.6.3 Onspeelbare volleybal).
- iv. Het doelpunt werd niet gescoord tussen een overtreding die resulteerde in een strafkaart voor een lid van het scorende team en het moment waarop de kaart aan de speler werd gegeven.
- v. Het doelpunt werd niet gescoord tussen een overtreding die resulteerde in een volleybalturlover door een lid van het scorende team en de uitvoering van die turnover.
- vi. De scorende speler beging geen overtreding die resulteerde in een terug-naar-doelstraf, een strafkaart of uitsluiting, onmiddellijk voordat de speler de volleybal ontving of terwijl de speler in contact was met een actieve volleybal.
- vii. De doelring was niet losgekomen of anderszins niet speelbaar (Zie regel 4.3.1 Scoren door een losgekomen doelring).

B. De volleybal wordt inactief zodra een geldig doelpunt werd gescoord.

C. De hoofdscheidsrechter moet bevestigen dat een doelpunt geldig is door één lang fluitsignaal te geven en beide armen op te steken.

D. Elk anderszins geldig doelpunt dat na een reglementaire vlagvangst is gemaakt, moet worden afgekeurd (Zie regel 4.4.3 Nauw getimed speelmomenten).

4.1.2 Goaltending

A. Als aan een van de volgende voorwaarden is voldaan, wordt een actie als goaltending beschouwd en wordt er gescoord alsof de volleybal door de doelring is gegaan:

- i. Een speler (uitgezonderd de keeper) raakt in de eigen keeperzone de volleybal aan door de doelring heen (van de zijde waar de volleybal de doelring zou verlaten) met een deel van zichzelf of hun uitrusting.
- ii. Een speler (uitgezonderd de keeper) raakt in de eigen keeperzone de volleybal aan met een deel van zichzelf of hun uitrusting (zonder hierbij door de doelring heen te gaan)

voor de volleybal volledig door de doelring heen is gegaan en bevindt zich hierbij aan de andere kant dan de kant waarlangs de volleybal vertrokken is.

- B.** Een beater of seeker die opzettelijk goaltending begaat, pleegt opzettelijke interpositie-goaltending.

• **Fout: rode kaart** — opzettelijke interpositie-goaltending

4.2. Hervatten na een doelpunt

4.2.1 Inactieve volleybal

Na een doelpunt en vóór de hervatting van het spel is de volleybal inactief.

- A.** Elke speler van het team van de voormalige verdedigende keeper mag de inactieve volleybal naar de keeper dragen of passen binnen hun eigen keeperzone, maar mag op geen andere manier met de inactieve volleybal omgaan.

- i. Wisselspelers mogen de inactieve volleybal op die manier naar hun keeper passen, maar moeten daarbij altijd in de wisselzone of op de bank blijven.

- B.** Het voorheen aanvallende team mag de inactieve volleybal niet oprapen of er op andere wijze opzettelijk mee omgaan, tenzij dit gebeurt op verzoek van het voorheen verdedigende team om de bal aan de keeper te overhandigen.

- i. Het voorheen aanvallende team mag dat verzoek weigeren.

- C.** Spelers worden niet bestraft als ze verderspelen alsof de volleybal actief is voordat het doelpunt is bevestigd.

- i. Dat is niet van toepassing als wordt geoordeeld dat de speler handelde met de intentie om de hervatting van het volleybalspel te beïnvloeden.

- D.** De voorheen verdedigende keeper mag een scheidsrechter verzoeken om de volleybal te overhandigen.

- E.** Als een straf leidt tot een turnover van een inactieve volleybal naar het voorheen aanvallende team, wordt de volleybal actief bij de hervatting na de turnover.

• **Fout: blauwe kaart** — opzettelijk en op niet-reglementaire wijze omgaan met een inactieve volleybal

4.2.2 Keeperhervatting

Als de voorheen verdedigende keeper de eerste is die de inactieve volleybal in bezit neemt na de bevestiging van een doelpunt, wordt de volleybal actief en wordt het spel hervat zodra de keeper de bal in bezit heeft, ergens op hun eigen speelhelft.

- A.** Als iemand anders de volleybal als eerste in bezit neemt, moet de keeper de volleybal in hun eigen keeperzone in bezit nemen om deze actief te maken.
- B.** De hoofdscheidsrechter moet één kort fluitsignaal geven nadat het volleybalspel is hervat door het balbezit van de keeper.

4.3. Kapotte of gevallen doelringen

4.3.1 Scoren door een losgekomen doelring

In een losgekomen doelring kan geen doelpunt gemaakt worden. Een losgekomen doelring wordt gedefinieerd als een doelring die kapot, verplaatst, op enige manier omgevallen of niet speelbaar is.

- A.** Als de volleybal volledig door de ring heen gaat terwijl de doelring aan het vallen is, telt het doelpunt nog steeds.
 - i. Een vallende doelring wordt als losgekomen beschouwd wanneer de hoepel de grond raakt of wanneer de doelring op een andere manier tot minstens tijdelijke stilstand komt in een niet-verticale positie, bijvoorbeeld bovenop een speler.
- B.** Hoepels die zodanig gedraaid zijn dat ze niet meer parallel lopen aan de doellijn, worden niet als losgekomen beschouwd. Door deze doelringen kan nog steeds gescoord worden.
 - i. Gedraaide doelringen moeten weer in de juiste positie worden geplaatst zodra het actieve spel het gebied verlaat.
- C.** Een doelring is kapot wanneer de paal of de hoepel breekt, of wanneer de hoepel loskomt van de paal.
- D.** Als de hoofdscheidsrechter bepaalt dat een doelring losgekomen is, mag die de doelring mondeling losgekomen verklaren.
- E.** Een losgekomen doelring moet hersteld en terug op zijn correcte positie gezet worden voor er opnieuw door de doelring gescoord kan worden.

4.3.2 Procedure bij een losgekomen doelring

Wanneer een doelring loskomt, gaat het spel meestal gewoon door.

- A.** Als een doelring loskomt en een van de volgende situaties zich voordoet, moet het spel worden stilgelegd.
 - i. Een defecte doelring brengt de veiligheid van de spelers in het gedrang.
 - ii. Een defecte doelring vereist extra onderdelen of een ongewoon lange hersteltijd en het team dat die defecte doelring verdedigde is het aanvallende team.
 - a. De hoofdscheidsrechter kan wachten op een rustig moment in het spel om het spel te onderbreken.
 - iii. Alle drie de doelringen in dezelfde keeperzone zijn losgekomen.
- B.** Iedere losgekomen doelring moet teruggezet worden op zijn correcte positie tijdens een onderbreking.
- C.** Als het spel niet wordt onderbroken voor een losgekomen doelring, moet die hersteld worden op het moment dat het spel de omgeving van de doelring verlaten heeft.
- D.** De speler in volleybalbezit mag verzoeken het spel te onderbreken om een losgekomen doelring van de tegenstander te laten herstellen, op voorwaarde dat deze speler zich in de eigen speelhelft bevindt of in de buurt van de middenlijn en niet wordt aangeraakt door een tegenspeler.

4.3.3 Losraken, draaien en terugplaatsen van doelringen

- A.** Spelers mogen losgekomen doelringen van hun tegenstander niet terugzetten terwijl hun team het aanvallende team is.
- B.** Spelers mogen doelringen niet losmaken.
 - i. Deze regel is niet van toepassing in de volgende gevallen:
 - a. Een doelring raakt los door een gegooide bal.
 - b. Een aanvallende volleybalspeler maakt een doelring los tijdens een betwiste scorepoging.
 - c. Een speler maakt een doelring los als gevolg van fysiek contact met een tegenspeler.
 - ii. Als een speler op onreglementaire wijze een doelring losmaakt tijdens een geslaagde doelpoging, wordt het doelpunt niet ongeldig verklaard door de straf voor het losmaken van de doelring.

- C. Een speler mag een doelring niet bewegen of vervormen om te beïnvloeden of de volleybal erdoor gaat.

- **Fout: blauwe kaart** — een doelring van de tegenstander niet-reglementair terugplaatsen
- **Fout: blauwe kaart** — onopzettelijk een doelring losmaken
- **Fout: gele kaart** — roekeloos een doelring losmaken
- **Fout: rode kaart** — opzettelijk een doelring losmaken
- **Fout: rode kaart** — een doelring bewegen of vervormen om te beïnvloeden of de volleybal erdoor gaat

4.4. De vlagvangst

4.4.1 De vlagvangst

Een team scoort dertig punten wanneer hun seeker de vlag vangt en de vangst goedgekeurd wordt.

- A. Een vlagvangst wordt goedgekeurd als aan alle volgende voorwaarden wordt voldaan:

- i. Een seeker heeft de vlagbal afgepakt van de vlagloper en heeft als enige bezit van de vlagbal op het moment dat deze wordt afgenomen van de vlagloper.
- ii. De vlagbal was veilig vastgemaakt aan de short van de vlagloper voor de vangst.
- iii. De vlagloper was niet in rust op het moment van de vangst (Zie regel 8.4.1 Vlagloper in rust).
- iv. Net voor of tijdens de vangst maakte de vangende seeker geen fout die tot een terug-naar-doelstraf, strafkaart of uitsluiting leidde.
- v. De vangst vond niet plaats tussen een overtreding die resulteerde in een strafkaart voor een lid van het scorende team en het moment waarop de kaart aan de speler werd gegeven.
- vi. De vangst vond niet plaats tussen het moment dat het vangende team een derdetrefbaltussenkomst pleegde en het moment dat de straf voor een derdetrefbaltussenkomst werd opgelegd.
- vii. De vlag werd niet fysiek gehinderd door een wedstrijdofficial of lid van het vangende team op een manier die bijgedragen zou kunnen hebben aan de vangst.
 - a. Fysieke hinderingen die enkel werden veroorzaakt door de bewegingen die opgelijst zijn in 6.3.1.A. (Interacties tussen de seeker en vlagloper) tellen niet mee, zolang die bewegingen op reglementaire wijze werden uitgevoerd door de seeker.
- viii. De seeker was on-stick op het moment van de vangst.
- ix. De seekers pakten de vlag niet gelijktijdig af van de vlagloper.
- x. Het spel was actief toen de vlag werd gevangen.

4.4.2 De vangst aangeven

- A.** Als de hoofdscheidsrechter of vlagscheidsrechter vermoedt dat er een geldige vlagvangst heeft plaatsgevonden, moet het spel onderbroken worden.
- B.** Als de vangst wordt bevestigd, ontvangt het vangende team 30 punten en geeft de hoofdscheidsrechter aan of de wedstrijd voorbij is of overgaat in verlengingen (Zie regel 3.5.1 Uitleggen van de vlagvangst).

4.4.3 Nauw getimede speelmomenten

- A.** Wanneer een geldige vlagvangst en ofwel een overtreding door het vangende team of een geldig doelpunt door een van beide teams zich snel achter elkaar voordoen, moet de hoofdscheidsrechter bepalen wat er eerst is gebeurd op basis van het beschikbare bewijs.
 - i. Enkel verklaringen van wedstrijdofficials zullen als bewijsmateriaal beschouwd worden.
 - ii. Als een anders geldig doelpunt werd gescoord na een geldige vlagvangst, wordt het doelpunt niet meegerekend bij het bepalen of de wedstrijd eindigt of overgaat in verlengingen.
 - a. Als de vlagvangst de wedstrijd zou beëindigen, moet het doelpunt afgekeurd worden.
 - b. Als de wedstrijd overgaat in verlengingen, zal het doelpunt worden goedgekeurd nadat de doelscore is bepaald. Het doelpunt zal worden beschouwd als gescoord tijdens verlengingen, en wordt niet meegerekend wanneer de doelscore wordt bepaald.
 - iii. Als een geldige vlagvangst zich voordeed voor de overtreding, moet de vlagvangst meetellen.
 - iv. Als, en alleen als, er geen enkel bewijs is voor welke gebeurtenis eerst plaatsvond, mag de hoofdscheidsrechter de gebeurtenissen als gelijktijdig verklaren.
 - a. Als een overtreding die de vlagvangst tenietdoet en een anders geldige vlagvangst als gelijktijdig worden verklaard, zal de vlagvangst afgekeurd worden.
 - b. Als een anders geldig doelpunt en een anders geldige vlagvangst als gelijktijdig worden verklaard, zal het doelpunt als eerst gebeurd worden beschouwd.



5. Trefballen en spelers uitschakelen

5. TREFBALLEN EN SPELERS UITSCHAKELLEN

5.1. Op de stick zitten

5.1.1 Op de stick gaan zitten

Alle spelers moeten op een stick zitten om mee te doen aan het spel.

- A.** Om op de stick te zitten moet de speler de stick tussen diens benen houden en moet de stick een deel van diens lichaam aanraken.
- B.** De speler blijft op de stick zitten tot een van de volgende situaties zich voordoet:
 - i. De stick (of arm die de stick vasthoudt) bevindt zich niet meer tussen de benen van de speler.
 - ii. De speler verliest contact met diens stick.
 - iii. De stick ligt plat op de grond zonder dat de hand van de speler eronder ligt.

5.1.2 Van de stick gaan

Als een speler van diens stick gaat tijdens het spel, wordt de speler onmiddellijk als uitgeschakeld beschouwd en moet die de terug-naar-doelprocedure volgen.

- A.** Als een speler van diens stick is gegaan door de niet-reglementaire handelingen van een tegenspeler, kan een official de speler toestaan om onmiddellijk terug op de stick te gaan zitten en het spel voort te zetten. Als de speler niet onmiddellijk terug op diens stick gaat zitten, moet die de terug-naar-doelprocedure volgen.

5.2. Spelers uitschakelen

5.2.1 Uitgeschakeld worden

- A.** Een speler is uitgeschakeld ('off-stick') wanneer een van de volgende situaties zich voordoet:
 - i. De speler gaat van diens stick.
 - ii. De speler is geraakt door de actieve trefbal van de tegenstander.
 - a. Dit telt ook als de speler wordt geraakt aan het haar, de kleding of uitrusting, maar niet bij het raken van een wedstrijdbal of vingers die een bal vasthouden.
 - b. De term "beat" wordt gebruikt voor een speler die uitgeschakeld wordt door een actieve trefbal van de tegenstander.

- c. De volgende spelers worden niet uitgeschakeld wanneer ze worden geraakt door een actieve trefbal van de tegenstander:
 - 1. Onschendbare keepers (Zie regel 7.2.2 Keeper-specifieke rechten).
 - 2. Beaters met trefbalimmunititeit (Zie regel 5.5.2 Trefbalimmunititeit opeisen).
 - 3. Inwerpende spelers die buiten het speelveld staan om de bal in te werpen en chasers die aangewezen werden om een volleybal in te werpen (Zie regel 7.5.4 Inwerpprocedure).
 - d. Beaters die niet immuun zijn kunnen het afstappen uitstellen om te proberen de trefbal die hun geraakt heeft te vangen, tot die inactief wordt (Zie regel 5.4.3 Geraakte beater).
- B.** Spelers moeten onmiddellijk de terug-naar-doelprocedure volgen wanneer ze uitgeschakeld worden (Zie regel 5.3.1 Terug-naar-doelprocedure).

5.2.2 Actieve trefbal

Om een speler uit te schakelen moet een trefbal actief zijn.

- A.** Om actief te zijn moet een trefbal:
- i. Ofwel:
 - a. Gegooid, getrapt of op een andere manier met opzet gelanceerd worden door een beater of
 - b. Met opzet losgelaten worden door een beater wanneer dat niet nodig is volgens de regels.
 - ii. Niet aangeraakt worden door een tegenspeler op het moment dat die werd losgelaten of gelanceerd werd.
 - iii. De grond niet hebben aangeraakt, niet buiten het speelveld gaan, of gevangen worden.
 - a. In deze gevallen is de trefbal actief tot de vermelde gebeurtenis plaatsvindt.
 - iv. Niet losgeslagen worden door het lichaam van een tegenstander, een andere trefbal of de volleybal.
- B.** Een trefbal die niet actief is, is 'inactief'.

5.2.3 Vastgehouden trefballen

- A.** Een beater mag niet proberen om een tegenspeler te misleiden door die aan te raken met een vastgehouden trefbal.
- i. Incidenteel contact met een vastgehouden trefbal wordt niet bestraft.
- **Fout: blauwe kaart** — een tegenspeler niet-reglementair aanraken met een vastgehouden trefbal

5.2.4 Friendly fire

Een speler kan niet uitgeschakeld worden door een trefbal die het laatst actief is gemaakt door die speler zelf of een ploeggenoot.

5.2.5 Safe calls

Als een speler wordt geraakt door een trefbal die de speler niet kan uitschakelen, zal de scheidsrechter die speler “safe” of “clear” verklaren, tenzij die op een andere manier uitgeschakeld wordt.

- A. Spelers die geraakt zijn door een trefbal moeten afstappen en onmiddellijk de terug-naar-doelprocedure beginnen (tenzij de speler een geraakte beater is die de actieve trefbal probeert te vangen).
 - i. Als een speler geraakt is door een trefbal, en niet “safe” of “clear” wordt verklaard door een official, is die speler uitgeschakeld.
- B. Als de speler afstapt doordat die geraakt is door een trefbal maar daarna “safe” of “clear” wordt verklaard, mag de speler terug opstappen volgens de aanwijzingen van een official en het spel voortzetten.
 - i. Als de speler niet snel terug opstapt volgens de aanwijzingen van de official, moet die speler in plaats daarvan de terug-naar-doelprocedure volgen.
- C. Als de speler niet onmiddellijk de terug-naar-doelprocedure begint, kan er een straf volgen.
 - i. Als het trefbalcontact uiteindelijk als “safe” of “clear” wordt verklaard, dan gaat het spel verder en is er geen straf van toepassing.
 - ii. Als een official een speler “safe” of “clear” verklaard heeft maar de call verandert naar “beat”, dan krijgt de speler geen straf omdat die niet is afgestapt, zolang de speler reageert op de “beat”-call door wel af te stappen.
 - iii. Als de speler niet “safe” of “clear” is verklaard door een scheidsrechter, en het trefbalcontact wordt als “beat” verklaard, dan wordt de speler beschouwd alsof die opzettelijk negeert uitgeschakeld te zijn (Zie regel 5.3.2.B. Uitgeschakelde spelers).
 - a. Als de official gelooft dat de speler niet op de hoogte was van het trefbalcontact, dan kan de official het behandelen als een onbewuste uitschakeling (Zie regel 5.3.2.C. Uitgeschakelde spelers).
 - 1. Het geloof van een speler dat die anderszins veilig is van de trefbal, zal niet in beschouwing worden genomen bij het bepalen van een gepaste straf.

5.2.6 Headbeats

Een headbeat vindt plaats wanneer een speler een trefbal loslaat en het eerste contact dat de bal maakt na het loslaten met het hoofd of de nek van een tegenstander is.

- A.** Een headbeat is niet-reglementair tenzij een van de volgende zaken van toepassing is:
- De getroffen speler verandert de snelheid of richting van hun hoofd nadat de beater in balbezit de laatste beweging van de werppoging begint en daardoor hun hoofd in het pad van de trefbal brengt.
 - De bal schampt het hoofd of maakt contact met verwaarloosbare kracht.
 - De bal wordt zonder overmatige kracht gelanceerd wanneer de tegenstander zich ongeveer 5 meter of verder weg bevindt.
- B.** Elke niet-reglementaire headbeat die ook met overmatige kracht wordt gelanceerd, wordt bestraft als een headbeat met overmatige kracht.

- **Fout: gele kaart** — niet-reglementaire headbeat
- **Fout: rode kaart** — headbeat met overmatige kracht

5.3. Terug-naar-doelprocedure

5.3.1 Terug-naar-doelprocedure

Spelers die uitgeschakeld werden blijven uitgeschakeld tot ze de volgende procedure gevolgd hebben, in volgorde:

- A.** Onmiddellijk balbezit opgeven door de bal te laten vallen en af te stappen.
- De speler mag de bal niet passen, gooien, rollen of trappen, tenzij die een natuurlijke beweging voltooit die al begonnen is (Zie regel 5.6.2 Voorwaarden van een natuurlijke beweging).
 - Een trefbal die op deze manier valt, is inactief.
 - Een volleybal die op deze manier valt, is onscoorbaar.
- B.** De middelste eigen doelring aanraken.
- De speler moet of de hoepel of de paal aanraken, niet de voetsteun, tenzij de middelste doelring losgeraakt is van de voetsteun, in dat geval mag enkel de voetsteun gebruikt worden.
 - De speler moet de doelring met een deel van het lichaam aanraken, niet met de stick.
- C.** Opnieuw opstappen alvorens de omgeving van de doelringen te verlaten.

- **Fout: procedure herhalen** — de terug-naar-doelprocedure overtreden
- **Fout: gele kaart** — opzettelijk of herhaaldelijk de terug-naar-doelprocedure overtreden

5.3.2 Uitgeschakelde spelers

A. Spelers die uitgeschakeld zijn mogen niet meedoen met het spel en moeten zich aan de volgende regels houden:

- i. Ze mogen geen spelbewegingen uitvoeren en moeten interactie met andere spelers actief vermijden.
- ii. Ze mogen geen enkele wedstrijdbal lanceren of op een andere manier spelen, behalve in gevallen van natuurlijke beweging (Zie regel 5.6.2 Voorwaarden van een natuurlijke beweging).
 - a. Ze moeten alle ballen die momenteel in balbezit zijn, laten vallen.
 - b. Als de speler onmiddellijk na uitschakeling op niet-reglementaire wijze een bal lanceert, wordt dat beoordeeld als een overtreding van de natuurlijke beweging, niet als deelname aan het spel door een uitgeschakelde speler.
- iii. Ze mogen geen fysiek contact initiëren of voortzetten, met uitzondering van incidenteel contact.
 - a. Als een speler in de laatste beweging van contact maken zit voor die uitgeschakeld wordt, mag die de beweging afmaken als die niet redelijkerwijs gestopt kan worden.
 - b. Spelers moeten onmiddellijk het contact veilig proberen te verbreken met zo min mogelijk impact op de tegenstander.

B. Spelers mogen niet opzettelijk negeren dat ze uitgeschakeld werden.

C. Als een speler zich er niet van bewust is dat die uitgeschakeld is:

- i. Moet een scheidsrechter de speler verbaal en visueel laten weten dat de speler uitgeschakeld is.
- ii. Als de speler het spel beïnvloedt terwijl die onbewust uitgeschakeld is, wordt die gestraft voor niet-reglementair meedoen met het spel als uitgeschakelde speler.
 - a. Contact dat reglementair zou zijn als de speler niet uitgeschakeld geweest zou zijn, wordt beoordeeld als niet-reglementair meedoen met het spel als uitgeschakelde speler, tenzij er sprake is van niet-reglementair contact door een uitgeschakelde speler.

D. Er is sprake van niet-reglementair contact als uitgeschakelde speler wanneer de speler ofwel:

- i. Contact maakt met een tegenstander dat redelijkerwijs vermeden had kunnen worden.
- ii. Een duw, een fysiek blok, een charge of een wrap initieert na uitgeschakeld te worden door af te stappen, ongeacht of er voldoende tijd was om te reageren op het afstappen.
- iii. Kracht bijzet bij een contact waardoor de tegenstander gevloerd wordt na uitgeschakeld te worden door af te stappen, ongeacht of er voldoende tijd was om te reageren op het afstappen.

- **Fout: blauwe kaart** — niet-reglementair meedoen met het spel als uitgeschakelde speler
- **Fout: gele kaart** — opzettelijk negeren uitgeschakeld te zijn
- **Fout: gele kaart** — niet-reglementair contact als uitgeschakelde speler

5.4. Van richting veranderen en vangen van actieve trefballen

5.4.1 Blokkeren en wegkaatsen van trefballen

Een speler in balbezit kan proberen om een inkomende actieve trefbal te blokkeren of weg te kaatsen met de bal die in hun bezit is:

- A.** De vastgehouden bal mag gebruikt worden om de inkomende trefbal weg te kaatsen of op een andere manier te lanceren.
 - B.** Blokkeren of wegkaatsen bepaalt niet of de trefbal actief is.
 - C.** Een inactieve volleybal mag niet gebruikt worden om een doelbewuste interactie te hebben met een trefbal.
 - D.** Spelers mogen niet opzettelijk gebruikmaken van een vastgehouden bal om interactie te hebben met een inactieve trefbal of een trefbal die actief is gemaakt door een teamgenoot.
 - i. Als de scheidsrechter bepaalt dat de speler redelijkerwijze niet wist dat de trefbal inactief was of door hun eigen teamgenoot weer actief was gemaakt, en de actie verder reglementair was, wordt de speler niet bestraft.
- **Fout: blauwe kaart** — niet-reglementair wegkaatsen
 - **Fout: blauwe kaart** — niet-reglementair blokkeren

5.4.2 Trefballen wegmeppen

Elke poging om een actieve trefbal weg te meppen of opzettelijk op een andere manier te lanceren, behalve met een andere bal, wordt beschouwd als een trefbalmep.

- A.** Beaters mogen over het algemeen meppen of proberen om de richting van een actieve trefbal te veranderen.
 - i. Een geraakte beater mag geen enkele trefbal wegmeppen, behalve in een poging die te vangen (Zie regel 5.4.3 Geraakte beater).
 - ii. Een beater in trefbalbezit mag geen andere trefbal wegmeppen.
 - a. Die regel verhindert de speler niet om een actieve trefbal weg te kaatsen met een vastgehouden trefbal (Zie regel 5.4.1 Blokkeren en wegkaatsen van trefballen).
 - iii. Als de trefbal al actief was, blijft die actief voor het oorspronkelijke team.
 - a. Als die actief was voor het andere team, wordt de wegmeppende beater een geraakte beater.
- B.** Chasers en seekers mogen op geen enkel moment trefballen wegmeppen.
 - i. Die regel verhindert de speler niet om een actieve trefbal weg te kaatsen met een vastgehouden volleybal (Zie regel 5.4.1 Blokkeren en wegkaatsen van trefballen).

- ii. Die regel verhindert de speler niet om bescherming te bieden (Zie regel 71.2 Interpositie-interacties met de bal).

C. Als een speler herhaaldelijk niet-reglementair trefballen wegmeept, mag dit niet oogluikend toegelaten worden.

- **Fout: blauwe kaart** — niet-reglementair wegmeppen van een trefbal

5.4.3 Geraakte beater

Een beater die niet immuun is, is niet meteen uitgeschakeld maar telt als geraakte beater vanaf het moment dat die geraakt wordt door een actieve trefbal van een tegenstander tot die trefbal inactief wordt. Een geraakte beater is onderworpen aan de volgende beperkingen:

A. Een geraakte beater kan een trefbal niet actief maken.

B. Een geraakte beater moet onmiddellijk elke vastgehouden trefbal laten vallen.

- i. De speler mag de bal niet passen, gooien, rollen of trappen, tenzij die een natuurlijke beweging voltooit die al begonnen is (Zie regel 5.6.2 Voorwaarden van een natuurlijke beweging).
- ii. De trefbal niet loslaten, is een overtreding als geraakte beater.

C. Een geraakte beater moet ofwel proberen om de actieve trefbal te vangen die hun geraakt heeft of meteen de terug-naar-doelprocedure volgen.

- i. Een beater mag een trefbal verder de lucht in lanceren tijdens een poging om de bal te vangen.
- ii. Na het eerste contact, overtreedt de geraakte beater de regels indien die opzettelijk en op om het even welke manier de richting van een trefbal probeert te veranderen, behalve in een poging om de trefbal te vangen die de beater geraakt heeft.

D. Als een geraakte beater enige actie onderneemt die niet ergens in deze regel beschreven staat, is die onderworpen aan dezelfde regels en straffen voor die acties als een uitgeschakelde speler.

E. Als een geraakte beater de trefbal vangt voor die op een andere manier inactief wordt, wordt die beater niet uitgeschakeld door die trefbal.

- i. Een geraakte beater kan nog steeds uitgeschakeld worden door tegenstanders die hen raken met actieve trefballen, tenzij die deze trefballen ook vangt voor ze inactief worden.

F. Een geraakte beater die er niet in slaagt de trefbal te vangen voor die inactief wordt, is uitgeschakeld en moet meteen beginnen met de terug-naar-doelprocedure.

- **Fout: blauwe kaart** — overtreding als geraakte beater

5.5. De derde trefbal en trefbalimmunititeit

5.5.1 De derde trefbal

Als een team twee trefballen bezit en de overblijvende trefbal is niet in bezit en is inactief, dan wordt de vrije inactieve trefbal de derde trefbal.

A. Die bal blijft de derde trefbal tot een van de volgende zaken gebeurt:

- i. Het team in balbezit maakt een redelijke poging om iemand uit te gooien.
- ii. Het team in balbezit verliest een trefbal als direct gevolg van de acties van een tegenspeler.
- iii. Het team zonder trefbal krijgt trefbalbezit.

B. Spelers uit het team in balbezit mogen niet aan derdetrefbaltussenkomst doen.

- i. Er is sprake van derdetrefbaltussenkomst als:
 - a. Een speler uit het team in balbezit de derde trefbal probeert te verplaatsen of in bezit neemt.
 - b. Een speler uit het team in balbezit het andere team hindert of vertraagt om de derde trefbal te bereiken door voortdurend of opzettelijk in de weg te lopen.
- ii. De twee trefballen die worden overgedragen voor derdetrefbaltussenkomst, worden bepaald door de scheidsrechter. De derde trefbal moet hier meestal wel deel van uitmaken.
- iii. Het spel moet onderbroken worden om de straf voor derdetrefbaltussenkomst toe te kennen.
 - a. Officials kunnen een onderbreking uitstellen bij voordeel of uitgestelde straf als de situatie dat toelaat.

● **Fout: terug naar doel, volleyballturnover, en dubbele trefbalturnover** — derdetrefbaltussenkomst

5.5.2 Trefbalimmunititeit opeisen

Als er een derde trefbal in het spel is, mag een beater uit het team zonder trefbal immunititeit opeisen door een gesloten vuist boven de schouder te houden. Deze speler kan niet uitgeschakeld worden door een trefbal.

A. De immuniteitsclaim is ongeldig als een beater de immunititeit opeist zonder dat er een derde trefbal in het spel is, of wanneer de derde trefbal werd losgelaten door die beater zonder dat die een tegenstander probeerde te raken.

- i. Als beide beaters in een team proberen immunititeit op te eisen, moet een van hen onmiddellijk hun vuist doen zakken om een straf te vermijden. Doet geen van de beaters dat, dan wordt een van hen bestraft voor een ongeldige immuniteitsclaim.

- ii. Als een ongeldige immuniteitsclaim onbedoeld ongeldig was en het spel niet in het gedrang kwam, dan kan de speler bestraft worden voor een licht ongeldige immuniteitsclaim.
 - B.** De immune beater is niet immuun voor trefballen die actief werden gemaakt voor de claim.
 - C.** Als een tegenstander aan de laatste natuurlijke beweging begint tijdens een poging iemand uit te schakelen en voor de immune beater hun immuniteit verliest, dan kan de voorheen immune beater niet uitgeschakeld worden bij die poging.
 - D.** Als de immune beater hun vuist opent of verlaagt tot onder de schouder, dan verliest die hun immuniteit tot die hun vuist terug boven de schouder brengt.
 - i. Terwijl de immune beater rechtstreeks een poging waagt om de derde trefbal op te pakken, blijft die immuun tot die de derde trefbal bezit. Dat blijft zelfs zo als hun vuist verlaagd is tot onder de schouder of geopend is tijdens dat proces.
 - ii. Immuniteit op deze manier verliezen zorgt er niet voor dat spelers vrijgesteld worden van hun verplichtingen onder 5.5.3 Immuniteitsbeperkingen.
- **Fout: terug naar doel** — licht ongeldige immuniteitsclaim
 - **Fout: blauwe kaart** — ongeldige immuniteitsclaim

5.5.3 Immuniteitsbeperkingen

Na een geldige immuniteitsclaim:

- A.** Moet de beater onmiddellijk en rechtstreeks proberen bezit te krijgen van de derde trefbal.
 - i. De beater mag van elke richting die hun voorkeur draagt de bal benaderen.
 - ii. Elke andere actie na een immuniteitsclaim is een overtreding van immuniteit.
 - B.** Blijft de beater onderworpen aan de bovenstaande beperkingen tot een van de volgende zaken zich voordoet:
 - i. Er is geen derde trefbal meer in het spel
 - a. Als de status van de derde trefbal verandert, verliest de immune beater onmiddellijk hun immuniteit en is die verplicht hun hand te doen zakken.
 - ii. De beater gaat van diens stick.
 - iii. Een andere trefbal is niet meer in bezit van een team.
 - a. De speler moet hun immuniteit opgeven om de nieuwe vrije trefbal te proberen bezitten.
 - b. Als de speler ervoor kiest om hun immuniteit te behouden, moet die voortgaan met hun poging om de derde trefbal in bezit te krijgen.
- **Fout: blauwe kaart** — overtreding van immuniteit

5.6. Natuurlijke beweging

5.6.1 Natuurlijke beweging

Wanneer een speler uitgeschakeld wordt of een geraakte beater wordt, mag die speler een enkele natuurlijke beweging afmaken. Dat geldt als de beweging al in gang gezet was en niet meer kan stopgezet worden.

5.6.2 Voorwaarden van een natuurlijke beweging

- A.** Om te beslissen wanneer het lanceren van een bal een natuurlijke beweging is, gelden de volgende voorwaarden:
 - i. De speler moet elke bal in bezit loslaten als onderdeel van de enkele natuurlijke beweging, die begonnen is voor de uitschakeling.
 - a. Elke beweging, die begonnen is na de uitschakeling van de speler, wordt niet als natuurlijke beweging gezien.
 - ii. De speler moet al contact hebben met de bal op het moment van uitschakeling.
 - B.** Als een speler een bal onmiddellijk na uitschakeling lanceert zonder te voldoen aan de bovenstaande voorwaarden voor natuurlijke bewegingen, is er sprake van een overtreding van natuurlijke beweging.
 - C.** Een trefbal die losgelaten wordt door de voltooiing van een natuurlijke beweging, wordt als inactief beschouwd.
 - D.** In het kader van deze regel wordt een geraakte beater als off-stick behandeld.
- **Fout: turnover** — onopzettelijke overtreding van natuurlijke beweging
 - **Fout: gele kaart** — opzettelijke overtreding van natuurlijke beweging

5.6.3 Onscorebare volleybal

Als een speler contact heeft met de volleybal op het moment waarop die uitgeschakeld wordt en de bal loslaat of lanceert volgens natuurlijke beweging, dan wordt de volleybal onscorebaar.

- A.** Een onscorebare volleybal kan geen doelpunt opleveren, zelfs als de bal volledig door de ring gaat.
- B.** De volleybal blijft actief en het spel gaat gewoon door.
- C.** De volleybal kan opnieuw gebruikt worden om te scoren wanneer een van de volgende zaken zich voordoet:
 - i. De bal wordt aangeraakt door een speelgerechtigde chaser die tot hetzelfde team behoort als de speler die de bal losliet.

- ii. Een speler neemt volleybalbezit.



6. Fysiek contact en interacties

6. FYSIEK CONTACT EN INTERACTIES

6.1. Algemene interacties

6.1.1 Niet-reglementair fysiek contact

De volgende vormen van fysiek contact zijn altijd niet-reglementair, tenzij het contact door de scheidsrechter als incidenteel bestempeld wordt:

- A. Een speler in een andere positie opzettelijk aanraken.
- B. Een vlagloper opzettelijk aanraken, behalve door wie seeker is.
- C. Een tegenstander schoppen.
- D. Met het hoofd op een gewelddadige manier contact maken.
- E. Het hoofd, de nek of het kruis van een tegenstander aanraken.
- F. Contact zoeken of geweld uitoefenen op of onder de knieën van een tegenstander.
- G. Een tegenstander doen struikelen.
- H. Duiken naar of een sliding maken tegen een tegenstander.
- I. Op een speler springen of klimmen.
- J. Een andere speler, zij het een tegenstander of teamgenoot, opzettelijk van de grond (blijven) opheffen.
- K. De stick of kledij van een tegenstander vastgrijpen.
- L. Proberen om de volleybal te stelen van, contact te maken met of op een andere manier interactie te hebben met
 - i. Een onschendbare keeper van het andere team, die als enige volleybalbezit heeft (Zie regel 7.2.2 Keeper-specifieke rechten).
 - ii. Een inwerpende speler op het inwerppunt (Zie regel 7.5.4 Inwerpprocedure).

● **Fout: standaardcontactstraf** — niet-reglementair fysiek contact

6.1.2 Screens zetten

Een screen zetten betekent dat een speler op een geldige positie in het veld in de weg van een tegenstander komt te staan. Dat doet men om de tegenstander te vertragen of van richting te doen veranderen zonder initieel een duw, charge of wrap uit te voeren.

- A. Een screen wordt als gezet beschouwd eenmaal die speler zichzelf in het voorspelde pad van hun tegenstander plaatst.

B. Alle screens worden onderworpen aan de volgende regels en beperkingen zonder rekening te houden met welke speler de bal heeft:

- i. Het is niet-reglementair om een screen te zetten voor een speler in een andere positie.
- ii. Het is niet-reglementair om een specifiek lichaamsdeel tijdens een screen uit te steken. Dat geldt bijvoorbeeld voor een elleboog of schouder, waardoor de gescreende speler ertegenaan loopt.
- iii. Er is geen sprake van een screen als de speler actief contact zoekt in plaats van de tegenspeler tegen zich aan te laten lopen.
- iv. De voeten van de speler mogen nog bewegen.
 - a. De actie wordt beschouwd als charge wanneer de zogenaamde screenende speler rechtstreeks naar hun tegenstander toebeweegt en met kracht contact maakt.

C. Als geen van beide spelers in balbezit is, gelden de volgende beperkingen als aanvulling op de algemene beperkingen bij een screen:

- i. Als er een screen achter een speler gezet wordt, dan moet die speler eerst de ruimte krijgen om te stoppen en/of van richting te veranderen.
- ii. Als er een screen bij een bewegende speler wordt gezet, dan moet die speler eerst voldoende tijd krijgen om te stoppen en/of van richting te veranderen. Die tijd wordt bepaald door de snelheid van de gescreende speler op het moment wanneer het screen gezet wordt, niet of de speler zich bewust is van het screen.
- iii. De gescreende speler moet vermijden dat die bij de screenende speler een charge uitvoert door ofwel te vertragen zodat het contact niet te krachtig is of door de tegenstander volledig te mijden.
 - a. Incidenteel contact wordt niet bestraft.

D. Als een gescreende speler als reactie op een screen van pad verandert, dan wordt elke beweging om op een nieuw pad te komen als een nieuw screen beschouwd.

E. Een speler die door een niet-reglementair screen een charge uitvoert, wordt niet bestraft zolang die hun kracht niet opdrijft als reactie op een screen.

● **Fout: standaardcontactstraf** — een niet-reglementair screen

● **Fout: standaardcontactstraf** — niet-reglementair een charge uitvoeren op een speler die een screen zet

6.1.3 Tegen een betwiste bal trappen

In het algemeen is het toegelaten om tegen een bal te trappen waarmee een tegenstander probeert te spelen. De volgende regels gelden:

A. Een speler mag in geen geval tegen een tegenstander schoppen.

B. Tegen een bal trappen die de tegenstander met de handen aanraakt, is een gevaarlijke trap.

- C. Als de scheidsrechter beslist dat de trap van een speler niet-reglementair zou zijn als de tegenstander niet actief uit de weg wou gaan als reactie op die trap, dan moet die trap als gevaarlijk beschouwd worden.
- D. Als de scheidsrechter beslist dat de (bijna) getroffen speler in fout was, omdat die laat in het pad van de trap bewoog, dan wordt er volgens deze regel geen overtreding begaan.

- **Fout: gele kaart** — gevaarlijke trap
- **Fout: gele kaart** — een tegenstander schoppen
- **Fout: rode kaart** — gewelddadige of buitensporige niet-reglementaire trap

6.1.4 Slidings en duiken

Spelers mogen een sliding maken of duiken. Het is echter niet toegestaan om:

- A. Een sliding te maken of te duiken tegen een tegenstander.
- B. Rechtstreeks een sliding te maken of te duiken naar een tegenstander zodat die gedwongen wordt hun pad aan te passen om een speler te ontwijken.
- C. Als een speler recht op een bal afgaat, wordt dat niet beschouwd als een sliding of een duik.
- D. Slidings of duiken die de bovenstaande voorwaarden niet schenden (bv. zij-aan-zijbeweging) en die niet roekeloos, gevaarlijk of anderszins niet-reglementair zijn, zijn toegestaan.

- **Fout: standaardcontactstraf** — niet-reglementaire sliding
- **Fout: standaardcontactstraf** — niet-reglementaire duik

6.1.5 Hurdelen

Volledig over een persoon springen of duiken wordt beschouwd als hurdelen.

- A. Het is niet-reglementair voor een speler om te hurdelen of te proberen hurdelen over een persoon die uitsluitend met de voeten en met geen enkel ander lichaamsdeel contact maakt met de grond.
 - i. Een speler die naar aanleiding van een plotselinge beweging van een gehurdelde persoon een niet-reglementaire hurdle uitvoert om gevaarlijker contact te vermijden wordt niet bestraft.
- B. Als een speler springt om boven of over andere persoon heen te reiken, inclusief maar niet beperkt tot pogingen om een worp te maken of de vlag te vangen, en terugkomt aan

dezelfde kant van de persoon die zou worden gehurdeld, zal dit niet als een hurdle worden beschouwd.

- i. Als een speler probeert om volledig over een persoon heen te springen of te duiken, maar daarin niet slaagt, dan zal dat worden beschouwd als een poging tot hurdelen.

C. Als een speler springt zonder te hurdelen, maar over een andere persoon valt als gevolg van contact terwijl de speler in de lucht is, zal dat niet als een hurdle worden beschouwd.

- **Fout: gele kaart** — niet-reglementaire hurdle of poging tot hurdelen
- **Fout: rode kaart** — gewelddadige of buitensporige niet-reglementaire hurdle

6.1.6 Contact via een teamgenoot

A. Het is niet-reglementair voor een speler om primair contact te maken met een teamgenoot met de bedoeling om fysieke interactie tussen die teamgenoot en een tegenstander te veroorzaken of te beïnvloeden.

B. Incidenteel of secundair contact via een teamgenoot wordt niet bestraft.

- **Fout: standaardcontactstraf** — niet-reglementair contact via een teamgenoot

6.1.7 Hulpeloze ontvanger

Een ontvanger die probeert een bal te vangen die in de lucht is, wordt beschouwd als een hulpeloze ontvanger.

A. Een ontvanger hoeft niet van de grond te komen om als hulpeloze ontvanger te worden beschouwd.

B. Een ontvanger in de lucht blijft hulpeloos totdat de benen de schok van de landing hebben opgevangen na ofwel volledig en alleen balbezit te verkrijgen ofwel de poging om de bal te vangen op te geven.

C. Een hulpeloze ontvanger mag niet worden geduwd, gewrapt, gecharged of getackeld door een tegenstander.

D. Als een speler volgens een scheidsrechter een bal naar zichzelf heeft gegooid in een poging om een kaart uit te lokken voor niet-reglementair contact met een hulpeloze ontvanger, wordt de speler voor die worp niet beschouwd als een hulpeloze ontvanger.

E. Incidenteel contact dat voortkomt uit pogingen om de bal te spelen, wordt onder deze regel niet bestraft.

i. Als de speler die contact maakt, direct kracht probeerde uit te oefenen op de hulpeloze ontvanger, dan zal dat contact als niet-incidenteel worden beschouwd.

- **Fout: gele kaart** — niet-reglementair contact maken met een hulpeloze ontvanger
- **Fout: rode kaart** — een hulpeloze ontvanger chargen
- **Fout: rode kaart** — een hulpeloze ontvanger tackelen

6.1.8 Stelen

Een speler steelt wanneer die probeert om de bal uit het bezit van de tegenstander te halen door deze los te wrikken of weg te tikken.

- A.** Een speler mag proberen te stelen van een tegenstander terwijl de speler die tegenstander wrapt.
- B.** Een speler mag niet uithalen of zwaaien naar de bal in een poging deze los te slaan.
- C.** Voor contacten tussen de stelende speler en de bestolen speler wordt de bestolen speler beschouwd volledig balbezit te hebben tijdens de steelpoging. Dat geldt tot die speler de directe controle over de bal verliest.

- **Fout: standaardcontactstraf** — niet-reglementaire poging tot stelen.

6.1.9 Initieel contactpunt

Bij het duwen, fysiek blokkeren, chargen of wrappen mag een speler geen initieel contact maken met de achterkant van een tegenstander.

- A.** Het contact moet beginnen aan de voorkant van de torso bij de tegenstander.
 - i. De voorkant van de torso wordt gedefinieerd als een plat vlak dat de speler doorsnijdt in het midden van beide schouders.
 - ii. De navel van de speler die contact maakt, moet zich voor dat platte vlak bevinden op het moment van initieel contact. Dan wordt die speler aan de voorkant van de tegenstander gezien.
 - iii. Zolang het lichaam van de speler die contact maakt op deze manier is gepositioneerd, mag het werkelijke contactpunt op elk toegelaten deel van de torso, armen of benen boven de knie van de tegenstander plaatshebben.

- B.** Als een speler voorovergebogen is tijdens het oppakken van een bal (inclusief het opstaan erna), of als die wilt opstaan na op de grond geweest te zijn, wordt het initiëren van contact vanuit elke richting behandeld als het initiëren van contact van achteren.
 - i. Een speler wordt beschouwd als voorovergebogen wanneer de buiging van de rug meer dan 45 graden afwijkt van een volledig rechtopstaande positie.
 - ii. Een speler die een voorovergebogen positie behoudt na het verkrijgen van balbezit of na op de grond geweest te zijn, zonder daartoe gedwongen te zijn, wordt niet als voorovergebogen beschouwd.
- C.** Als de speler die contact maakt beide voeten op de grond heeft en geen aanzienlijke voorwaartse beweging heeft, mag die speler contact initiëren met de achterkant van een speler in balbezit.
 - i. De speler die contact maakt, mag een stap voorwaarts zetten om contact te initiëren, maar moet dat contact initiëren voordat beide voeten zijn verplaatst van waar ze oorspronkelijk stonden.
- D.** Als een speler contact initieert door met de rug voorop te gaan, mag de tegenspeler het contact voortzetten en is er geen overtreding.
- E.** Als een speler draait, keert of vooroverbuigt vlak voor contact en de tegenspeler had niet genoeg tijd om te reageren en contact volledig te vermijden, mag de tegenspeler contact initiëren en is er geen overtreding.
- F.** Zodra het contact is gemaakt volgens de regels, mag een speler het contact voortzetten, zelfs wanneer dat resulteert in contact van achteren, zolang het contact niet wordt verbroken.
 - i. Dat omvat het veranderen van het soort contact.

• **Fout: standaardcontactstraf** — niet-reglementair contact van achteren

6.1.10 Beperkt contact van achteren

- A.** Het is toegestaan om een hand of handen op een tegenstander te plaatsen van achteren zonder kracht uit te oefenen.
 - i. Dat omvat het gebruik van een arm, zonder te duwen, om te voorkomen dat een tegenstander in de richting van de speler beweegt.
- B.** Beperkt contact van achteren is toegestaan in de volgende omstandigheden:
 - i. Strijden om positie.
 - ii. Tijdens een poging om te stelen.
 - iii. Tussen twee voorovergebogen spelers die beiden proberen bezit te krijgen van dezelfde losse bal.
- C.** Contact dat van achteren wordt geïnitieerd onder deze regel verbiedt een speler om de contacten uit te voeren die worden vermeld in 6.1.9.

6.1.11 Aanpassen van niet-reglementair contact

- A.** Een speler die gedwongen wordt om niet-reglementair contact te maken met een tegenstander door de directe acties van de tegenstander, moet onmiddellijk dat contact aanpassen naar een toegelaten positie of moet het contact beëindigen om een straf te vermijden.
- De aanpassing van de speler mag het niet-reglementaire contact niet gebruiken of verergeren.
 - Als de speler genoeg tijd heeft om zich aan te passen naar een toegelaten positie voordat contact wordt gemaakt, moet de speler dat ook doen.

6.1.12 Roekeloos spelen

Het is niet-reglementair om roekeloos te spelen. Dat omvat spelen met volledige onverschilligheid met gevaar voor anderen.

- **Fout: gele kaart** — roekeloos spelen
- **Fout: rode kaart** — buitensporig roekeloos spelen

6.1.13 Buitensporig contact

Bijzonder buitensporig niet-reglementair contact is verboden. Het volgende wordt altijd als buitensporig niet-reglementair contact beschouwd:

- A.** Contact maken met overmatige kracht.
- Er is sprake van overmatige kracht wanneer een speler de noodzakelijke kracht voor de actie ver overschrijdt waardoor een tegenstander het risico loopt op verwonding.
- B.** Het opzettelijk verwonden of proberen opzettelijk te verwonden van een persoon door het eigen lichaam of uitrusting, inclusief de ballen, te gebruiken.
- C.** Het slaan of proberen te slaan van een andere persoon, waaronder maar niet beperkt tot opzettelijke kniestoten, elleboogstoten of kopstoten aan een tegenstander.
- D.** Opzettelijk fysiek contact maken met het hoofd, de nek of het kruis van een andere persoon.
- E.** Opzettelijk fysiek contact maken met een official die niet de vlagloper is.
- F.** Een hulpeloze ontvanger chargen (Zie regel 6.1.7 Hulpeloze ontvanger).
- G.** Een hulpeloze ontvanger tackelen (Zie regel 6.1.7 Hulpeloze ontvanger).
- **Fout: uitsluiting** — buitensporig niet-reglementair contact tegen een teamgenoot
 - **Fout: rode kaart** — buitensporig niet-reglementair contact tegen een tegenstander, toeschouwer, official of organisator

6.2. Specifiek contact

6.2.1 Fysiek blokkeren

Fysiek blokkeren bestaat uit het uitoefenen van kracht op een tegenstander door lichaamsdelen te gebruiken buiten de armen of de handen die niet tegen de torso geklemd zijn. Hierbij wordt eventuele aanzienlijke kracht bij contact gebruikt, nadat niet-krachtig contact al door de eerdergenoemde lichaamsdelen van de blokkerende speler is gemaakt.

- A. Het is niet-reglementair om fysiek te blokkeren met het hoofd, de benen of de voeten.
- B. Het is niet-reglementair om tijdens het fysiek blokkeren de punt van de elleboog tegen een tegenstander te duwen.
- C. Het is niet-reglementair om fysiek te blokkeren als het contact werd geïnitieerd van achteren (Zie regel 6.1.9 Initieel contactpunt).

• **Fout: standaardcontactstraf** — niet-reglementair fysiek blokkeren

6.2.2 Duwen

Een duw bestaat uit het uitoefenen van kracht op een tegenstander met een uitgestrekte arm, of die arm nu uitgestrekt is tijdens of voor het initiëren van contact.

- A. Er mag slechts één arm worden gebruikt om te duwen.
- B. Het is niet-reglementair om te duwen met de punt van de elleboog.
- C. Het is niet-reglementair om te duwen als het contact werd geïnitieerd van achteren (Zie regel 6.1.9 Initieel contactpunt).
- D. Het is niet-reglementair om rechtstreeks de stick van een tegenstander te duwen.
 - i. Het is niet verboden om de stick van een tegenstander incidenteel te duwen.

• **Fout: standaardcontactstraf** — niet-reglementaire duw

6.2.3 Charge

Een charge is een actie waarbij een speler met kracht contact maakt met een tegenstander door lichaamsdelen te gebruiken buiten de armen of handen die niet tegen de torso geklemd zijn, behalve in gevallen van fysiek blokkeren.

- A. Het is niet-reglementair om te chargen met het hoofd, de benen of de voeten.

- B.** Het is niet-reglementair om een tegenstander te chargen die niet volledig en alleen in balbezit is, tenzij de chargende speler in balbezit is.
 - i. Een beater zonder bal mag geen charge uitvoeren bij een tegenstander zonder te proberen om de speler rond hun torso of bovenbeen te wrappen.
- C.** De chargende speler moet ervoor zorgen dat initieel contact niet gemaakt wordt met een enkel punt van diens lichaam (bv. door met de schouder of elleboog naar voren te leunen).
 - i. Contact van schouder tot schouder is toegestaan.
- D.** Het is niet-reglementair voor een chargende speler om beide voeten volledig van de grond te hebben bij het voornaamste contact als deel van de charge, tenzij dit het directe gevolg is van een poging de bal te lanceren (bv. om een doelpoging te maken of te passen).
 - i. De speler hoeft de bal niet echt te gooien om aan deze voorwaarde te voldoen.
- E.** Het is niet-reglementair om te chargen als het contact werd geïnitieerd van achteren (Zie regel 6.1.9 Initieel contactpunt).

• **Fout: standaardcontactstraf** — niet-reglementaire charge

6.2.4 Wrappen

Bij een wrap grijpt een speler een tegenstander met een of twee armen. De hand hoort bij de arm.

- A.** Het is niet-reglementair om een tegenstander die geen bal heeft te wrappen.
- B.** Het is niet-reglementair om van de grond te komen tijdens een wrap in een poging om een tegenstander te rammen of het eigen lichaam tegen een tegenstander te gooien.
- C.** Zodra een wrap correct is geïnitieerd, mag die speler door het momentum de wrap altijd uitvoeren, ook als de speler die gewrapt wordt de bal loslaat.
 - i. De scheidsrechter moet “ball out” (“bal weg”) roepen op het moment dat de bal wordt losgelaten.
 - ii. Zodra een speler doorheeft dat de bal werd losgelaten, kan die geen contact meer maken naast het momentum dat al gecreëerd werd.
- D.** Het is niet-reglementair om te wrappen als het contact werd geïnitieerd van achteren (Zie regel 6.1.9 Initieel contactpunt).
- E.** Een grab is een soort wrap waarbij de tegenstander wordt vastgehouden met een gesloten hand.
 - i. Het is niet-reglementair om de stick of de kledij van een tegenstander te grabben.
 - ii. Het is niet-reglementair om te trekken aan een lichaamsdeel van een tegenstander of om aan de arm die de stick vasthoudt te trekken tijdens een grab.

F. Het is niet-reglementair om scherpe en plotselinge kracht direct via de arm van een tegenstander uit te oefenen tijdens elk type wrap.

G. Een wrap wordt een tackle wanneer een speler tot de grond gebracht wordt.

• **Fout: standaardcontactstraf** — niet-reglementaire wrap

6.3. Seekers en de vlagloper

6.3.1 Interacties tussen de seeker en vlagloper

De seekers hebben onderling algemene contact- en interactieregels maar er gelden andere regels bij interacties met de vlagloper.

A. Onderstaande interacties mogen uitgevoerd worden door een seeker bij een vlagloper:

- i. De vlagloper fysiek blokkeren, zoals bij de algemene regels rond fysiek blokkeren (Zie regel 6.2.1 Fysiek blokkeren).
- ii. De armen van de vlagloper duwen of doen bewegen.
- iii. Met een of beide armen rond of over de vlagloper reiken.
 - a. Een arm die rond de vlagloper reikt, mag enkel incidenteel contact maken met de vlagloper.
 - b. Het is niet-reglementair om de vlagloper te hinderen of tegen te houden met een arm die om het lichaam reikt.
 - c. Als de vlagloper tegen de arm van een seeker loopt terwijl de seeker rond de vlagloper reikt, moet de seeker de arm wegdoen om te vermijden dat die de vlagloper hindert.

B. Onderstaande interacties mogen niet uitgevoerd worden door een seeker bij een vlagloper:

- i. Contact maken met het hoofd, de nek of het kruis van de vlagloper.
- ii. De vlagloper chargen.
 - a. Als er bij de chargepoging geen contact wordt gemaakt met de benen, heup of torso van de vlagloper, wordt die niet beschouwd als een charge.
- iii. De benen, heup of torso van een vlagloper duwen.
- iv. De armen van een vlagloper vastpakken of tegenhouden.
- v. Over een vlagloper springen of dat proberen terwijl die enkel met de voet contact heeft met de grond.
- vi. De vlagloper tackelen of dat proberen.
- vii. De kleding van de vlagloper vastpakken.
 - a. Als de seeker de kleding meteen loslaat, wordt er geen straf toegekend.
 - b. Elke vangst door deze seeker die plaatsvindt tijdens, meteen na of als gevolg van het vastpakken van de vlaglopers kleren, wordt als ongeldig beschouwd, ook als er geen straf wordt toegekend.

- viii. Stevig contact maken met de vlagloper tijdens een sliding of duik.
 - a. Klein incidenteel contact wordt niet bestraft.
- ix. Buitensporig niet-reglementair contact met de vlagloper (Zie regel 6.1.13 Buitensporig contact).

C. Als de armen van de vlagloper stevig tegen de torso worden gehouden, worden ze beschouwd als deel van de torso.

• **Fout: standaardcontactstraf** — niet-reglementaire interactie met de vlagloper

6.4. Voorrang

6.4.1 Interpositievoorrang

Spelers van verschillende posities mogen geen fysieke interactie hebben met elkaar. Wanneer er geen andere regels van kracht zijn, gelden onderstaande regels in deze interacties:

A. De volgorde van voorrang is als volgt:

- i. Een stilstaande speler heeft voorrang op een bewegende speler.
- ii. Een speler met een bal heeft voorrang op een speler zonder bal.
- iii. Een chaser heeft voorrang op een seeker, een seeker heeft voorrang op een beater.

B. Spelers met een lagere voorrang moeten wijken voor spelers met hogere voorrang, waardoor ze misschien opzij moeten gaan.

- i. Spelers met minder voorrang die niet wijken, gaan doorgaans 'in de fout'.

C. Als twee spelers met dezelfde voorrang een interactie hebben, beslist de scheidsrechter wie er in de fout gaat voor die interactie.

- i. Als de scheidsrechter beslist dat beide spelers evenveel in de fout gaan, wordt er geen straf toegekend.

D. Als een speler een poging doet om een niet-reglementaire interpositie-interactie te veroorzaken, gaat die speler in de fout, ongeacht de voorrang.

E. Als een speler beweegt met de intentie om een tegenstander in een niet-reglementaire interpositie-interactie te forceren met, of te dwingen om te wijken voor, een andere speler met gelijke of hogere voorrang, gaat die speler in de fout in plaats van een van de twee betrokken partijen.

F. Als de scheidsrechter oordeelt dat er onvoldoende tijd was voor de speler in fout om redelijkerwijs te reageren en te wijken, wordt de interactie als incidenteel beschouwd en wordt er geen straf toegekend.

- i. Deze bepaling is niet van toepassing als van de speler in fout redelijkerwijs verwacht kon worden dat die zich bewust was van de tegenstander met wie de interactie

plaatsvond, of indien die handelde met de bedoeling om zich van die bewustheid te onttrekken.

G. Alleen de speler in fout wordt gestraft voor een niet-reglementaire interpositie-interactie.

- i. Als de niet-reglementaire interpositie-interactie per ongeluk gebeurde en het spelverloop in zijn geheel niet beïnvloed werd, wordt de speler in plaats daarvan bestraft voor een lichte niet-reglementaire interpositie-interactie.

- **Fout: terug naar doel** — lichte niet-reglementaire interpositie-interactie
- **Fout: gele kaart** — niet-reglementaire interpositie-interactie
- **Fout: rode kaart** — gewelddadig of buitensporig niet-reglementaire interpositie-interactie

6.4.2 Interacties met spelers die off-stick zijn

A. Het is niet-reglementair voor een speler om opzettelijk contact te proberen maken, houden, of interactie te hebben met een tegenstander die off-stick is.

- i. Indien het contact werd geïnitieerd voor of op het moment dat de tegenstander uitgeschakeld werd, moet de speler redelijke ruimte krijgen om op een veilige manier de tegenstander die off-stick is, los te laten.
- ii. Spelers die off-stick zijn, moeten nog steeds alle redelijke inspanningen leveren om het spel niet te beïnvloeden zolang ze off-stick zijn.

- **Fout: gele kaart** — niet-reglementaire interacties met een tegenstander die off-stick is
- **Fout: rode kaart** — gewelddadig of buitensporig niet-reglementaire interacties met een tegenstander die off-stick is

6.5. Onaanvaardbaar gedrag

6.5.1 Onsportief gedrag

A. Spelers mogen zich niet schuldig maken aan onsportief gedrag, zoals uitdagend, grof of vijandig gedrag tegenover andere spelers, toeschouwers, officials of medewerkers.

B. Het gebruik van expliciete, vulgaire, extreme of beledigende taal of gebaren op welk moment dan ook, wordt beschouwd als onsportief gedrag.

- i. Er is sprake van buitensporig onsportief gedrag wanneer de taal gericht is aan een ander persoon en een van de volgende zaken van toepassing is:
 - a. De taal is extreem of beledigend.
 - b. De taal bevat vulgaire woorden gebruikt voor hun betekenis, niet alleen voor de nadruk.
 - c. De taal is discriminerend, als er sprake is van onder andere racistische uitspraken, etnische beledigingen of andere termen die personen of groepen kleineren of

degraderen op basis van hun ras, geslacht, gender, seksuele oriëntatie, religie of afkomst.

- ii. Er is sprake van buitensporig onsportief gedrag als iemand obscene, expliciete of vulgaire gebaren maakt naar een andere persoon.

C. Buitensporig onbeleefd of vijandig gedrag, inclusief dreigementen, wordt beschouwd als buitensporig onsportief gedrag.

- **Fout: gele kaart** — onsportief gedrag
- **Fout: rode kaart** — buitensporig onsportief gedrag

6.5.2 Intern onsportief gedrag

Onsportief gedrag is intern wanneer het naar niemand gericht is of enkel bedoeld op een ploeggenoot of zichzelf.

A. Intern onsportief gedrag wordt niet bestraft tenzij het:

- i. Herhaaldelijk expliciet of vulgair taalgebruik betreft.
- ii. Buitensporig is.

B. De straffen voor dit deel gelden in plaats van de straffen in 6.5.1 Onsportief gedrag.

- **Fout: blauwe kaart** — herhaaldelijk expliciet of vulgair taalgebruik
- **Fout: uitsluiting** — buitensporig intern onsportief gedrag

6.5.3 Gewelddadige handeling

Gewelddadige handelingen zijn altijd niet-reglementair.

- **Fout: uitsluiting** — gewelddadige handeling tegen een ploeggenoot
- **Fout: rode kaart** — gewelddadige handeling tegen een tegenstander, toeschouwer, official of medewerker

6.5.4 Spuwen

Spelers mogen niet opzettelijk spuwen naar of op een andere speler, toeschouwer, official of medewerker.

- **Fout: uitsluiting** — opzettelijk spuwen naar of op een ploeggenoot
- **Fout: rode kaart** — opzettelijk spuwen naar of op een tegenspeler, toeschouwer, official of medewerker

6.5.5 Serieuze overtreding

Het is niet-reglementair om een serieuze overtreding te begaan, inclusief buitensporig gedrag en valsspelen.

- A. Als een serieuze overtreding niet aan een specifieke speler kan toegewezen worden, moet de aanvoerder de straf krijgen.

- **Fout: rode kaart** — serieuze overtreding

6.5.6 Een overtreding veinzen

Het is niet-reglementair om te doen alsof er een overtreding gemaakt wordt.

- **Fout: gele kaart** — een overtreding veinzen



7. Grenzen en ballen

7. GRENZEN EN BALLEN

7.1. De ballen gebruiken

7.1.1 Balgebruik

Spelers mogen de bal gebruiken die bij hun positie hoort, onder andere door de bal te bezitten, aan te raken, te trappen of te gooien.

- A.** Een speler wordt geacht balbezit te hebben wanneer die speler exclusieve en volledige controle over de bal heeft. Dat geldt ook wanneer een speler als enige in contact is met de bal tijdens een trap.
 - i. Het wegslaan van een bal uit de handen van een tegenstander of uit de lucht wordt niet beschouwd als balbezit.
 - a. Het wegslaan van een bal die op de grond ligt, wordt wel als balbezit beschouwd.
 - B.** Spelers mogen op elk moment slechts één bal bezitten, aanraken, trappen, gooien of op een andere manier gebruiken.
 - i. Een beater mag tijdelijk twee trefballen in bezit hebben als die bezig is een actieve trefbal, afkomstig van een tegenstander, te vangen.
 - a. In dat geval moet de beater onmiddellijk een van de twee trefballen laten vallen om een straf te voorkomen.
 - C.** Spelers mogen tegen elke bal trappen, behalve de vlag, die zij volgens de regels in bezit mogen hebben.
 - D.** Spelers mogen de bal die bij hun positie hoort niet gebruiken om de acties van een bal van een andere positie na te bootsen.
 - E.** Spelers mogen de bal van hun positie niet gebruiken om opzettelijk interactie te hebben met de vlagloper.
- **Fout: blauwe kaart** — niet-reglementair balgebruik van de eigen positie
 - **Fout: gele kaart** — een bal gebruiken om opzettelijk interactie te hebben met de vlagloper

7.1.2 Interpositie-interacties met de bal

Het is verboden voor spelers om een bal die niet bij hun positie hoort te bezitten, aan te raken, te trappen of te gooien. De volgende richtlijnen zijn van toepassing:

- A.** Elke speler die op een stick zit en niet met de volleybal mag spelen, moet alle redelijke acties ondernemen om een gelanceerde volleybal te ontwijken.
 - i. Er is sprake van een falen om te ontwijken als de speler verplicht is de bal te ontwijken maar toch geraakt wordt door de volleybal.
 - a. Er is sprake van een klein falen om te ontwijken als de speler geprobeerd heeft de bal te ontwijken en daar niet in geslaagd is, maar het spel in het algemeen niet werd beïnvloed.
 - b. Het opzettelijk in de baan van de volleybal bewegen of blijven staan om die te blokkeren, wordt beschouwd als interpositie-baltussenkomst.
 - c. Als een speler onopzettelijk faalt om een gelanceerde volleybal te ontwijken, en daardoor direct voorkomt dat er gescoord wordt, moet die speler bestraft worden voor het niet-reglementair onopzettelijk blokkeren van een doelpunt.
 - ii. Een beater die zich in de baan van de volleybal bevindt, mag proberen hun trefbal in de richting van de volleybal te lanceren om die af te buigen. Als de beater echter zelf geraakt wordt door de volleybal, wordt die alsnog bestraft.
 - iii. Een speler die zich niet bewust is van een naderende volleybal, wordt niet bestraft voor het niet ontwijken ervan, tenzij die speler doelbewust heeft gehandeld om zich onbewust te houden.
 - a. Als de speler inderdaad handelde om zich onbewust te houden, wordt de situatie als opzettelijk beschouwd.
 - iv. Een speler die geen redelijke tijd heeft om een naderende volleybal te ontwijken, wordt niet bestraft voor het niet ontwijken ervan.
- B.** Een speler die zich door een trefbal laat raken, ook door zich opzettelijk in de baan van de trefbal te begeven, biedt bescherming tegen die trefbal.
 - i. Een speler die op een stick zit, mag bescherming bieden tegen een trefbal die door een tegenstander actief werd gemaakt.
 - a. Spelers die niet met de trefbal mogen spelen mogen geen bescherming bieden tegen een inactieve trefbal of een trefbal die actief werd gemaakt door een teamgenoot.
 - 1. Als de scheidsrechter bepaalt dat de speler redelijkerwijs niet wist dat de trefbal inactief was of door diens eigen teamgenoot weer actief was gemaakt, en het spel verder geldig was, wordt de speler niet bestraft.
 - 2. In dat geval wordt de straf voor niet-reglementaire bescherming gegeven in plaats van de straf voor interpositie-baltussenkomst.
 - ii. Spelers die niet met de trefbal mogen spelen mogen bescherming proberen te bieden tegen een trefbal voordat die actief is gemaakt, zolang de speler geen contact maakt met de trefbal voordat die actief is, noch met de beater die de trefbal in bezit heeft.
 - iii. De speler mag de trefbal op elk deel van hun lichaam of uitrusting laten afkaatsen, onder om het even welke hoek. Opzettelijk een actieve trefbal proberen weg te slaan of

te lanceren met een lichaamsdeel wordt echter beschouwd als het niet-reglementair wegmeppen van een trefbal (Zie regel 5.4.2 Trefballen wegmeppen).

- a. In dat geval wordt de straf voor niet-reglementair wegmeppen van een trefbal gegeven in plaats van de straf voor interpositie-baltussenkomst.
 - C. Spelers mogen een inactieve volleybal bezitten om die, nadat er gescoord werd, aan de voormalig verdedigende keeper te bezorgen (Zie regel 4.2.1 Inactieve volleybal).
 - D. Elke andere opzettelijke interactie met een bal die niet gekoppeld is aan de eigen positie, wordt beschouwd als interpositie-baltussenkomst.
 - E. Onbedoeld en op onreglementaire wijze omgaan met een bal die niet gekoppeld is aan de eigen positie, op een manier die de positie of baan van die bal aanzienlijk beïnvloedt, wordt beschouwd als incidentele interpositie-baltussenkomst.
 - F. Het opzettelijk blokkeren van een score door middel van interpositie-baltussenkomst wordt beschouwd als het opzettelijk en onreglementair blokkeren van een score.
- **Fout: terug naar doel** — klein falen om een volleybal te ontwijken
 - **Fout: turnover** — incidentele interpositie-baltussenkomst
 - **Fout: blauwe kaart** — falen om een volleybal te ontwijken
 - **Fout: blauwe kaart** — niet-reglementair wegmeppen van een trefbal
 - **Fout: blauwe kaart** — niet-reglementaire bescherming
 - **Fout: gele kaart** — interpositie-baltussenkomst
 - **Fout: gele kaart** — niet-reglementair onopzettelijk blokkeren van een doelpunt
 - **Fout: rode kaart** — opzettelijk en niet-reglementair een score blokkeren

7.1.3 Tussenkomst door uitgeschakelde spelers

Uitgeschakelde spelers moeten redelijkerwijs, naar oordeel van de scheidsrechter, proberen om geen interactie met een bal te hebben.

- **Fout: blauwe kaart** — niet-reglementair falen om redelijkerwijs een bal te ontwijken
- **Fout: rode kaart** — opzettelijk en niet-reglementair een score blokkeren

7.1.4 Trefbal vs volleybal

- A. Spelers mogen de bal gekoppeld aan hun positie niet gebruiken om een interactie te hebben met een bal van een andere positie, met uitzondering van de volgende gevallen:
 - i. Beaters mogen trefballen lanceren in de richting van een actieve volleybal.

- ii. Chasers mogen een volleybal die ze vasthouden of lanceren gebruiken om een trefbal die actief werd gemaakt door een tegenstander te raken of af te buigen (Zie regel 5.4.1 Blokkeren en wegkaatsen van trefballen)
 - a. Als de scheidsrechter bepaalt dat de speler redelijkerwijs niet wist dat de trefbal inactief was of door een eigen teamgenoot weer actief was gemaakt, en het spel verder geldig was, wordt de speler niet bestraft.
 - B.** Elk ander opzettelijk gebruik van een vastgehouden bal die niet gekoppeld is aan de eigen positie, wordt beschouwd als interpositie-baltussenkomst.
 - C.** Onbedoeld en op onreglementaire wijze een vastgehouden bal die niet gekoppeld is aan de eigen positie behandelen, op een manier die de positie of baan van die bal aanzienlijk beïnvloedt, wordt beschouwd als incidentele interpositie-baltussenkomst.
- **Fout: turnover** — incidentele interpositie-baltussenkomst
 - **Fout: gele kaart** — interpositie-baltussenkomst

7.2. Keeperzone

7.2.1 In de keeperzone

Een speler bevindt zich in de keeperzone wanneer die met een lichaamsdeel achter of op de eigen keeperzonelijn staat.

7.2.2 Keeper-specifieke rechten

Een keeper in de eigen keeperzone, behalve in de situatie beschreven in 7.2.2.B., wordt als onschendbare keeper beschouwd.

- A.** Een onschendbare keeper heeft de volgende rechten:
 - i. Wanneer een onschendbare keeper exclusief balbezit heeft over de volleybal, mogen tegenstanders geen fysiek contact maken met de keeper, de bal van de keeper niet proberen af te pakken en op geen enkele wijze interactie met de bal hebben (Zie regel 6.1.1 Niet-reglementair fysiek contact).
 - a. De bescherming tegen contact gaat pas in nadat de keeper daadwerkelijk exclusief balbezit over de volleybal heeft verkregen.
 - ii. Een onschendbare keeper heeft immuniteit tegen beaters.
 - a. Er is geen straf voor beaters die een trefbal naar een speler met immuniteit gooien.
- B.** Zodra een speler uit het team van de keeper de volleybal buiten de keeperzone bezit:
 - i. Verliest de keeper alle bovenstaande rechten.

- ii. Bovenstaande rechten kunnen opnieuw verkregen worden na afloop van de aanval van het keepersteam.

● **Fout: standaardcontactstraf** — fysieke interactie hebben met een onschendbare keeper die als enige volleybalbezit heeft

7.3. Aanval, verdediging en het aanvallen

7.3.1 Aanvallen

- A.** Een aanval wordt voor een team ingezet wanneer een van de volgende situaties plaatsvindt:
 - i. Een speler van dat team is de eerste die balbezit krijgt over de volleybal bij aanvang van de wedstrijd.
 - ii. Een speler van dat team krijgt balbezit over de volleybal tijdens de aanval van het andere team, en beëindigt daarmee die aanval.
 - iii. Een speler van dat team maakt de volleybal actief na een goedgekeurd doelpunt.
- B.** Een aanval wordt voor een team beëindigd wanneer een van de volgende situaties plaatsvindt:
 - i. Het andere team krijgt balbezit over de volleybal en begint een eigen aanval.
 - ii. Een van beide teams maakt een doelpunt.
- C.** Een aanval eindigt en een nieuwe aanval begint voor hetzelfde team wanneer het verdedigende team een strafkaart of een straf voor derdetrefbaltussenkomst krijgt.

7.3.2 Aanval en verdediging

- A.** Tijdens de aanval van een team is dat het ‘aanvallende team’.
 - i. Het andere team is dan het ‘verdedigende team’.

7.4. Speltempo

7.4.1 Spelvertraging

Spelvertraging wordt gedefinieerd als het op welke manier dan ook vertragen van de start van de wedstrijd, of het proberen te stoppen of aanzienlijk hinderen van het verdere verloop van het spel

met de volleybal. De scheidsrechter bepaalt wanneer er sprake is van spelvertraging, binnen de volgende richtlijnen:

- A.** Het vertragen van de start van de wedstrijd doordat men niet op tijd aanwezig is, of doordat de startende spelers niet worden opgesteld wanneer de officials dat aangeven, wordt beschouwd als vertraging van het spel.
 - i. Als meerdere individuen van een team de start van de wedstrijd vertragen, zal de straf aan de aanvoerder gegeven worden.
- B.** Een of meerdere beaters mogen een volleybal bewaken om balbezit van het andere team te voorkomen. Het wordt echter beschouwd als spelvertraging als een beater een volleybal blijft verdedigen terwijl de chasers van het team geen redelijke poging doen om de bal daadwerkelijk op te halen.
- C.** Keepervertraging:
 - i. Een onschendbare keeper moet de volleybal direct en zonder vertraging uit de keeperzone voortbewegen, een pass proberen te voltooien, of de volleybal op de grond laten vallen.
 - ii. Na een doelpunt mag de keeper van het voormalige verdedigende team niet wisselen totdat die de volleybal actief gemaakt heeft.
- D.** De speler in balbezit moet de volleybal minstens met een normaal wandeltempo voortbewegen totdat die de middenlijn is overgestoken.
 - i. Als de speler in balbezit een indirecte route neemt, moet hun vooruitgang minstens gelijk zijn aan of sneller zijn dan de vooruitgang die iemand zou maken door in een normaal wandeltempo loodrecht naar de middenlijn te lopen.
 - ii. Als de speler in balbezit wordt geblokkeerd door een verdediger, mag die hun vooruitgang tijdelijk vertragen, maar de speler moet duidelijk proberen een manier te vinden om de verdediger te passeren.
 - a. De speler in balbezit wordt als geblokkeerd beschouwd door een verdediger als die verdediger zich tussen de speler in balbezit en om het even welk deel van de verdedigers achterlijn bevindt en bovendien aan de volgende voorwaarden voldoet:
 1. De verdediger is een chaser die zich op ongeveer 2 meter of minder van de speler in balbezit bevindt.
 2. De verdediger is een beater in trefbalbezit die zich binnen ongeveer 4 meter van de speler bevindt.
- E.** Tijdrekken:
 - i. Bij elke aanval moeten de chasers van het aanvallende team handelen met als algemeen hoofddoel om te scoren. Spelers in bezit van de volleybal mogen niet handelen met als algemeen hoofddoel om tijd te rekken, ongeacht de reden.
- F.** De hoofdscheidsrechter kan een waarschuwing geven wanneer de scheidsrechter oordeelt dat het team de wedstrijd aan het vertragen is.
 - i. Teams moeten onmiddellijk reageren op deze waarschuwing om een straf voor spelvertraging te voorkomen. Meerdere waarschuwingen voor spelvertraging kunnen tijdens dezelfde wedstrijd worden gegeven, als de scheidsrechter dat nodig vindt.

- ii. Ook zonder waarschuwingen kan er spelvertraging gefloten worden.

• **Fout: blauwe kaart en volleybal turnover** — spelvertraging

7.4.2 Vastgelopen volleybal

Een volleybal wordt als stilgevallen beschouwd als de volleybal in bezit is van een speler die op de grond ligt en in contact is met een tegenstander, of als de volleybal gezamenlijk wordt gecontroleerd door twee of meer spelers, waarvan één op de grond ligt, en de volleybal niet significant beweegt naar een van de doelringen.

- A.** Wanneer de volleybal stilgevallen is, telt de hoofdscheidsrechter 10 seconden af.
 - i. De eerste 5 seconden van het aftellen gebeuren in stilte.
 - ii. Het resterende deel van het aftellen gebeurt hardop.
 - iii. Het aftellen stopt zodra de volleybal niet meer stilgevallen is, zelfs al is het van korte duur. Als de volleybal weer stilvalt, begint de scheidsrechter opnieuw van 10 af te tellen.
- B.** Als de volleybal nog steeds stilgevallen is wanneer de hoofdscheidsrechter “zero” (“nul”) begint te zeggen, zal de hoofdscheidsrechter mondeling een “stalled volleyball” (“vastgelopen volleybal”) afkondigen.
- C.** Een vastgelopen volleybal moet ingeworpen worden (Zie regel 7.5.4 Inwerpprocedure).
 - i. Als het inwerppunt op het punt dat de vastgelopen volleybal werd afgekondigd zich in de keeperzone van de inwerpende speler bevindt, en de keeper van dat team onschendbaar is en gelijktijdige balcontrole had over de volleybal, wordt in plaats daarvan “keeperbal” afgekondigd.
 - a. De keeper moet de volleybal in bezit nemen op de plek waar deze vastliep en er is geen inworp nodig.
- D.** De hoofdscheidsrechter zou het spel over het algemeen niet moeten stoppen om een vastgelopen volleybal te beoordelen.

7.4.3 De volleybal resetten

Teams zijn gedeeltelijk beperkt in het dragen of lanceren van de volleybal naar achteren richting hun eigen doelringen. De volgende regels zijn van toepassing:

- A.** Elk team heeft twee restrictielijnen tijdens hun aanvallen, die over de volledige breedte van het veld lopen:
 - i. De eigen keeperzonelijn.
 - ii. De middenlijn.

- B.** De volleybal wordt geacht een restrictielijn te hebben gepasseerd wanneer deze volledig van de ene kant van de lijn naar de andere kant beweegt.
 - i. Een speler in bezit van de volleybal wordt voor het passeren van een restrictielijn behandeld als een verlengstuk van de volleybal.
 - ii. De volleybal hoeft de grond aan geen van beide zijden van de lijn te raken om die gepasseerd te hebben.
- C.** Er is sprake van een reset wanneer een aanvallende speler de volleybal naar achteren lanceert of werpt over een van hun restrictielijnen, met de volgende uitzonderingen:
 - i. Een verdedigende speler buigt de volleybal af, tijdens of na de lancering en voordat de volleybal naar achteren over een restrictielijn beweegt.
 - a. Dit geldt ook als de bal met een trefbal wordt afgebogen.
 - ii. Een verdediger wrikt de bal los, waardoor deze over een restrictielijn beweegt.
 - a. Zodra de volleybal loskomt, moet het aanvallende team de volleybal zo snel als redelijkerwijs mogelijk is naar voren dragen of lanceren over de betreffende restrictielijn, anders wordt dit beschouwd als een reset.
 - iii. De speler die een aanval start, draagt of lanceert de volleybal onmiddellijk bij het begin van de aanval naar achteren over één of beide restrictielijnen.
 - a. Deze actie blijft onderworpen aan alle andere regels, waaronder spelvertraging en tijdrekken.
 - b. Als de speler de aanval startte terwijl die fysiek contact had met een tegenstander, mag die de volleybal tijdens of direct na dat contact naar achteren dragen of lanceren over de restrictielijnen zonder dat dit telt als een reset, op voorwaarde dat de volleybal tijdens dat contact niet significant naar voren is gebracht.
- D.** Als één enkele resetactie ertoe leidt dat de volleybal achterwaarts over beide restrictielijnen gaat, wordt dit beschouwd als twee resets.
- E.** Bij de eerste geldige reset van elke aanval zal de hoofdscheidsrechter luid “reset used” (“reset gebruikt”) afkondigen en dit signaleren door een arm met de handpalm naar beneden uit te zwaaien in de richting van de doelringen van het aanvallende team.
- F.** Het is niet-reglementair om de volleybal meer dan een keer te resetten tijdens dezelfde aanval.
- G.** Als een ongeldige reset wordt gefloten, moet het spel worden gestopt.
 - i. Als het andere team de volleybal duidelijk zou terugwinnen zonder de turnover, kan de scheidsrechter balvoordeel geven.

● **Fout: volleybal turnover** — niet-reglementaire reset

7.5. Grenslijnen

7.5.1 Buiten het speelveld

- A. Het gebied tussen de grenslijnen is binnen het speelveld.
- B. De grenslijnen, en elk gebied daarbuiten, zijn buiten het speelveld.

7.5.2 Grenzen en ballen

- A. Een bal in bezit is pas buiten het speelveld wanneer de speler die hem bezit buiten het speelveld is.
- B. Een bal die niet in bezit is, is buiten het speelveld wanneer de bal iets aanraakt dat zich buiten het speelveld bevindt.
- C. Een trefbal wordt onmiddellijk inactief zodra deze buiten het speelveld is.
 - i. Als een actieve trefbal buiten het speelveld komt door contact te maken met een speler die zich buiten het speelveld bevindt, dan is die speler geraakt door een actieve trefbal die meteen inactief wordt en niet gevangen kan worden.
- D. Het spel wordt niet gestopt wanneer een trefbal buiten het speelveld gaat.
- E. Wanneer een actieve volleybal buiten het speelveld gaat, zal de scheidsrechter “boundary” (“grens”) roepen en de speler die inwerpt aanwijzen.
 - i. Als een speler van het andere team de volleybal in bezit heeft, moet die deze laten vallen.
 - ii. Alle chasers van het niet-inwerpende team moeten terugkeren of binnen het speelveld blijven en stoppen met de inwerper te belemmeren.
 - iii. Het spel wordt gestopt als het niet-inwerpende team niet voldoet aan bovenstaande vereisten, of als de hoofdscheidsrechter oordeelt dat het ophalen van de volleybal onnodig vertraging van het spel kan veroorzaken.
- F. Wanneer een inactieve volleybal buiten het speelveld gaat na een doelpunt, wordt deze teruggegeven aan de keeper van het team dat aan het verdedigen was en hoeft deze niet te worden ingeworpen.
 - i. Het spel wordt niet gestopt wanneer een inactieve volleybal buiten het speelveld gaat, tenzij de hoofdscheidsrechter oordeelt dat het ophalen van de volleybal onnodig vertraging van het spel kan veroorzaken.

G. Het is niet-reglementair om een bal te lanceren met de intentie om deze buiten het speelveld te krijgen.

- i. Een redelijke poging om een speler uit te gooien die zich buiten het speelveld bevindt, wordt niet beschouwd als de intentie hebben om een bal buiten het speelveld te krijgen.

• **Fout: blauwe kaart** — het lanceren van een bal met de intentie om deze buiten het speelveld te krijgen

• **Fout: gele kaart** — opzettelijk of duidelijk negeren wanneer er “boundary” (“grens”) wordt geroepen

7.5.3 Spelers buiten het speelveld

A. Spelers worden als buiten het speelveld beschouwd zodra ze de grond buiten het speelveld aanraken.

- i. Een speler blijft buiten het speelveld totdat de speler zichzelf opnieuw binnen het speelveld heeft geplaatst door alleen de grond binnen het speelveld aan te raken.
- ii. Als een bal in bezit van een speler de grond buiten het speelveld raakt, is die speler ook buiten het speelveld.

B. Spelers mogen niet buiten het speelveld gaan, tenzij ze daar specifieke toestemming voor hebben of een spelregel dat vereist.

- i. Een speler die per ongeluk even buiten het speelveld stapt, wordt niet bestraft.
 - a. Dat sluit turnovers buiten het speelveld niet uit.
- ii. Een speler die reglementair buiten het speelveld gaat, moet onmiddellijk en rechtstreeks tot binnen de grenslijnen terugkeren zodra de reden waardoor het reglementair was niet meer geldt.

C. Spelers mogen proberen om tegenstanders buiten het speelveld te drijven door middel van reglementair contact.

- i. Zodra de tegenstander zich buiten het speelveld bevindt, moet de andere speler het contact verbreken zodra dat veilig kan.
- ii. Er is geen straf voor een speler die door een tegenstander buiten het speelveld gedwongen wordt.
 - a. Dat sluit turnovers buiten het speelveld niet uit.
 - b. De speler moet onmiddellijk en direct proberen weer binnen de grenslijnen te komen.
- iii. Als een speler in balbezit buiten het speelveld gedreven wordt door niet-reglementair contact van een tegenstander, of door een tegenstander die off-stick is, wordt die speler niet als buiten het speelveld beschouwd.
 - a. De speler in balbezit moet onmiddellijk weer binnen de grenslijnen gaan om te vermijden in overtreding te zijn.

- D. Spelers mogen buiten het speelveld gaan tijdens een poging een speler in balbezit buiten het speelveld te dwingen.
- E. Spelers mogen buiten het speelveld gaan tijdens een poging te vermijden dat een bal buiten het speelveld gaat.

• **Fout: terug naar doel** — opzettelijk of buitensporig op niet-reglementaire wijze buiten het speelveld gaan of blijven

7.5.4 Inwerpprocedure

- A. De inwerpende speler neemt de bal die ingeworpen moet worden vast en gaat naar het inwerppunt.
 - i. Het inwerppunt voor een vastgelopen volleybal bevindt zich op de plek waar de volleybal was toen die vastgelopen werd verklaard.
 - ii. Het inwerppunt voor een volleybal die buiten het speelveld is, is ongeveer de plaats waar de volleybal over de grenslijn gegaan is.
 - iii. Het inwerppunt voor een trefbal is ongeveer het dichtstbijzijnde punt van de grenslijn ten opzichte van de inwerpende beater wanneer die de trefbal die buiten het speelveld ligt vastneemt.
- B. Een inwerpende speler is immuun voor de beaters zolang:
 - i. Die zich buiten het speelveld bevindt om een bal in te werpen.
 - ii. Die de aangeduide inwerpende speler is voor een volleybal.
- C. Als het spel stil kwam te liggen, herstart de hoofdscheidsrechter het spel.
- D. Een official telt vijf seconden af.
- E. De inwerpende speler moet de bal inwerpen op het inwerppunt.
 - i. Een bal die zich buiten het speelveld bevond wordt ingeworpen door de bal het veld ofwel binnen te dragen ofwel binnen te gooien voordat de official “zero” (“nul”) begint te zeggen.
 - ii. Een vastgelopen volleybal wordt ingeworpen door de bal te gooien of op het moment dat de official “zero” (“nul”) begint te zeggen.
 - a. De speler mag tijdens de worp één stap zetten maar mag de volleybal niet verder dan één stap dragen.
- F. Een bal wordt als ingeworpen beschouwd op het moment dat de bal zich volledig binnen de grenslijnen van het speelveld bevindt.
 - i. Een trefbal die ingeworpen wordt, is inactief.
 - ii. Een volleybal die ingeworpen wordt, kan niet scoren (Zie regel 5.6.3 Onscorebare volleybal).

- G.** Een bal die gedragen wordt, wordt als binnen beschouwd zodra de speler zich weer binnen de lijnen bevindt.
 - H.** Tegenstanders mogen geen fysiek contact maken of interactie hebben met de inwerpende speler bij het inwerppunt en mogen de bal niet proberen af te pakken (Zie regel 6.1.1 Niet-reglementair fysiek contact).
 - I.** Als er een overtreding is begaan tijdens de inwerpprocedure, hoeft de speler die de daaruit voortvloeiende turnover krijgt niet opnieuw in te werpen.
- **Fout: terug naar doel en turnover** — overtreding tijdens de inwerpprocedure
 - **Fout: standaardcontactstraf** — fysieke interactie hebben met een inwerpende speler op het inwerppunt

7.5.5 De inwerpende speler bepalen

- A.** Een inwerpende speler moet speelgerechtigd zijn.
 - i. Een speelgerechtigde speler is een speler die aan al deze voorwaarden voldoet:
 - a. De speler is on-stick.
 - b. De speler mag volgens de regels in balbezit zijn.
 - c. De speler is niet in bezit van een andere bal.
 - d. De speler is nog geen inwerpende speler voor een andere bal.
- B.** Als een vrije trefbal buiten het speelveld gaat, is de inwerpende speler de speelgerechtigde speler die er het dichtstbij is op het moment dat de bal buiten het speelveld gaat.
 - i. Als de inwerpende speler om welke reden dan ook niet meer speelgerechtigd is voordat die de trefbal in handen neemt, of als de speler weigert de trefbal te gaan halen, wordt de tweede dichtstbijzijnde speelgerechtigde beater aangeduid als inwerpende speler.
 - ii. Als er geen speelgerechtigde beaters bij het inwerppunt zijn en als er van beide teams geen beater is die de trefbal probeert achterna te gaan, gaat de dichtstbijzijnde official de trefbal halen en plaatst die in het veld op ongeveer 2 meter van het inwerppunt.
 - a. Die bal hoeft niet langer in het spel te worden gebracht.
- C.** Als de volleybal buiten het speelveld gaat, is de inwerpende speler de speelgerechtigde chaser die het dichtst bij het inwerppunt is en bij het team hoort dat niet als laatste de volleybal aangeraakt had.
 - i. Als de volleybal buiten komt te liggen door contact met een speler die zich buiten het speelveld bevindt, wordt die speler beschouwd als degene die de bal het laatst heeft aangeraakt.
 - ii. De inwerpende chaser is immuun voor de beaters vanaf het moment dat die aangeduid wordt als inwerpende speler totdat die terugkeert op het speelveld zodra de volleybal ingeworpen is.
- D.** Als een bal buiten het speelveld gaat terwijl hij in het bezit is van een speler, wordt de inwerpende speler de dichtstbijzijnde speelgerechtigde speler van het andere team.

- E. Op het moment dat er sprake is van een vastgelopen volleybal, is de inwerpende speler de speelgerechtigde chaser die het dichtst bij het inwerppunt is. Deze speler moet deel uitmaken van het laatste verdedigende team op het moment dat de volleybal in bezit was van een speler die niet op de grond lag.



8. De viagloper

Foto © Honeybadger Quidditch Pictures

8. DE VLAGLOPER

8.1. De rol van de vlagloper

8.1.1 Rol van de vlagloper

De rol van de vlagloper is zo lang mogelijk vermijden dat de vlagbal gevangen wordt door een seeker van welk team dan ook. De vlagloper is ook een eerlijke en onpartijdige official.

8.1.2 Het uniform van de vlagloper

- A.** De vlagloper moet een short of een broek dragen met de vlagbal eraan vastgemaakt.
 - i. De vlagshort en vlagbal moeten voldoen aan alle voorwaarden opgesteld in sectie 2.3.3 De vlag.
- B.** De vlagloper moet een shirt of een sportshirt aanhebben en moet gemakkelijk te onderscheiden zijn van de twee teams.
- C.** De vlagloper wordt sterk aangemoedigd een short of een broek aan te doen die geel of goudkleurig is.
- D.** De buitenste kledinglaag van de vlagloper mag geen zakken hebben, behalve zakken die dichtgeritst, -genaaid, -geplakt, of op een andere manier dichtgemaakt zijn.

8.2. Vereisten voor de vlagloper

8.2.1 Gedragscode van de vlagloper

Het is een vlagloper verboden:

- A.** Contact te maken met het hoofd, de nek of het kruis van een seeker.
 - i. Miniem incidenteel contact met het hoofd wordt genegeerd.
- B.** Contact te maken met de benen van een seeker aan of onder de knie, tenzij er al op een andere manier contact aangegaan is met de seeker.
- C.** In interactie te gaan met spelers die geen seeker zijn.
- D.** Wild of gevaarlijk te spelen.
- E.** Iemand opzettelijk te verwonden.
- F.** Te spelen met een voorkeur voor één bepaald team.

- G.** Samen te werken met een seeker die de vlagloper verdedigt voor langer dan een paar seconden.
 - i. Een seeker verdedigt de vlagloper als de seeker meer energie steekt in het hinderen van de andere seeker dan in een poging de vlag te vangen.
 - ii. De vlagloper moet de zone die verdedigd wordt door de seeker verlaten, de stick van die seeker proberen te stelen, of op een andere manier de poging van de seeker om de vlagloper te verdedigen aanzienlijk tegenwerken. Dat moet ongeveer binnen de drie seconden nadat de vlagloper inziet dat die verdedigd wordt.
 - iii. Als een vlagloper twijfelt of een seeker die probeert te verdedigen, moet die aannemen dat die inderdaad verdedigd wordt.
- H.** Lang op één helft van het speelveld te blijven.
- I.** Lang binnen 2 meter van de grenslijn van het speelveld te blijven.
- J.** Opzettelijk het speelveld te verlaten.
- K.** Opzettelijk te proberen op welke manier dan ook in rust te gaan, tenzij die gewond is, niet kan spelen, een gevaarlijke situatie moet vermijden, de uitrusting aanpast, of daarom gevraagd wordt door een scheidsrechter (Zie regel 8.4.1 Vlagloper in rust).
- L.** Opzettelijk een bal aan te raken, inclusief de vlagbal zelf vasthouden of afschermen.
- M.** Opzettelijk te trekken aan de hoofdband, kleren of uitrusting van een seeker, behalve de stick.
- N.** Een gestolen stick aanzienlijk ver weg te gooien in om het even welke richting.
 - i. De vlagloper laat de stick meteen vallen, gooit hem zachtjes en niet te ver weg (lieft in de richting van de doelringen van de seeker), of geeft hem rechtstreeks terug aan de speler.
- O.** Opzettelijk een foutieve call te maken of te liegen over een call om spelers te misleiden.
- P.** Een instructie van de hoofdscheidsrechter niet op te volgen.
- Q.** Attributen mee te nemen in de spelerszone.

8.2.2 Normovertredingen van de vlagloper

- A.** De hoofdscheidsrechter mag een vlagloper van het veld halen bij verwondingen, overtredingen van de normen opgelijst in 8.2.1 Gedragscode van de vlagloper, of bij overdreven agressief of onverantwoordelijk gedrag.
- B.** Een scheidsrechter moet de vlagloper waarschuwen bij (norm)overtredingen zoals opgelijst in 8.2.1 Gedragscode van de vlagloper.
 - i. Zware overtredingen kunnen aanleiding zijn om de vlagloper van het veld te sturen zonder waarschuwing vooraf.

- C. Als de vlagloper een zware overtreding begaat tegenover een specifieke seeker, moet het spel meteen stilgelegd worden en een eventuele vlagvangst door het andere team vóór het spel stilgelegd werd, moet worden afgekeurd.

8.2.3 Vlaglopers tijdens onderbrekingen

De vlagloper mag rondlopen tijdens onderbrekingen, maar:

- A. Voordat het spel hervat wordt, moet de vlagloper terugkeren naar de plaats waar die ongeveer was toen het spel stilgelegd werd.
- B. De vlagloper mag de spelhervatting niet hinderen.

8.3. Timing van de vlagloper

8.3.1 Veldbetreding van de vlagloper

De vlagloper moet het speelveld betreden van aan de scorekeepertafel nadat de 19e speelminuut verstreken is en voor het einde van de 20e speelminuut.

8.3.2 Op het speelveld blijven

Zodra de vlagloper op het speelveld gekomen is, mag die het speelveld niet opzettelijk verlaten totdat die gevangen is.

8.3.3 Vlaghandicaps

- A. De volgende handicaps voor de vlagloper zijn cumulatief en moeten ingevoerd worden op hun vastgestelde tijden zoals gemeten in speeltijd.
 - i. Zodra de seekers op het veld komen, is de vlagloper verplicht binnen de keeperzonelijken te blijven.
 - ii. Na ongeveer 25 minuten speeltijd moet de vlagloper zich binnen een straal van ongeveer 1,5 meter van de middenlijn bevinden.
 - iii. Na ongeveer 30 minuten speeltijd mag de vlagloper slechts één arm gebruiken.
 - iv. Na ongeveer 35 minuten speeltijd moet de vlagloper zich binnen een straal van ongeveer 1,5 meter van het snijpunt van de middenlijn en de startlijn van de volleyballoper bevinden (Zie regel 2.1.5 Startlijn van de volleyballoper).
- B. Vlaglopers mogen ervoor kiezen om zichzelf tijdens het spel nog meer vlaghandicaps op te leggen, maar evenementmedewerkers en wedstrijdofficials mogen hen daartoe noch opdracht geven noch verzoeken.

- C. Geen enkele vlagvangst wordt ongeldig verklaard omdat de vlagloper zich niet aan de handicaps houdt, tenzij de vlagloper daarmee een ernstige overtreding begaat ten nadele van het team dat de vlag niet gevangen heeft.
- D. Herhaalde overtredingen van de handicaps kunnen aanleiding geven tot vervanging van de vlagloper.

8.4. Als in rust beschouwd

8.4.1 Vlagloper in rust

- A. Een vlagloper wordt als in rust beschouwd wanneer:
 - i. De vlagloper op de grond ligt.
 - a. Indien enkel de vlagsok de grond raakt, wordt de vlagloper niet als in rust beschouwd.
 - ii. Om het even welk lichaamsdeel van de vlagloper de grond raakt op of buiten de grenzen van het speelveld.
 - iii. De kleding van de vlagloper moet worden aangepast, zoals beschreven in 8.4.2 Aanpassen van de kleding van de vlagloper
 - iv. Het spel wordt hervat na een onderbreking.
- B. Wanneer de vlagloper in rust is, kan de vlag niet worden gevangen, ongeacht of de vlagloper opzettelijk of onopzettelijk in rust is gegaan.
 - i. De vlagloper blijft in rust tot het einde van hun voorsprong van drie seconden (Zie regel 8.4.3 Een vlagloper in rust resetten).

8.4.2 Aanpassen van de kleding van de vlagloper

- A. De kleding van de vlagloper moet worden aangepast als de short van de vlagloper duidelijk laag of scheef zit, als andere kledingstukken de vlag onzichtbaar maken, of als de kleding de beweging van de vlagloper belemmert.
- B. Als de kleding van de vlagloper moet worden aangepast, wordt de vlagloper als in rust beschouwd en is de vlag onvangbaar vanaf het moment dat de kleding niet correct zit, naar beoordeling van de scheidsrechter.
 - i. Als de kleding is verschoven doordat een seeker de vlagsok heeft vastgegrepen en die niet is losgekomen van de short, wordt de vlagloper pas als in rust beschouwd zodra de seeker de vlagsok loslaat, op voorwaarde dat de seeker geen andere delen van de kleding van de vlagloper heeft vastgegrepen.
 - a. Dat belet niet dat de vlagloper om andere redenen als in rust kan worden beschouwd.

8.4.3 Een vlagloper in rust resetten

Zodra een vlagloper als in rust wordt beschouwd, moeten de seekers:

- A. Onmiddellijk stoppen met de vlag rechtstreeks te achtervolgen.
 - B. Alle contact met het lichaam, de kleding en de vlag van de vlagloper verbreken.
 - C. De vlagloper de kans geven om weer recht te staan.
 - D. De vlagloper toelaten om alle kleding en uitrusting aan te passen indien nodig.
 - E. Een extra voorsprong van drie seconden toestaan, afgeteld door de vlagscheidsrechter, vóór ze de vlag opnieuw rechtstreeks mogen achtervolgen.
- **Fout: terug naar doel** — het onrechtmatig achtervolgen van de vlag



9. Fouten

Foto © Ajantha Abey Photography

9. FOUTEN

9.1. Disciplinaire sancties

9.1.1 Oogluikend toelaten ('no harm, no foul')

In het geval van een lichte overtreding die geen van beide teams een voordeel oplevert, kan een scheidsrechter ervoor kiezen om de spelers mondeling te waarschuwen voor een mogelijke inbreuk in plaats van een overtreding toe te kennen.

9.1.2 Procedure herhalen

Als een speler een overtreding begaat waarvoor de straf het herhalen van de procedure is, moet de speler de overtreden procedure herhalen vanaf het punt waarop de overtreding werd begaan.

- A. De speler hoeft niet terug te keren naar de locatie van de overtreding, tenzij dat nodig is om de procedure correct te voltooien.
- B. De speler mag niet deelnemen aan het spel tot de procedure correct is voltooid.

9.1.3 Terug naar doel

Als een speler een overtreding begaat waarvoor de sanctie 'terug naar doel' geldt:

- A. Wordt het spel doorgaans niet stilgelegd.
- B. Brengt een scheidsrechter de speler op de hoogte van de overtreding en zegt: "back to hoops" ("terug naar doel").
- C. Moet de speler afstappen en de terug-naar-doelprocedure volgen.
- D. Als een speler een bal lanceert terwijl of onmiddellijk nadat die een overtreding begaat waarvoor die terug naar doel moet, wordt die bal overgedragen aan het andere team volgens de turnoverprocedure.

- **Fout: gele kaart** — een instructie van een official negeren

9.1.4 Turnover

Turnovers leiden ertoe dat het balbezit van een specifieke bal wordt overgedragen aan het andere team. Als een speler een overtreding begaat waarvoor een turnover geldt:

- A.** Kan de scheidsrechter ervoor kiezen om het spel stil te leggen of de turnover af te handelen terwijl het spel doorgaat, tenzij het reglement voorschrijft dat het spel moet worden stilgelegd.
 - i. Als meerdere ballen gelijktijdig moeten worden overgedragen, moet de scheidsrechter het spel in de meeste gevallen stilleggen om de turnover correct uit te voeren.
- B.** Als het spel niet wordt stilgelegd om de turnover uit te voeren:
 - i. Roept de scheidsrechter dat er een turnover moet gebeuren.
 - ii. Als een speler van het overtredende team de bal vasthoudt, moet die speler de bal laten vallen.
 - iii. Als de bal vrij is, mag elke speelgerechtigde speler van het ontvangende team de bal oprapen.
 - iv. De scheidsrechter mag de bal aan de dichtstbijzijnde speelgerechtigde speler van het ontvangende team geven.
 - v. Het overtredende team mag de bal niet aanraken totdat het ontvangende team balbezit heeft verkregen of de turnover weigert.
 - vi. Het overtredende team mag het ontvangende team niet vertragen in het verkrijgen van de bal.
 - vii. Het ontvangende team moet onmiddellijk actie ondernemen om de bal in bezit te nemen of de turnover te weigeren.
 - a. Als het team, na duidelijk te zijn geïnformeerd over de turnover, geen van beide doet, wordt dat beschouwd als het weigeren van de turnover.
- C.** Als het spel wordt stilgelegd om de turnover uit te voeren:
 - i. Legt de scheidsrechter het spel stil.
 - ii. Geeft de scheidsrechter de bal aan de speelgerechtigde speler die het dichtst bij de bal in de buurt is.
 - a. Als de bal werd gegooid tijdens of na de overtreding, wordt de bal overgedragen aan de dichtstbijzijnde speelgerechtigde speler op de plek van de worp.
- D.** Als er geen speelgerechtigde speler is om de bal te ontvangen, wordt de bal geplaatst bij of gegooid naar de middelste doelring van het ontvangende team.
 - i. Als er geen speelgerechtigde speler is om een trefbal te ontvangen omdat alle beaters van het ontvangende team al een trefbal hebben, wordt de bal neergelegd of ter plaatse gelaten in plaats van te worden overgedragen.
- E.** Een volleybal die wordt overgedragen, kan pas leiden tot een doelpunt tegen het ontvangende team zodra de turnoverprocedure volledig is afgerond.

- F.** Zodra een turnover voor een trefbal is afgeroepen, kan er pas iemand met die bal uitgeschakeld worden nadat de turnoverprocedure volledig is afgerond.
 - G.** Als beide teams overtredingen begaan die zouden leiden tot een turnover van dezelfde bal, wordt het balbezit van die bal bepaald door:
 - i. De procedure die hoort bij de overtreding met de zwaarste strafkaart, indien van toepassing.
 - ii. Als meerdere overtredingen een even zware strafkaart opleveren, dan geldt voor die overtredingen de procedure van de overtreding die het laatst werd begaan.
- **Fout: terug naar doel** — de uitvoering van de turnoverprocedure vertragen
 - **Fout: gele kaart** — een oproep tot turnover opzettelijk negeren

9.1.5 Strafkaarten

Als een overtreding leidt tot een strafkaart:

- A.** Wordt het spel stilgelegd.
- B.** Geeft de scheidsrechter aan dat er een straf wordt toegekend door de juiste kaart(en) te tonen en de aard van de overtreding te communiceren.
- C.** Wordt de speler die de overtreding beging uitgeschakeld en naar de strafzone gestuurd.
 - i. Het overtreedende team moet gedurende de straftijd met één speler minder spelen op de positie van de bestrafte speler.
 - a. De speler die de straftijd uitzit, mag niet worden vervangen terwijl die zich in de strafzone bevindt, tenzij de speler geblesseerd is of van het veld werd gestuurd.
 - ii. Een speler die een rode kaart krijgt, wordt van het veld gestuurd en hun vervanger wordt naar de strafzone gestuurd.
 - a. Alle voorwaarden en procedures voor spelers die uitgesloten worden, moeten worden gevolgd (Zie regel 9.1.6 Uitsluiting).
- D.** Leiden strafkaarten tot de volgende turnovers:
 - i. Elke bal waar de overtreedende speler balbezit van had of waarop die inspeelde vanaf het moment van de overtreding tot het stilleggen van het spel, moet worden overgedragen aan het benadeelde team. Dat omvat ook ballen waarvan het andere team door de overtreding werd weerhouden om ze te bemachtigen.
 - ii. Als een uitgestelde straf leidt tot een kaart en het benadeelde team verliest de volleybal tussen de overtreding en het stilleggen van het spel, dan wordt de volleybal overgedragen aan het benadeelde team.
 - iii. Bij gele en rode kaarten geldt: als het overtreedende team balbezit heeft van de volleybal of als de volleybal los is, wordt die overgedragen aan het andere team.

- E. Als een speler een tweede gele kaart ontvangt in dezelfde wedstrijd, moet de speler na het tonen van de kaart het veld verlaten. Hun vervanger moet de straf tijd uitzitten.
- F. Wordt het spel hervat.

9.1.6 Uitsluiting

Als een overtreding of straf leidt tot uitsluiting:

- A. Moet de van het veld gestuurde speler de spelerszone verlaten en mag die niet terugkeren voor de rest van de wedstrijd.
 - B. Als de speler weigert de spelerszone te verlaten:
 - i. Moet het team van de speler helpen om de speler uit de spelerszone te begeleiden.
 - ii. Als de speler blijft weigeren te vertrekken of een gevaar vormt, mag de hoofdscheidsrechter de wedstrijd beëindigen. Dat resulteert in een reglementaire nederlaag voor het team van de overtredende speler.
 - C. Kan de scheidsrechter eisen dat de speler de omgeving van het speelveld verlaat.
 - D. Mogen spelers die van het veld zijn gestuurd de spelerszone niet opnieuw betreden of communiceren met personen in de spelerszone.
 - i. Die regel verbiedt de speler niet om hun team aan te moedigen.
 - E. Als de speler die van het veld gestuurd is in het spel was, moet het team een vervanger aanwijzen voor de overtredende speler.
 - F. Als de speler die van het veld gestuurd is nog straf tijd had openstaan, moet hun vervanger de resterende straf tijd uitzitten.
 - i. Als de speler die van het veld gestuurd is niet in het spel was, dan moet de aanvoerder een speler op het speelveld kiezen die naar de straf zone moet om die straf tijd uit te zitten.
- **Fout: blauwe kaart voor de aanvoerder** — als speler die van het veld werd gestuurd op niet-reglementaire wijze communiceren met personen in de spelerszone
 - **Fout: verstek laten gaan** — aanhoudend weigeren om de spelerszone te verlaten nadat je van het veld gestuurd bent
 - **Fout: verstek laten gaan** — anderen in gevaar brengen nadat je van het veld gestuurd bent

9.1.7 Reglementaire nederlaag

Als een overtreding leidt tot een reglementaire nederlaag, dan laat het team in overtreding verstek gaan (Zie regel 3.6.1 Een reglementaire nederlaag opleggen).

- A.** Als beide teams een reglementaire nederlaag opgelegd krijgen voor dezelfde actie of hetzelfde incident, dan laten ze beiden verstek gaan.
- B.** Als een reglementaire nederlaag opgelegd wordt aan één team tijdens de verlengingen, dan moet de hoofdscheidsrechter eerst aan de aanvoerder van het overtredende team de kans geven om op te geven voordat de reglementaire nederlaag wordt opgelegd. Als de aanvoerder opgeeft, dan zal de nederlaag niet worden opgelegd (Zie regel 3.5.4 Opgeven tijdens verlengingen).

9.1.8 Standaardcontactstraffen

Wanneer een straf voor een overtreding als een standaardcontactstraf wordt vermeld, dan gelden de volgende straffen voor die overtreding:

- A.** De standaardstraf voor de overtreding is een gele kaart.
- B.** Kleine overtredingen die geen effect hebben op het spel en, indien van toepassing, onmiddellijk zijn aangepast, kunnen een terug-naar-doelstraf opleveren in plaats van een gele kaart.
- C.** Gewelddadige of buitensporige overtredingen krijgen een rode kaart in plaats van een gele.

9.1.9 Strafkaarten voor de aanvoerder

Wanneer een straf voor een overtreding wordt aangeduid als een strafkaart voor de aanvoerder, wordt de vermelde strafkaart aan de aanvoerder van dat team gegeven in plaats van aan de speler die de overtreding daadwerkelijk beging of veroorzaakte.

9.2. Algemene overtredingsprocedures

9.2.1 Overtredingen veroorzaakt door de tegenstander

- A.** Elke speler die een regel overtreedt als gevolg van de niet-reglementaire acties van een tegenstander moet die overtreding zo snel mogelijk corrigeren om zo een straf te vermijden.

9.2.2 Het spel na een overtreding

Een doelpunt, beat of vlagvangst die wordt uitgevoerd door een speler tijdens of meteen na het begaan van een overtreding telt niet.

- A. Als er voordeel of een uitgestelde straf wordt toegekend, mag de overtredende speler tegenstanders zoals gewoonlijk uitschakelen tijdens de vertraging, op voorwaarde dat deze pogingen niet werden gedaan op het moment van of onmiddellijk na het begaan van de overtreding.

9.2.3 Overtredingen op de bank

In een gering aantal gevallen, wanneer wisselspelers of stafleden een overtreding begaan, kan de straf worden toegekend aan de aanvoerder als een aanvoerdersstraf.

- A. Als een enkele identificeerbare wisselspeler of staflid een overtreding begaat, wordt de straf uitsluitend toegekend aan de betrokken persoon.
- B. Als een wisselspeler of staflid een overtreding begaat, maar de persoon niet identificeerbaar is, dan krijgt de aanvoerder de straf.
- C. Als meerdere wisselspelers of stafleden samen dezelfde of direct gerelateerde overtredingen begaan, zal enkel de aanvoerder een strafkaart krijgen voor de overtreding, indien van toepassing.
 - i. De aanvoerder krijgt maar één strafkaart voor de overtreding.
 - ii. Als de overtreding een rode kaart of uitsluiting inhoudt, dan worden alle wisselspelers en stafleden die als daders geïdentificeerd worden, uit de wedstrijd gezet.
- D. Als meerdere ongerelateerde overtredingen worden begaan door wisselspelers of stafleden, worden deze voor de toepassing van deze regel als afzonderlijke incidenten beschouwd.
 - i. Als dat zou leiden tot verschillende strafkaarten voor de aanvoerder, inclusief meerdere rode kaarten, tijdens dezelfde onderbreking, dan moet de aanvoerder of hun vervanging enkel de zwaarste kaart uitvoeren. Een andere speler moet dan van het speelveld gaan om de tijd uit te zitten voor elke andere kaart.
 - a. De spelers die van het speelveld moeten, krijgen de kaarten niet op hun naam.
 - b. Als de aanvoerder op die manier twee gele kaarten krijgt, wordt die alsnog van het veld gestuurd.

9.3. Timing van de overtreding

9.3.1 Gelijktijdige overtreding

Als een speler meerdere overtredingen begaat, dan krijgt de speler de geschikte straf voor elke overtreding, behalve in de volgende gevallen:

- A. Als een speler meerdere strafkaartovertrredingen tegelijkertijd begaat, dan beoordeelt de scheidsrechter enkel de zwaarste straf van die overtredingen.
- B. Als een speler meerdere rechtstreeks gerelateerde strafkaartovertrredingen kort na elkaar begaat, dan beoordeelt de scheidsrechter enkel de zwaarste straf van die overtredingen.

9.3.2 Overtredingen voor een doelpunt

- A. Als het benadeelde team een goedgekeurd doelpunt scoort tussen het moment van de overtreding en de beoordeling van de straf van de overtreding, dan leidt de straf niet tot een turnover van de volleybal.

9.3.3 Overtredingen na een doelpunt

- A. Als een speler van het voormalig verdedigende team een straf krijgt voor een overtreding die is begaan wanneer de volleybal inactief is:
 - i. Als de overtreding werd begaan in een poging het doelpunt te verhinderen, dan leidt de straf niet tot een turnover van de volleybal.
 - ii. Als de overtreding niet werd begaan in een poging het doelpunt te verhinderen, dan wordt de volledige straf gegeven inclusief eventuele turnovers.
 - iii. Zorgt het doelpunt niet voor een inkorting van de straftijd voor de overtreding.

9.3.4 Overtredingen voor het begin van de wedstrijd

Als een speler een strafkaart krijgt voor de wedstrijd begint, dan:

- A. Begint dat team de wedstrijd met die speler (of een andere speler in het geval van een rode kaart) in de strafzone en een speler minder aan de startlijnen.
- B. Begint de speler hun straftijd officieel bij het fluitsignaal aan de start van de wedstrijd.

9.3.5 Overtredingen van de seeker tijdens de seeker floor

Als een seeker een strafkaart krijgt tijdens de seeker floor, dan:

- A. Wordt die seeker naar de strafzone gestuurd.
- B. Begint de seeker hun straftijd officieel bij het einde van de seeker floor.
- C. Vervalt de straftijd van die seeker niet door een doelpunt gemaakt voor de start van de straftijd

9.3.6 Overtredingen na het einde van de wedstrijd

Als een speler een overtreding begaat na het einde van de wedstrijd, dan moet de straf genoteerd worden op de scorekaart van de wedstrijd.

9.4. De strafzone

9.4.1 Straftijd

- A. Strafkaarten leiden tot een straf van één of twee minuten voor de bestrafte persoon.
 - i. Wanneer alle straffen van de speler zijn verlopen, mag de speler de strafzone verlaten.
 - ii. Als de speler meerdere straffen moet uitzitten, dan volgen die straffen op elkaar in de volgorde waarop ze gegeven zijn.
 - iii. Een straf van twee minuten verloopt wanneer een speler twee minuten speeltijd heeft doorgebracht in de strafzone.
 - iv. Een straf van een minuut verloopt wanneer een speler één minuut speeltijd heeft doorgebracht in de strafzone of wanneer het andere team op om het even welke manier punten heeft gescoord.
 - a. Eén score zorgt ervoor dat de resterende straftijd van één 1-minuutstraf afloopt van de speler met het laagste aantal 1-minuutstraffen.
 - b. Als twee spelers hetzelfde aantal straffen van een minuut hebben die nog niet verlopen zijn, dan verloopt de straf van een minuut die nog het minst lang duurt.
 - c. Als twee spelers evenveel openstaande straffen hebben en evenveel straftijd overhouden, beslist de hoofdscheidsrechter naar eigen inzicht welke straf van één minuut verloopt.
 - v. Als het benadeelde team scoort tussen het moment van de overtreding die leidt tot een straf van een minuut en het moment waarop het spel wordt stilgelegd, en geen andere straf van een minuut zou verlopen door die score, dan verloopt de straf van een minuut onmiddellijk.
 - a. Als er meerdere straffen van een minuut zijn gegeven, dan verloopt er maar één straf op die manier.

- b. Als het doelpunt een einde maakt aan de enige straf van een minuut van een speler, dan is de speler nog steeds uitgeschakeld, maar hoeft die niet naar de strafzone.
- vi. Als de speler de strafzone eerder verlaat om welke reden dan ook, dan wordt de tijd buiten de strafzone niet meegeteld.
 - a. Als een score zou leiden tot het verlopen van een straf van een speler terwijl die speler ten onrechte buiten de strafzone is, dan verloopt de straf pas wanneer die speler terugkeert naar de strafzone.
- B.** Een rode kaart houdt een straf van twee minuten in die moet worden uitgezeten door een vervanger van de gestrafte speler.
- C.** Blauwe en gele kaarten houden een straf van één minuut in die wordt gegeven aan de speler in overtreding.
- D.** Als een persoon in de strafzone is voor hun eigen straf en dan nog een blauwe of gele strafkaart krijgt, dan moet die persoon een straf van één minuut extra uitzitten.
- E.** Als een persoon in de strafzone is voor een straf van een teamgenoot en die persoon krijgt een strafkaart, dan:
 - i. Moet een andere wisselspeler de rest van de originele straf uitzitten.
 - ii. Moet de straf van de speler in overtreding gezien worden als een overtreding door een wisselspeler (Zie regel 9.2.3 Overtredingen op de bank).

9.4.2 Naar de strafzone gaan

Het spel wordt stilgelegd wanneer de gestrafte speler, het staflid of de geschikte wisselspeler naar de strafzone wordt gestuurd.

- A.** Elke (positie)wissel die wordt gedaan door de speler in overtreding na de overtreding en voor het krijgen van de strafkaart moet ongedaan gemaakt worden. De speler in overtreding moet hun straftijd uitzitten in de positie waarin die de initiële overtreding heeft begaan.
 - i. Als de overtreding een niet-reglementaire wissel is, dan krijgt de speler die op het speelveld komt de strafkaart en -tijd.
- B.** Als de keeper naar de strafzone wordt gestuurd, dan moet die van hoofdband wisselen met een andere chaser van hun team voordat die naar de strafzone gaat.
 - i. De keeper mag niet wisselen met een speler die in de strafzone zit.
 - ii. Als alle andere chasers van het team al in de strafzone zitten, dan moet de keeper in plaats daarvan van positie wisselen door hun hoofdband te wisselen met een seeker of een beater van hun team.
- C.** Als de aanvoerder een aanvoerderstrafkaart krijgt terwijl die toevallig in het spel zit, dan mag die van spelpositie wisselen met iemand die geen keeper is die in het spel zit voordat die naar de strafzone gaat.
 - i. Als de aanvoerder in het spel zat als keeper, dan moet die van hoofdband wisselen met een andere speler.

- ii. De aanvoerder mag niet wisselen met een speler die al in de strafzone zit.
 - iii. Als de aanvoerder al in de strafzone zit voor hun eigen straf wanneer die een aanvoerderstrafkaart krijgt, dan zal die niet mogen wisselen van positie met een andere speler.
 - D.** De persoon die naar de strafzone gaat, moet zich daar zonder vertraging naartoe begeven en daar blijven tot de straf is afgelopen.
 - i. Als een speler een blauwe of gele kaart krijgt, maar volgens de hoofdscheidsrechter of de overtreder zelf te geblesseerd is om de straf uit te zitten, dan moet de aanvoerder een speelgerechtigde wisselspeler aanwijzen om de straf uit te zitten.
 - a. Als een gestrafte speler wordt vervangen in de strafzone door een blessure, dan mag die speler het spel niet opnieuw in komen tot hun wisselspeler de strafzone mag verlaten.
 - E.** De straftijd begint zodra de hoofdscheidsrechter het spel hervat.
 - F.** Als de straftijd van de speler verloopt door een doelpunt voordat de strafkaart aan hen wordt getoond, dan zal die niet in de strafzone worden geplaatst en is die uitgeschakeld op het moment van hervatting.
- **Fout: gele kaart** — niet onmiddellijk naar de strafzone gaan na het krijgen van een kaart.

9.4.3 Overwegingen rond de strafzone

- A.** Spelers die de straftijd uitzitten, zijn actieve spelers.
 - B.** Als een speler de straf uitzit voor de strafkaart van een andere speler, dan wordt de speler die de kaart heeft gekregen, en niet de speler die de straf uitzit, beschouwd als actief met het oog op de genderregel en de posities gedurende de straftijd.
 - i. Dat is niet het geval wanneer een speler de straf uitzit voor een staflid.
 - C.** Spelers in de strafzone vallen onder dezelfde beperkingen en straffen wat betreft interactie met het spel als de wisselerspelers.
 - i. Als een speler de strafzone verlaat omdat die begrijpelijk, maar ten onrechte dacht dat hun straftijd verstreken was én zich niet mengt met het spel voordat die teruggaat naar de strafzone, dan zal dat niet bestraft worden.
 - a. De straftijd wordt stilgelegd wanneer die zich buiten de strafzone bevindt (Zie: 9.4.1.A.vi.)
 - D.** Spelers die hun straftijd uitzitten in de strafzone mogen niet op een stick zitten.
 - E.** Als een speler tijdens diens straftijd niet-reglementair wisselt, dan moet die wissel ongedaan gemaakt worden en wordt de straf toegekend voor niet-reglementaire wissel in de strafzone, in plaats van een gewone niet-reglementaire wissel.
- **Fout: gele kaart voor de aanvoerder** — niet-reglementaire wissel in de strafzone

9.4.4 Straftijd bijhouden

- A.** De straftijd begint wanneer de scheidsrechter fluit om het spel te herstarten.
- B.** Wanneer de straftijd van de speler verloopt, moet de timekeeper de speler uit de strafzone laten.
 - i. Wanneer een speler uit de strafzone gelaten wordt, is die uitgeschakeld en moet die de terug-naar-doelprocedure volgen om opnieuw in het spel te komen.
 - ii. Elke speler die een straf uitzit in de strafzone mag terugkeren naar het speelveld zodra de straftijd verloopt.

9.4.5 Straffen voor wisselers en stafleden

Als een wisselers of stafid een strafkaart krijgt, dan moet dat team met een speler minder spelen. De volgende procedure is van toepassing:

- A.** De aanvoerder moet een speler aanstellen die in het spel zit en niet al een straftijd uitzit.
 - i. Als meer dan één wisselers of stafid naar de strafzone wordt gestuurd, dan moet er voor elk van hen een andere speler in het spel aangewezen worden.
 - ii. De aangewezen speler mag niet de keeper zijn, behalve als er geen andere speler is van wie de aanwijzing niet zou eindigen in een overtreding van de genderregel.
- B.** Als de wisselers die een strafkaart ontvangt niet uit het spel wordt gezet, dan komt die in het spel in plaats van de aangewezen speler.
 - i. De overtredende wisselers gaat naar de strafzone.
 - ii. De aangewezen speler gaat terug naar de bank en kan opnieuw in het spel komen via de normale wisselprocedure.
- C.** Als de wisselers die de strafkaart ontvangt uit het spel wordt gezet, dan moet de aangewezen speler naar de strafzone om de straftijd uit te zitten.
- D.** Als een stafid een strafkaart krijgt, dan gaat de aangewezen speler naar de strafzone en zit die de straftijd uit.
 - i. Als het stafid niet uitgesloten werd, dan moet die naar de strafzone met de aangewezen speler.
 - a. Zodra de straftijd van het stafid verloopt, wordt de speler uit de strafzone gelaten en keert het stafid terug naar de bank.

9.4.6 Alle spelers in de strafzone

Als alle spelers in het spel van een bepaald team gelijktijdig een straf uitzitten in de strafzone, dan moet dat team verstek laten gaan.

- A. Als beide teams in dezelfde situatie terechtkomen voor hetzelfde spel of incident, dan moeten ze beiden verstek laten gaan.

- **Fout: verstek laten gaan** — alle spelers in het spel in de strafzone

9.5. Straffen toekennen

9.5.1 Voordeel toekennen

Als de hoofdscheidsrechter beslist dat een spelonderbreking omwille van een overtreding een voordeel zou opleveren in het volleybalspel voor het overtredende team, dan mag de scheidsrechter de onderbreking van het spel uitstellen door voordeel toe te kennen.

- A. Als een voordeel wordt toegekend, geldt de volgende procedure:
 - i. De scheidsrechter steekt één hand recht in de lucht.
 - ii. De scheidsrechter mag de overtredende speler terug naar doel sturen bij de start van het voordeel, als de situatie dat rechtvaardigt.
 - iii. Het spel wordt voortgezet tot het overtredende team geen baat meer heeft bij de onderbreking van het spel, waaronder maar niet beperkt tot de volgende situaties:
 - a. Het overtredende team krijgt volleybalbezit.
 - b. Er wordt een doelpunt gemaakt voor het team waartegen de overtreding begaan werd.
 - c. Het benadeelde team onderneemt geen actieve poging om te scoren.
 - d. Het benadeelde team begaat zelf een overtreding.
 - e. Een van de teams vangt de vlag.

9.5.2 Een uitgestelde straf toekennen

Alle blauwe, gele en rode strafkaarten, evenals straffen voor derdetrefbaltussenkomst, gesignaleerd door andere officials dan de hoofdscheidsrechter worden gezien als uitgestelde straffen.

- A. Als een andere official dan de hoofdscheidsrechter een speler of staflid een overtreding ziet begaan, dan steekt die hun hand in de lucht en gaat het spel door als een uitgestelde straf.
- B. De official mag de overtredende speler terug naar doel sturen tijdens het uitstel, als de situatie dat rechtvaardigt.

- C.** De official geeft zowel visueel als verbaal aan de hoofdscheidsrechter door dat er een overtreding is begaan en ook welk team die overtreding heeft begaan.
 - i. Als de hoofdscheidsrechter beslist dat het gepast is om het spel onmiddellijk te onderbreken, dan mag de hoofdscheidsrechter dat doen.
 - ii. De hoofdscheidsrechter mag het spel laten doorgaan zoals in een voordeelsituatie totdat het voordeel op welke manier dan ook vervalst, tenzij de fout blijft doorgaan of escaleert.
 - a. Als de hoofdscheidsrechter het spel laat doorgaan zoals in een voordeelsituatie, dan zal die hun arm ook in de lucht steken.
- D.** Nadat alle straffen zijn beoordeeld, wordt het spel hervat.

9.6. Alternatieve hervatting na een straf

9.6.1 Alternatieve opstelling voor hervatting

Nadat een strafkaart of een straf voor derdetrefbaltussenkomst beoordeeld is, mag de chaser in volleybalbezit bij de hervatting kiezen waar die is wanneer het spel hervat wordt.

- A.** De beschikbare opties voor die speler worden bepaald door de plaats waar die standaard het spel zou hervatten in afwezigheid van deze regel, namelijk als volgt:
 - i. Die speler mag ervoor kiezen om het spel te hervatten waar die volgens de standaardprocedures het spel zou moeten hervatten, ongeacht hun locatie op het veld.
 - ii. Als deze speler het spel zou hervatten buiten de keeperzone van de tegenstanders, mag die in plaats daarvan teruggaan naar een willekeurige plek op de dichtstbijzijnde restrictielijn in de richting van hun eigen doelring.
 - iii. Als deze speler het spel zou hervatten in de keeperzone van de tegenstanders, mag die in plaats daarvan naar een willekeurige plek op de eindlijn van de tegenstanders gaan en de volleybal vanaf dat punt inwaarts spelen wanneer het spel wordt hervat.
- B.** De chaser moet een beslissing nemen en, indien van toepassing, onmiddellijk naar de geselecteerde locatie gaan.
 - i. Als de chaser te lang wacht met het maken van een keuze, draagt de scheidsrechter hen op het spel te hervatten waar de standaardprocedures het spel zouden laten hervatten.
- C.** Deze keuze is niet beschikbaar voor de chaser als een van de volgende zaken waar zijn:
 - i. Er wordt een geldig doelpunt gescoord tijdens het moment tussen de overtreding en de onderbreking.
 - ii. De chaser is in hun eigen keeperzone.
 - iii. Alle strafkaarten en straffen voor derdetrefbaltussenkomst die tijdens de onderbreking werden uitgedeeld, werden uitgedeeld aan het eigen team van de chaser.



10. Wedstrijdofficials

Foto © Ajantha Abey Photography

10. WEDSTRIJDOFFICIALS

10.1. De officials

10.1.1 De hoofdscheidsrechter

- A. Evenementofficials moeten een hoofdscheidsrechter aanstellen voor elke wedstrijd.
- B. De hoofdscheidsrechter heeft de autoriteit om de regels te handhaven en disciplinaire maatregelen te nemen vanaf het moment dat die de spelerszone betreedt totdat die de spelerszone verlaat na het laatste fluitsignaal.
- C. De hoofdscheidsrechter mag het spel op elk moment stoppen om de regels te handhaven of op een andere manier een veilig en eerlijk spel te bevorderen.
- D. De hoofdscheidsrechter is de enige official die direct strafkaarten mag uitdelen.
 - i. Andere officials mogen de hoofdscheidsrechter adviseren om strafkaarten uit te delen.
- E. De hoofdscheidsrechter mag elke official vervangen door een geschikte vervanger als de official geblesseerd is of, volgens de hoofdscheidsrechter, om een andere reden vervangen moet worden.
- F. Alle andere officials moeten zich schikken naar de autoriteit van de hoofdscheidsrechter.

10.1.2 Officials benoemen

- A. De hoofdscheidsrechter of de evenementofficials moeten minstens twee assistent-scheidsrechters, een vlagscheidsrechter, een scorekeeper en een vlagloper aanstellen.
- B. De hoofdscheidsrechter of de evenementofficials mogen daarnaast maximaal twee extra assistent-scheidsrechters, een timekeeper en twee doelrechters voor elke wedstrijd aanstellen.
 - i. Als er geen aparte timekeeper is aangesteld, neemt de scorekeeper de verantwoordelijkheden van de timekeeper over.
 - ii. Als er geen doelrechters zijn aangesteld, neemt de hoofdscheidsrechter de verantwoordelijkheden van de doelrechters over.

10.1.3 Assistent-scheidsrechters

- A. De belangrijkste taken van de assistent-scheidsrechters, naar goeddunken van de hoofdscheidsrechter, zijn:
 - i. Aangeven of spelers off stick zijn.
 - ii. Kijken naar acties uit de buurt van de volleybal.
 - iii. Kijken naar ballen en spelers die buiten het speelveld gaan.

10.1.4 Vlagscheidsrechters

- A. De belangrijkste taken van de vlagscheidsrechter, naar goeddunken van de hoofdscheidsrechter, zijn:
 - i. Uitkijken voor valse starts bij de startprocedure.
 - ii. Het spel rond de vlagloper in de gaten houden, zoals spelers die uitgeschakeld worden, en uitkijken voor mogelijke vangsten.
 - iii. Bepalen of de vlagloper in rust is en de voorsprong van drie seconden aftellen.
 - iv. Vlaghandicaps handhaven.
 - v. De vlagloper informeren wanneer de vlagscheidsrechter denkt dat een seeker de vlagloper aan het verdedigen is en als die denkt dat de vlagloper het misschien niet opgemerkt heeft.
- B. De vlagscheidsrechter mag tijdens het spel geen extra advies of waarschuwingen geven aan de vlagloper om te helpen voorkomen dat die gepakt wordt, inclusief maar niet beperkt tot de locaties, wissels en tactieken van de seekers.
- C. De vlagscheidsrechter mag het spel alleen in de volgende gevallen stoppen:
 - i. De scheidsrechter denkt dat er een geldige vlagvangst plaatsgevonden heeft.
 - ii. De vlagloper is gewond of moet vervangen worden.
 - iii. De vlagbal of vlagshort is defect en moet worden vervangen.
 - iv. De scheidsrechter denkt dat er een valse start was bij de startprocedure.
- D. Tijdens de seeker floor en verlengingen kan de hoofdscheidsrechter de belangrijkste taken van de assistent-scheidsrechters ook toewijzen aan de vlagscheidsrechter.

10.1.5 Doelrechters

- A. De belangrijkste taken van de doelrechters, naar goeddunken van de hoofdscheidsrechter, zijn:
 - i. Kijken naar worpen in de richting van de doelen.
 - ii. Bepalen of de volleybal buiten het speelveld is op de eindlijn.

10.1.6 Scorekeeper

- A. De belangrijkste taken van de scorekeepers zijn:
 - i. De score van het spel bijhouden.
 - ii. Het scorebord van de wedstrijd updaten.
 - iii. Het spelersnummer en de reden voor alle strafkaarten noteren.
 - iv. De score aankondigen op regelmatige tijdstippen en op verzoek.
 - v. De doelscore op dezelfde manier aankondigen en weergeven als de score van de wedstrijd tijdens verlengingen.

10.1.7 Timekeeper

A. De belangrijkste taken van de timekeepers zijn:

- i. De speeltijd bijhouden.
- ii. De straf tijd bijhouden en spelers vrijlaten uit de strafzone nadat hun straf tijd is uitgezeten.
- iii. Duidelijk het verstrijken van de 19e speelminuut aankondigen (Zie regel 3.3.4 Time-outs).
- iv. De seekers en vlagloper op het juiste moment het veld op sturen.
- v. Uitkijken naar valse starts van seekers.

B. De wedstrijdklok hoeft niet te worden weergegeven op een manier die zichtbaar is voor de spelers op het speelveld. Als de wedstrijdklok echter wel wordt weergegeven, dan moet die wel:

- i. Direct en alleen beheerd worden door de timekeeper.
 - a. Als er meerdere beeldschermen op het veld zijn, moeten die worden bestuurd door één set besturingselementen, zodat de beeldschermen altijd overeenkomen.
- ii. Voor beide teams duidelijk zichtbaar zijn.
- iii. De officiële klok zijn.
 - a. Een weergegeven wedstrijdklok mag nooit onofficieel zijn.
 - b. Als een weergegeven wedstrijdklok niet werkt of voor een andere reden niet langer de officiële klok is, moet die worden uitgezet totdat die is hersteld en weer de officiële klok wordt.

10.1.8 De vlagloper

A. De vlagloper is een official en mag de andere officials adviseren bij elke beslissing.

B. De vlagloper mag alleen directe calls maken over het volgende:

- i. Spelers die uitgeschakeld worden in de buurt van de vlagloper.
- ii. Niet-reglementair contact tegenover de vlagloper.
- iii. Oproep om in rust te gaan als hun kleding scheef zit en moet worden aangepast.

C. Als de vlagloper en een andere official het niet eens zijn over een directe call, geldt de call van de andere official terwijl het spel loopt.

10.2. Calls van officials

10.2.1 Oordeel van de scheidsrechter

In gevallen waar de opzet of ernst relevant zijn voor een call, behoudt de scheidsrechter volledige discretie bij het beoordelen van die ernst of opzet.

10.2.2 De reden van calls

Calls die door een official worden gemaakt mogen alleen gebaseerd zijn op hun observaties en die van de andere officials die voor de wedstrijd zijn aangesteld.

10.2.3 Calls aanpassen tijdens een onderbreking

De hoofdscheidsrechter mag calls gemaakt tijdens een onderbreking vrij veranderen voordat het spel hervat wordt.

- A. Zodra de hoofdscheidsrechter drie keer fluit om het einde van de wedstrijd aan te geven, worden de calls voor de doelpunten en vlagvangst definitief en mogen die niet worden aangepast.

10.2.4 Een doelpunt corrigeren

De hoofdscheidsrechter mag een call voor een doelpunt of niet-doelpunt corrigeren op elk moment voordat het voormalig verdedigende team balbezit heeft van de volleybal buiten de keeperzone en een daaropvolgende belangrijke interactie of spelhandeling door de speler met balbezit.

10.3. Spelers en officials

10.3.1 Interacties met officials

- A. Spelers en stafleden moeten zich houden aan de beslissingen en instructies van de hoofdscheidsrechter en alle andere officials.
 - B. Spelers en stafleden mogen geen gebrek aan respect tonen voor een official, inclusief het hardnekkig in twijfel trekken van de beslissingen van de officials.
- **Fout: blauwe of gele kaart** — geen respect tonen voor een official
 - **Fout: gele kaart** — een instructie van een official negeren

10.3.2 Commando's voor scheidsrechters gebruiken

Spelers en stafleden mogen geen verbale of visuele signalen of commando's van de scheidsrechter gebruiken.

- **Fout: blauwe kaart** — niet-reglementaire verbale of visuele scheidsrechtersignalen of -commando's gebruiken



A. Definitives

Foto © Honeybadger Quidditch Pictures

BIJLAGE A. DEFINITIES

Aanvoerder — De persoon in een team die als enige in naam van het team mag spreken met de officials (Zie regel 1.1.1 Verplichte aanvoerder).

Actieve trefbal — Een trefbal die werd gegooid, getrapt, of op een andere manier opzettelijk door een spelende beater werd gelanceerd, behalve wanneer die de bal inwerpt, off-stick is, of geraakt werd. Een actieve trefbal kan een tegenstander uitschakelen (Zie regel 5.2.2 Actieve trefbal).

Actieve trefbal van de tegenstander — Een actieve trefbal die net actief werd gemaakt door de tegenstander.

Actieve volleybal — Een volleybal die niet inactief is tijdens de speeltijd.

Balbezit — De complete controle over een bal. Een speler die opzettelijk tegen een bal trapt, heeft balbezit over die bal zolang die de enige persoon is die ermee in contact stond. Een speler die een bal op de grond wegslaat, heeft balbezit over die bal zolang die de enige persoon is die ermee in contact stond (Zie regel 7.1.1 Balgebruik).

Beaters — Twee spelers in elk team die de trefballen gooien, schoppen of op een andere manier lanceren om het spelverloop te verstoren door andere spelers uit te schakelen.

Buiging van de rug — Lijn door de boven- en onderkant van de ruggengraat van een speler.

Buitensporig — Enorm slecht

Chasers — Vier spelers van elk team die proberen de volleybal door de doelringen van de tegenstander te krijgen en proberen het andere team hiervan te weerhouden.

Derde trefbal — De enige vrije trefbal wanneer een team in het bezit is van de andere twee. De trefbal kan de derde trefbal blijven wanneer het team in balbezit een trefbal onder bepaalde omstandigheden verliest (Zie regel 5.5.1 De derde trefbal).

Doelring — Een hoepel en de paal waaraan die vasthangt (Zie regel 2.2.2 Vorm van de doelring). De voetsteun van de doelring wordt niet gezien als een deel van de doelring.

Doelringen van de tegenstander — De doelringen die een team moet aanvallen.

Doen struikelen — Elke poging om een speler te laten vallen door contact onder de knieën. Doen struikelen is altijd niet-reglementair fysiek contact.

Dreigement — Verbaal of non-verbaal gebaren dat je van plan bent een persoon te kwetsen buiten de wedstrijd

Eigen doelringen — De doelringen die een team moet verdedigen.

Eigen keeperzone — De keeperzone waarin de doelringen staan die een team moet verdedigen.

Eigen speelhelft — De helft van het speelveld of de spelerszone waarin de doelringen staan die verdedigd moeten worden.

Gelijktijdige balcontrole — Wanneer twee of meer spelers tegelijkertijd dezelfde bal controleren, waardoor geen een van de twee in balbezit is.

Genderregel — De regel over het maximale aantal spelers met dezelfde genderidentiteit dat een team tegelijkertijd op het veld mag hebben (Zie regel 1.2.3 Genderregel).

Geraakte beater — Een geraakte beater is een niet-immune beater die geraakt werd door een actieve trefbal die door een tegenstander werd gelanceerd (Zie regel 5.4.3 Geraakte beater).

Geldig doelpunt — Wanneer de volleybal op gelijk welke manier in zijn geheel door de doelring van de tegenstander gaat en het doelpunt goedgekeurd wordt, worden tien punten gescoord (Zie regel 4.1.1 Geldig doelpunt).

Grens van het speelveld — De rechthoekige zone van 30-36 bij 57-63 meter aangeduid met grenslijnen waarbinnen men de wedstrijd speelt (Zie regel 2.1.1 Grenslijnen).

Headbeat — Headbeats zijn actieve trefballen waarvan het eerste contact met het hoofd of de nek van een tegenstander is.

Hoepel — De cirkel met een diameter van 81-86 centimeter waardoor een volleybal moet gaan om een doelpunt te scoren (Zie regel 2.2.2 Vorm van de doelring).

Hulpeloze ontvanger — Een ontvanger die een bal in de lucht probeert te vangen. Een ontvanger die nog steeds in contact met de grond staat, is ook een hulpeloze ontvanger. Het is niet-reglementair om een hulpeloze ontvanger te duwen, chargen, tackelen of wrappen (Zie regel 6.1.7 Hulpeloze ontvanger).

Inactieve trefbal — Een trefbal die niemand kan uitschakelen omdat het geen actieve trefbal is (Zie regel 5.2.2 Actieve trefbal).

Inactieve volleybal — Een volleybal tussen het moment dat een geldig doelpunt wordt gescoord en het moment dat het volleybalspel wordt hervat. Een inactieve volleybal kan niet worden gebruikt om te scoren (Zie regel 4.2.1 Inactieve volleybal).

Incidenteel — Gebeurt bij toeval, per ongeluk of zonder voorbedachte rade.

Keeper — De chaser van elk team die extra voordelen heeft in de eigen keeperzone.

Keeperzone van de tegenstander — De keeperzone waarin de doelringen staan die een team moet aanvallen.

Lopend spel — Het spel loopt van het fluitsignaal bij de start van de wedstrijd tot het laatste fluitsignaal en wordt stilgelegd tijdens spelonderbrekingen.

Losgekomen doelring — Een doelring die stuk, verplaatst, onbruikbaar of op een of andere manier gevallen is.

Natuurlijke beweging — De voortgezette beweging van een speler tijdens een actie, een enkelvoudige natuurlijke beweging die de speler al gestart was, als die beweging niet gestopt kan worden (Zie regel 5.6.1 Natuurlijke beweging).

Onderbreking — De tijd in een wedstrijd tussen het moment waarop een scheidsrechter het spel stillegt en het moment waarop de hoofdscheidsrechter de wedstrijd hervat of beëindigt.

Onschendbare keeper — Een keeper in de eigen keeperzone, behalve in de situatie beschreven in 7.2.2.B..

Onscoorbare volleybal — Als een speler de volleybal inwerpt of de volleybal aanraakt op het moment dat de speler geraakt wordt door een actieve trefbal en die de volleybal loslaat of in een natuurlijke beweging lanceert, wordt dit een onscoorbare volleybal. Met een onscoorbare bal kun je geen doelpunt maken, zelfs als de volleybal volledig door een doelring gaat (Zie regel 5.6.3 Onscoorbare volleybal).

Op de grond (Persoon) — Een persoon die in contact staat met de grond met een ander lichaamsdeel dan de handen of de voeten.

Opzettelijk — Een actie die wordt uitgevoerd met een specifiek doel.

Overmatige kracht — Er is sprake van overmatige kracht wanneer een speler de noodzakelijke kracht voor de actie ver overschrijdt waardoor een tegenstander het risico loopt op verwonding.

Roekeloos — Spelen met volledige onverschilligheid voor de gevolgen van je acties.

Scorekeepertafel — De plaats buiten de spelerszone, ongeveer in het verlengde van de middenlijn, waar de scorekeeper en timekeeper staan. Dit is niet altijd een echte tafel.

Scorende team — Het team dat een vlag ving of waarvoor een doelpunt gemaakt werd, ongeacht het team dat de score veroorzaakte.

Seeker — De speler in elk team die de vlagbal van de vlagloper probeert af te nemen om zo 30 punten te scoren.

Seeker floor — De seeker floor zijn de eerste 20 speelminuten, waarin de vlag nog niet gevangen mag worden.

Sleeve — Een (deel van) een kledingstuk dat een deel van de bovenarm van de speler bedekt en dat ook een groter deel van de arm kan bedekken. Polsbanden, armbanden, hoofdbanden en dergelijke zijn geen sleeves.

Speelhelft van de tegenstander — De helft van het speelveld of de spelerszone waarin de doelringen staan die aangevallen moeten worden.

Speler — Elk speelgerechtigd persoon in de teamselectie.

Speler in volleybalbezit — De speler die de volleybal bezit.

Spelerszone — De rechthoekige zone van 41-47 bij 63-69 meter die het veld omvat en omringt. Toeschouwers mogen de spelerszone niet betreden. Alles buiten de spelerszone is de toeschouwerszone (Zie regel 2.1.12 De spelerszone).

Staflid — Een niet-spielend lid van een team (Zie regel 1.1.2 Stafliden).

Straftijd — De tijd die een speler in de strafzone moet doorbrengen nadat die een fout beging. Straftijd wordt gemeten in speeltijd en pauzeert daardoor ook tijdens spelonderbrekingen.

Strafzone — Een zone van 5,5 bij 4 meter langs de middenlijn, het speelveld en de grens van de spelerszone waar spelers een bepaalde tijd in moeten doorbrengen nadat ze een fout zijn begaan. Elk team heeft een strafzone aan hun kant van de middenlijn. Spelers in de strafzone mogen niet deelnemen aan de wedstrijd, maar tellen wel nog als spelers in het spel wat betreft de genderregel en posities (Zie regel 2.1.9 Strafzones).

Team in balbezit — Het team in balbezit bij de derde trefbal is het team dat twee trefballen bezat wanneer de vrije trefbal de derde trefbal werd.

Toeschouwerszone — De zone buiten de spelerszone.

Trappen — Raken met een voet, twee voeten, of een ander deel van het been onder de knie. Op het moment van de trap is de speler die de bal raakt in balbezit als die de enige is die de bal raakt. Het is niet-reglementair om een tegenstander te trappen.

Trefbal — Een van de drie rubberen ballen die enkel door de beaters gebruikt mogen worden en die gebruikt worden om tegenstanders tijdelijk uit te schakelen (Zie regel 2.3.2 Trefballen).

Trefbalimmunititeit — Een speler met trefbalimmunititeit kan niet uitgeschakeld worden door actieve trefballen. Een onschendbare keeper is immuun in de eigen keeperzone. Een beater die de derde trefbal krijgt, krijgt trefbalimmunititeit door een vuist boven de schouder uit te steken. (Zie regel 5.5.2 Trefbalimmunititeit opeisen).

Trekken — Met plotse scherpe kracht trekken.

Vastgelopen volleybal — Een volleybal die door de hoofdscheidsrechter als vastgelopen wordt verklaard nadat hij 10 seconden stilgevallen is. Een vastgelopen volleybal moet ingeworpen worden tenzij er sprake is van keeperbal (Zie regel 7.4.2 Vastgelopen volleybal).

Verlengingen — Het deel van de wedstrijd dat plaatsvindt nadat de vlag werd gevangen. Dat deel komt alleen voor wanneer de vlagvangst het vangende team niet op voorsprong brengt en duurt totdat een team de doelscore bereikt (Zie regel 3.5 Einde van het spel en verlengingen).

Verwaarloosbare kracht — de kracht van een trefbal die de grond raakt van een hoogte van 2 m of minder.

Vlag — De vlag is een bal die in een stoffen sleeve of sok zit. Seekers proberen de vlag te bemachtigen om zo 30 punten te verdienen (Zie regel 2.3.3 De vlag).

Vlagloper — Een wedstrijdofficial die de vlag moet beschermen (Zie regel 2.3.3 De vlag).

Vlagsok — De stoffen sleeve waarin de vlagbal zit en die aan de achterkant van de short van de vlagloper bevestigd moet worden.

Volleybal — De bal die door chasers gebruikt wordt om doelpunten te scoren (Zie regel 2.3.1 De volleybal).

Voorheen aanvallend team — Het team dat net een doelpunt heeft gescoord.

Voorheen verdedigend team — Het team waartegen net een doelpunt werd gescoord.

Voorovergebogen — Een speler wordt beschouwd als voorovergebogen wanneer de buiging van de rug meer dan 45 graden afwijkt van een volledig rechtopstaande positie.

Vrije trefbal — Een trefbal die niet in het bezit is van een beater van een van de teams.

Wedstrijd — Een enkelvoudige strijd tussen twee teams met als doel een winnaar te benoemen.

Speeltijd — De officiële duur van elke wedstrijd, gemeten vanaf het fluitsignaal bij de start van de wedstrijd tot het einde van de wedstrijd, gepauzeerd tijdens spelonderbrekingen.

Wegkaatsen — Een bal lanceren door hem te raken met een andere bal die nog in iemands bezit is op het moment van de slag.

Wisselspeler — Een speler die momenteel niet speelt.

Wisselzone — Een zone voor elk team buiten de grens van het speelveld waar alle wisselplayers van een team moeten plaatsnemen (Zie regel 2.1.7 Wisselzones).



B. Lijst van overtredingen per type

BIJLAGE B. LIJST VAN OVERTREDINGEN PER TYPE

B.1. Individuele overtredingen

B.1.1 Overtredingen waarbij de procedure herhaald moet worden

Bij de volgende overtredingen moet de overtreder de actie correct herhalen voordat die verder speelt:

- | | | |
|---|---|----|
| 1 | 1.3.1 — wisselovertreiding | 13 |
| 2 | 5.3.1 — de terug-naar-doelprocedure overtreden | 58 |

B.1.2 Terug-naar-doelovertreidingen

De scheidsrechter moet alle spelers die een terug-naar-doelovertreiding begaan, terugsturen naar hun doelringen, waarna ze de volledige terug-naar-doelprocedure moeten uitvoeren zoals beschreven in regel 5.3.1. De terug-naar-doelovertreidingen zijn:

- | | | |
|---|---|-----|
| 1 | 2.5.3 — niet-reglementair een verloren hoofdband niet vervangen | 29 |
| 2 | 3.3.3 — tweede valse herstart | 41 |
| 3 | 5.5.2 — licht ongeldige immuniteitsclaim | 63 |
| 4 | 6.4.1 — lichte niet-reglementaire interpositie-interactie | 78 |
| 5 | 7.1.2 — klein falen om een volleybal te ontwijken | 84 |
| 6 | 7.5.3 — opzettelijk of buitensporig op niet-reglementaire wijze buiten het speelveld gaan of blijven | 92 |
| 7 | 8.4.3 — het onrechtmatig achtervolgen van de vlag | 100 |
| 8 | 9.1.4 — de uitvoering van de turnoverprocedure vertragen | 104 |

B.1.3 Turnoverovertreidingen

Bij de volgende overtredingen volgt een turnover van een volleybal of een trefbal:

- | | | |
|---|---|----|
| 1 | 5.6.2 — onopzettelijke overtreiding van natuurlijke beweging | 64 |
| 2 | 7.1.2 — incidentele interpositie-baltussenkomst | 84 |
| 3 | 7.1.4 — incidentele interpositie-baltussenkomst | 85 |

B.1.4 Blauwekaartovertreidingen

De blauwekaartovertreidingen zijn:

- | | | |
|---|--|----|
| 1 | 1.1.1 — niet-reglementair het veld betreden | 10 |
| 2 | 1.1.2 — niet-reglementair het veld betreden | 11 |
| 3 | 1.3.1 — niet-reglementaire wissel | 13 |
| 4 | 1.4.1 — zijlijnovertreiding | 16 |
| 5 | 1.4.2 — niet-reglementaire ontwijing | 16 |

6	1.4.3 — tussenkomst aan de zijlijn	17
7	2.5.1 — het spel inkomen met niet-reglementaire lange of scherpe nagels	27
8	2.5.2 — in het spel komen zonder de verplichte uitrusting te dragen	28
9	2.5.2 — de verplichte uitrusting opzettelijk uitdoen tijdens het spel	28
10	2.5.4 — in het spel komen zonder een reglementair en herkenbaar rugnummer	29
11	2.5.5 — niet-reglementaire aanvullende uitrusting gebruiken tijdens het spel	31
12	3.2.1 — startpositie-overtreding	36
13	3.2.2 — valse start	37
14	3.2.3 — niet-reglementaire aanraking van een betwiste bal	38
15	3.2.3 — aangewezen-loper-overtreding	38
16	3.3.4 — niet-reglementaire verzoeken voor een time-out	42
17	3.4.2 — valse start als seeker	42
18	3.7.2 — valse start	46
19	4.2.1 — opzettelijk en op niet-reglementaire wijze omgaan met een inactieve volleybal	49
20	4.3.3 — een doelring van de tegenstander niet-reglementair terugplaatsen	52
21	4.3.3 — onopzettelijk een doelring losmaken	52
22	5.2.3 — een tegenspeler niet-reglementair aanraken met een vastgehouden trefbal	56
23	5.3.2 — niet-reglementair meedoen met het spel als uitgeschakelde speler	59
24	5.4.1 — niet-reglementair wegkaatsen	60
25	5.4.1 — niet-reglementair blokkeren	60
26	5.4.2 — niet-reglementair wegmeppen van een trefbal	61
27	5.4.3 — overtreding als geraakte beater	61
28	5.5.2 — ongeldige immuniteitsclaim	63
29	5.5.3 — overtreding van immuniteit	63
30	6.5.2 — herhaaldelijk expliciet of vulgair taalgebruik	79
31	7.1.1 — niet-reglementair balgebruik van de eigen positie	82
32	7.1.2 — falen om een volleybal te ontwijken	84
33	7.1.2 — niet-reglementair wegmeppen van een trefbal	84
34	7.1.2 — niet-reglementaire bescherming	84
35	7.1.3 — niet-reglementair falen om redelijkerwijs een bal te ontwijken	84
36	7.5.2 — het lanceren van een bal met de intentie om deze buiten het speelveld te krijgen	91
37	10.3.2 — niet-reglementaire verbale of visuele scheidsrechtersignalen of -commando's gebruiken	119

B.1.5 Gelekaartovertrredingen

De gelekaartovertrredingen zijn:

1	1.3.4 — een blessure veinzen	15
2	2.5.7 — een instructie van een official negeren	31
3	3.2.3 — aangewezen-loper-tussenkomst	38
4	3.3.1 — opzettelijke, niet-reglementaire verplaatsing tijdens een spelonderbreking	39
5	3.3.1 — het opzettelijk en niet-reglementair verplaatsen of oppakken van een bal tijdens een spelonderbreking	39
6	4.3.3 — roekeloos een doelring losmaken	52
7	5.2.6 — niet-reglementaire headbeat	58

8	5.3.1 — opzettelijk of herhaaldelijk de terug-naar-doelprocedure overtreden	58
9	5.3.2 — opzettelijk negeren uitgeschakeld te zijn	59
10	5.3.2 — niet-reglementair contact als uitgeschakelde speler	59
11	5.6.2 — opzettelijke overtreding van natuurlijke beweging	64
12	6.1.3 — gevaarlijke trap	69
13	6.1.3 — een tegenstander schoppen	69
14	6.1.5 — niet-reglementaire hurdle of poging tot hurdelen	70
15	6.1.7 — niet-reglementair contact maken met een hulpeloze ontvanger	71
16	6.1.12 — roekeloos spelen	73
17	6.4.1 — niet-reglementaire interpositie-interactie	78
18	6.4.2 — niet-reglementaire interacties met een tegenstander die off-stick is	78
19	6.5.1 — onsportief gedrag	79
20	6.5.6 — een overtreding veinzen	80
21	7.1.1 — een bal gebruiken om opzettelijk interactie te hebben met de vlagloper	82
22	7.1.2 — interpositie-baltussenkomst	84
23	7.1.2 — niet-reglementair onopzettelijk blokkeren van een doelpunt	84
24	7.1.4 — interpositie-baltussenkomst	85
25	7.5.2 — opzettelijk of duidelijk negeren wanneer er “boundary” (“grens”) wordt geroepen	91
26	9.1.3 — een instructie van een official negeren	102
27	9.1.4 — een oproep tot turnover opzettelijk negeren	104
28	9.4.2 — niet onmiddellijk naar de strafzone gaan na het krijgen van een kaart.	111
29	10.3.1 — een instructie van een official negeren	119

B.1.6 Rodekaartovertrredingen

De rodekaartovertrredingen zijn:

1	1.4.3 — opzettelijke tussenkomst aan de zijlijn	17
2	2.4.2 — bewust een nieuwe actie starten met een kapotte stick	26
3	2.5.6 — uitrusting gebruiken tijdens het spel die door een wedstrijdofficial werd afgekeurd	31
4	2.5.8 — uitrusting gebruiken die expliciet verboden is door de organisator	32
5	2.5.9 — de wedstrijduitrusting niet-reglementair veranderen	32
6	2.5.10 — verboden uitrusting dragen	32
7	4.1.2 — opzettelijke interpositie-goaltending	49
8	4.3.3 — opzettelijk een doelring losmaken	52
9	4.3.3 — een doelring bewegen of vervormen om te beïnvloeden of de volleybal erdoor gaat	52
10	5.2.6 — headbeat met overmatige kracht	58
11	6.1.3 — gewelddadige of buitensporige niet-reglementaire trap	69
12	6.1.5 — gewelddadige of buitensporige niet-reglementaire hurdle	70
13	6.1.7 — een hulpeloze ontvanger chargen	71
14	6.1.7 — een hulpeloze ontvanger tackelen	71
15	6.1.12 — buitensporig roekeloos spelen	73
16	6.1.13 — buitensporig niet-reglementair contact tegen een tegenstander, toeschou- wer, official of organisator	73

17	6.4.1 — gewelddadig of buitensporig niet-reglementaire interpositie-interactie	78
18	6.4.2 — gewelddadig of buitensporig niet-reglementaire interacties met een tegenstander die off-stick is	78
19	6.5.1 — buitensporig onsportief gedrag	79
20	6.5.3 — gewelddadige handeling tegen een tegenstander, toeschouwer, official of medewerker	79
21	6.5.4 — opzettelijk spuwen naar of op een tegenspeler, toeschouwer, official of medewerker	79
22	6.5.5 — serieuze overtreding	80
23	7.1.2 — opzettelijk en niet-reglementair een score blokkeren	84
24	7.1.3 — opzettelijk en niet-reglementair een score blokkeren	84

B.1.7 Overtredingen die uitsluiting tot gevolg hebben

Bij de volgende overtredingen wordt de speler uitgesloten zonder rode kaart:

1	2.5.10 — verboden sieraden dragen	32
2	6.1.13 — buitensporig niet-reglementair contact tegen een teamgenoot	73
3	6.5.2 — buitensporig intern onsportief gedrag	79
4	6.5.3 — gewelddadige handeling tegen een ploeggenoot	79
5	6.5.4 — opzettelijk spuwen naar of op een ploeggenoot	79

B.1.8 Standaardcontactovertredingen

Bij de volgende overtredingen moeten de standaardcontactstraffen uit regel 9.1.8 toegepast worden:

1	6.1.1 — niet-reglementair fysiek contact	67
2	6.1.2 — een niet-reglementair screen	68
3	6.1.2 — niet-reglementair een charge uitvoeren op een speler die een screen zet . .	68
4	6.1.4 — niet-reglementaire sliding	69
5	6.1.4 — niet-reglementaire duik	69
6	6.1.6 — niet-reglementair contact via een teamgenoot	70
7	6.1.8 — niet-reglementaire poging tot stelen.	71
8	6.1.9 — niet-reglementair contact van achteren	72
9	6.2.1 — niet-reglementair fysiek blokkeren	74
10	6.2.2 — niet-reglementaire duw	74
11	6.2.3 — niet-reglementaire charge	75
12	6.2.4 — niet-reglementaire wrap	76
13	6.3.1 — niet-reglementaire interactie met de vlagloper	77
14	7.2.2 — fysieke interactie hebben met een onschendbare keeper die als enige volleybalbezit heeft	86
15	7.5.4 — fysieke interactie hebben met een inwerpende speler op het inwerppunt . .	93

B.1.9 overtredingen met unieke straffen

Sommige overtredingen hebben unieke straffen met meerdere sancties of met optionele sanctieniveaus. Bij de volgende overtredingen volgt de straf vermeld tussen haakjes:

- | | | |
|---|---|-----|
| 1 | 5.5.1 — derdetrefbaltussenkomst (terug naar doel, volleyballturnover, en dubbele trefbaltturnover) | 62 |
| 2 | 7.4.1 — spelvertraging (blauwe kaart en volleybal turnover) | 88 |
| 3 | 7.4.3 — niet-reglementaire reset (volleybal turnover) | 89 |
| 4 | 7.5.4 — overtreding tijdens de inwerpprocedure (terug naar doel en turnover) | 93 |
| 5 | 10.3.1 — geen respect tonen voor een official (blauwe of gele kaart) | 119 |

B.2. Overtredingen door de aanvoerder

B.2.1 Algemene overtredingen door de aanvoerder

Voor aanvoerders gelden dezelfde straffen als voor spelers wanneer ze overtredingen begaan, behalve wanneer expliciet staat van niet.

B.2.2 Blauwe-kaart-voor-de-aanvoerderovertredingen

Bij de volgende overtredingen krijgt de aanvoerder van het team een blauwe kaart ongeacht welk teamlid de overtreding begint:

- | | | |
|---|--|-----|
| 1 | 2.5.4 — twee spelers hetzelfde rugnummer laten dragen in de spelerszone | 29 |
| 2 | 9.1.6 — als speler die van het veld werd gestuurd op niet-reglementaire wijze communiceren met personen in de spelerszone | 105 |

B.2.3 Gele-kaart-voor-de-aanvoerderovertredingen

Bij de volgende overtredingen krijgt de aanvoerder van het team een gele kaart ongeacht welk teamlid de overtreding begint:

- | | | |
|---|---|-----|
| 1 | 1.2.2 — niet-reglementaire spelersopstelling in het spel | 12 |
| 2 | 1.2.3 — niet-reglementaire spelersopstelling in het spel | 12 |
| 3 | 9.4.3 — niet-reglementaire wissel in de strafzone | 111 |

B.3. Reglementaire-nederlaag-overtredingen

B.3.1 Overtredingen die leiden tot een reglementaire nederlaag

Bij de volgende overtredingen door individuele teamleden of door het hele team wordt een reglementaire nederlaag opgelegd:

- | | | |
|---|--|----|
| 1 | 1.2.1 — onvoldoende speelgerechtigde spelers hebben om de wedstrijd voort te zetten | 11 |
|---|--|----|

2	9.1.6 — aanhoudend weigeren om de spelerszone te verlaten nadat je van het veld gestuurd bent	105
3	9.1.6 — anderen in gevaar brengen nadat je van het veld gestuurd bent	105
4	9.4.6 — alle spelers in het spel in de strafzone	113



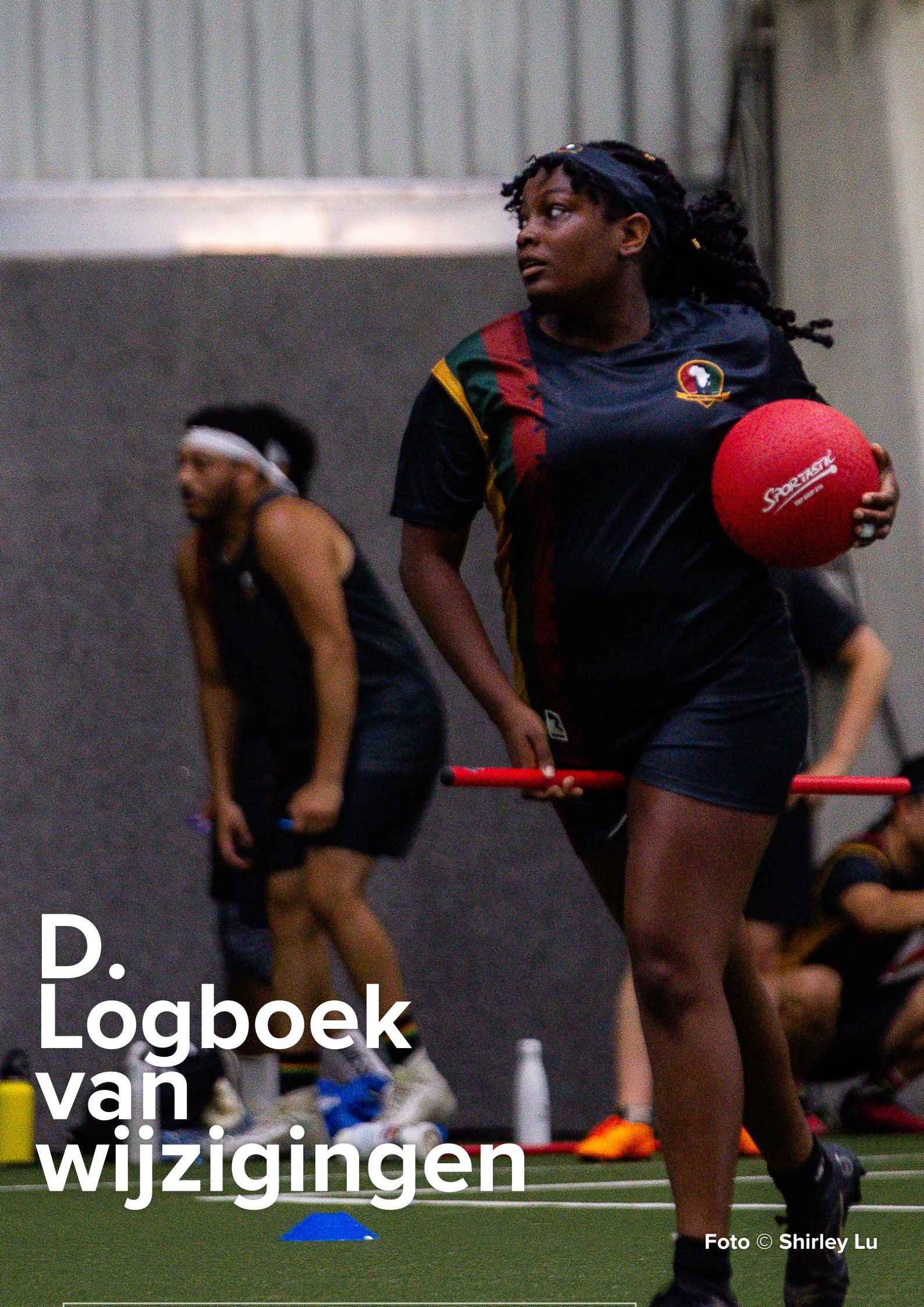
C. Lijst van scheidsrechters- gebaren

Foto © Ajantha Abey Photography

BIJLAGE C. LIJST VAN SCHEIDSRECHTERSgebAREN

Scheidsrechtersgebaren worden gebruikt om tijdens het spel te communiceren met spelers, stafleden en toeschouwers. De gebaren zijn terug te vinden via <https://www.iqasport.org/referee-signals/>





D. Logboek van wijzigingen

Foto © Shirley Lu

BIJLAGE D. LOGBOEK VAN WIJZIGINGEN

D.1. Belangrijke wijzigingen

Dit zijn wijzigingen die een grote invloed hebben op het spel.

D.1.1 Intikken via de middelste doelring

- Regel 5.3.1 Terug-naar-doelprocedure werd aangepast zodat uitgeschakelde spelers bij de terug-naar-doelprocedure de eigen middelste doelring moeten aanraken. Als de middelste doelpaal losgekomen is van de voetsteun, moet de voetsteun aangetikt worden.

D.1.2 Wissels van uitgeschakelde spelers

- Regel 1.3.1 Procedure voor wissels werd aangepast zodat uitgeschakelde spelers uit het spel gewisseld kunnen worden wanneer het spel loopt zonder eerst de terug-naar-doelprocedure te moeten volgen, ook wanneer ze een terug-naar-doelstraf toegekend krijgen. Voorheen moesten deze wisselers op de stick zitten.
- Regel 1.3.1 Procedure voor wissels werd aangepast zodat een wisselspeler die een uitgeschakelde speler vervangt ook uitgeschakeld is en eerst de terug-naar-doelprocedure moet volgen alvorens deel te kunnen nemen aan het spel.
- Regel 1.3.1 Procedure voor wissels werd aangepast zodat een wisselspeler op de stick het speelveld mag betreden wanneer die een uitgaande speler vervangt die op geldige wijze afstapte in de wisselzone.

D.2. Volleybalspel

Deze regels hebben specifiek invloed op het volleybalspel.

D.2.1 Resets en verzoek tot herstellen van de doelring

- Regel 7.4.3 De volleybal resetten werd aangepast zodat het nu wel reglementair is voor de speler in volleybalbezit om een volleybal te lanceren door deze achterwaarts over een restrictielijn te lanceren zonder ofwel te proberen te passen naar een aanspeelbare ontvanger, ofwel te proberen een doelpunt te scoren. De regels rond spelvertraging zijn wel nog steeds van kracht en deze situatie telt nog steeds als een reset, dus een tweede reset tijdens dezelfde aanval blijft een niet-reglementaire reset.

- Regel 4.3.2.D. Procedure bij een losgekomen doelring werd aangepast zodat een speler in volleybalbezit nu ook een onderbreking mag aanvragen om een losgekomen doelring te herstellen wanneer die zich in de omgeving van de middenlijn bevindt, niet enkel in de eigen speelhelte. Regel 7.4.3 De volleybal resetten werd aangepast om de bijbehorende uitzondering te verwijderen waarbij de speler in volleybalbezit de middenlijn mocht kruisen om een herstel aan te vragen zonder dat dit als een reset telde.

D.2.2 Inwerpen van een vastgelopen volleybal

- Regel 7.4.2 Vastgelopen volleybal werd aangepast zodat een vastgelopen volleybal ingeworpen wordt op het speelveld, op de plek waar de bal vastliep volgens de inwerpprocedure in 7.5.4 Inwerpprocedure en niet naar de zijlijn verplaatst moet worden. De uitzondering voor onschendbare keepers blijft van kracht: een onschendbare keeper die gelijktijdige controle had over een bal krijgt balbezit zonder dat de bal ingeworpen moet worden.
- Regel 7.5.4 Inwerpprocedure werd aangepast zodat er geen fysiek contact gemaakt mag worden met een speler terwijl die een vastgelopen volleybal inwerpt en zodat deze speler niet uitgeschakeld kan worden, net zoals een onschendbare keeper met exclusief balbezit, tot de aftelperiode van 5 seconden op 'nul' staat.
- Regel 7.5.4 Inwerpprocedure werd aangepast zodat de inwerpende speler van een vastgelopen volleybal tijdens de aftelperiode van 5 seconden niet mag bewegen maar de bal in kan werpen door deze te gooien. In tegenstelling tot bij het inwerpen van een bal die buiten het speelveld is gegaan, is het hier wel reglementair om te wachten tot "nul" ("zero"). Op dat moment wordt de bal als ingeworpen beschouwd.
- De inwerpprocedure voor een bal die buiten het speelveld is gegaan is onveranderd gebleven. Die bal mag nog steeds ingeworpen worden door de bal te gooien of op het veld te dragen en het inwerpen moet plaatsvinden voor de aftelperiode op 'nul' staat.

D.2.3 Losmaken van doelringen

- Regel 4.3.3 Losraken, draaien en terugplaatsen van doelringen werd aangepast zodat het losmaken van doelringen altijd niet-reglementair is (met uitzondering van vrijgestelde situaties). Het onopzettelijk losmaken van een doelring levert nu een blauwe kaart op, zelfs wanneer het niet herhaaldelijk gebeurt. Dit heeft geen invloed op situaties van oogluikend toelaten (no harm no foul).

D.3. Trefbalspel

Deze regels hebben specifiek invloed op het trefbalspel.

D.3.1 Afgegooid worden (beats)

- Regel 5.2.1 Uitgeschakeld worden werd aangepast zodat, bij het bepalen of een speler geraakt werd door een trefbal, vingers die een bal aanraken gezien worden als deel van de bal en niet als deel van het lichaam van de speler.

D.3.2 Trefballen en spelers buiten het speelveld

- Regel 7.5.2 Grenzen en ballen werd aangepast zodat een trefbal die contact maakt met een speler die zich buiten het speelveld bevindt ook beschouwd wordt als buiten het speelveld. De bal moet ingeworpen worden, zelfs indien hij uiteindelijk binnen de lijnen landt.
- Regel 7.5.2 Grenzen en ballen werd aangepast zodat een speler die zich buiten het speelveld bevindt nog steeds geraakt kan worden door een actieve trefbal. Op het moment van contact wordt de trefbal inactief en kan hij niet gevangen worden.
- Regel 7.5.2 Grenzen en ballen werd aangepast zodat het ondernemen van een redelijke poging om een speler uit te gooien die zich buiten het speelveld bevindt, niet beschouwd wordt als de intentie hebben om een bal buiten het speelveld te krijgen.

D.3.3 Trefbalimmunititeit

- Regel 5.5.2 Trefbalimmunititeit opeisen werd aangepast zodat ‘ongepaste immuniteitsclaim’ niet langer bestaat als aparte categorie. Dergelijke gevallen worden nu beschouwd als licht ongeldige immuniteitsclaim (terug-naar-doel) of ongeldige immuniteitsclaim (blauwe kaart), net zoals bij de andere vormen van ongeldige immuniteitsclaim.

D.4. Wedstrijdprocedures en straffen

Deze wijzigingen hebben invloed op de start, onderbrekingen, hervattingen en straffen.

D.4.1 De wedstrijd opstarten

- Regel 3.2.2 Startprocedure werd aangepast zodat het spel begint met een kort fluitsignaal nadat de scheidsrechter “ready” (“klaar”) zegt, en niet meer bij de eerste ‘s’ in ‘sticks up’.

D.4.2 Ballen tegenhouden aan de zijlijn

- Regel 1.4.3 Tussenkoms aan de zijlijn werd aangepast zodat wisselers en stafleden in de wisselzone, de bank of de coachzone een redelijke poging moeten ondernemen om een bal tegen te houden die het speelveld verlaat.

- Regel 1.4.3 Tussenkost aan de zijlijn werd aangepast zodat het niet tegenhouden van een dergelijke bal een vorm kan zijn van tussenkost aan de zijlijn (blauwe kaart) of opzettelijke tussenkost aan de zijlijn (rode kaart).

D.4.3 Strafkarten

- Regel 9.4.1 Straftijd werd aangepast om te verduidelijken dat spelers waarvan de straftijd van één minuut automatisch verloopt door een gemaakt doelpunt nog steeds uitgeschakeld zijn, zelfs al moeten ze niet naar de strafzone gaan. Dit zorgt ervoor dat het altijd minstens even erg is om een kaart te krijgen als een terug-naar-doelstraf.

D.4.4 Voordeel en uitgestelde straffen

- Regel 9.5.1 Voordeel toekennen werd aangepast om de voordeelmarker en de speciale herstartprocedure na een voordeel te verwijderen. Bij voordeelsituaties kan de hoofdscheidsrechter er nog steeds voor kiezen te wachten met het stilleggen van het spel, maar de speler in volleybalbezit waartegen een overtreding werd begaan keert niet terug naar de plek van de overtreding. Hierdoor worden situaties vermeden waarbij een speler in balbezit bij hervatting na voordeel voor onverdedigde doelringen terechtkomt.

D.4.5 Verlengingen

- Regel 3.5.2 Doorspelen in verlenging werd aangepast zodat teams nog één wissel mogen uitvoeren voor de start van de verlengingen. Het is hierbij niet van belang of de spelers in het spel zouden voldoen aan de eisen van de genderregel bij verlengingen. Deze optionele wissel komt bovenop de verplichte wissels onder Regel 1.3.3 Wisselregels, zoals wissels door blessure of uitsluiting.
- Regel 3.3.4 Time-outs werd aangepast zodat de aanvoerder ook tijdens de verlengingen een time-out kan aanvragen tijdens een rustig moment in het spel.

D.5. Contact

Deze wijzigingen hebben invloed op de regels rond fysiek contact.

D.5.1 Voorrang

- Regel 6.4 Voorrang werd vereenvoudigd door deze volgorde van voorrang te hanteren:
 - A.** stilstaande spelers hebben voorrang op bewegende spelers;
 - B.** spelers met een bal hebben voorrang op spelers zonder bal;

C. chasers hebben voorrang op seekers, seekers op beaters.

- Meer specifieke regels wegen zwaarder door dan voorrangsregels. Zo is het bijvoorbeeld nog steeds niet-reglementair om een screen te zetten voor een speler in een andere positie, zelfs al heeft de speler die het screen zet voorrang.

D.5.2 Bescherming van de inwerpende speler

- Regels 7.5.4 Inwerpprocedure en 6.1.1 Niet-reglementair fysiek contact werden aangepast om de bestaande beschrijving van de overtreding 'niet-reglementair en fysiek de inwerpende speler verhinderen weer op het speelveld te komen' te veranderen in 'fysieke interactie hebben met een inwerpende speler op het inwerppunt'. Deze overtreding heeft nu ook expliciet de standaardcontactstraf als gevolg 9.1.8 Standaardcontactstraffen . Deze aanpassing zorgt ervoor dat het verbod en de bijbehorende straf expliciet is en nu ook overeenstemt met de vrijwel identieke situatie van een onschendbare keeper die als enige volleybalbezit heeft.

D.6. Naast het spel

Deze wijzigingen hebben betrekking tot spelregels die een impact hebben op de wedstrijd maar niet op het actieve spel zelf.

D.6.1 Rugnummers

- Regel 2.5.4 Rugnummers werd aangepast om te verduidelijken dat een speler die tijdens een onderbreking te horen krijgt dat diens rugnummer beschadigd is, het nummer tijdens die onderbreking moet herstellen en dat de speler gewisseld moet worden als het rugnummer niet snel hersteld kan worden.

D.6.2 Vlagscheidsrechters

- Regels 10.1.2 Officials benoemen en 10.1.4 Vlagscheidsrechters werden aangepast zodat de vlagscheidsrechter mag optreden als assistent-scheidsrechter terwijl de vlagloper niet in het spel is, ongeacht het aantal andere assistent-scheidsrechters.

D.6.3 Flexibele speelveldgrootte

- Regel 2.1.1 Grenslijnen werd aangepast zodat de afmetingen van het speelveld flexibel zijn: de zijlijnen mogen nu 57-63m lang zijn en hoeven niet exact 60m te zijn ($\pm 5\%$) en de eindlijnen mogen 30-36m lang zijn en hoeven niet exact 33 m te zijn ($\pm 9.1\%$). Regel 2.1.12 De

spelerszone werd eveneens aangepast: de spelerszone is nu 41-47 meter bij 63-69 meter. De bijhorende veldmarkeringen werden aangepast.

D.6.4 Hitteonderbrekingen

- Regel 3.3.5 Hitteonderbrekingen werd aangepast zodat evenementen eigen regels rond hitteonderbrekingen kunnen opleggen. De standaard regels rond hitteonderbrekingen werden uit het reglement verwijderd zodat evenementen de richtlijnen kunnen aanpassen in functie van de locatie en regio. Wie toch gebruik wil maken van de vorige regels kan ze terugvinden onder 3.3.5 *Hitteonderbrekingen*.

D.7. Technische wijzigingen

Deze wijzigingen hebben geen significante impact op de spelregels maar zorgen ervoor dat de regels en/of namen duidelijker zijn.

- Regel 5.3.2 Uitgeschakelde spelers werd aangepast om de beperkingen voor uitgeschakelde spelers en de straffen van de voorgaande secties beter op elkaar af te stemmen. Op deze manier zijn er ook minder verschillende straffen.
- Regel 7.4.2 Vastgelopen volleybal werd aangepast om het concept 'stilgevallen' ('halted') volleybal toe te voegen. Hiermee wordt het onderscheid gemaakt met een 'vastgelopen' ('stalled') volleybal. Een volleybal is 'stilgevallen' wanneer hij voldoet aan de voorwaarden tijdens de aftelperiode van tien seconden. Hij telt als 'vastgelopen' op het moment dat de official "zero" begint te zeggen.
- Regel 3.4.2 Seeker floor werd aangepast zodat de startende seeker zich niet meer bij de timekeeper hoeft aan te melden voor het einde van de 19e speelminuut. De speler moet zich voor het einde van de 20e speelminuut rechtstreeks naar de strafzone begeven.
- Regel 3.7.2 Het hervatten van een opgeschorte wedstrijd werd op een gelijkaardige manier aangepast: bij een wedstrijd die opgeschort wordt tussen de 19 en 20e speelminuut starten de seekers bij hervatting de wedstrijd in de strafzone.
- Regel 1.2.2 Posities werd aangepast om de aparte straf voor 'opzettelijk nalaten om een seeker de wedstrijd in te sturen' te verwijderen. Wanneer een team geen seeker in het spel heeft wanneer dit reglementair verplicht is, krijgt het team nog steeds de straf voor 'niet-reglementaire spelersopstelling in het spel'.
- Regel 2.3.2 Trefballen werd aangepast om de minimumomtrek van de trefbal een centimeter kleiner te maken (67 cm i.p.v. 68 cm). Bij het omrekenen naar centimeters werd het getal verkeerd afgerond, waardoor de typische trefbal (diameter van 8,5 inch, omtrek van 67,83 cm) zogezegd niet reglementair was.
- De afbeeldingen en individuele links naar de scheidsrechtergebaren in GIF-vorm werden vervangen door een enkele link waar alle gebaren terug te vinden zijn als animatie. Dit zorgt ervoor dat dit document 23 pagina's korter is en de bestandsgrootte ook gereduceerd

wordt. Het aantal gebaren zelf werd ook teruggebracht zodat er minder gebaren te leren zijn, wat het eenvoudiger zal maken om ze te onthouden en te gebruiken. Het gebaar voor 'geldige vlagvangst' is nu het gebaar voor het einde van de wedstrijd. Er werd een nieuw gebaar toegevoegd om een geldige vlagvangst aan te geven (zie Appendix C Lijst van scheidsrechtersgebaren).

D.8. Verduidelijkingen

Bij de volgende wijzigingen werd de formulering veranderd maar blijft de betekenis van de regel hetzelfde.

- Regel 2.5.4 Rugnummers werd aangepast zodat er niet langer staat dat het spel actief is wanneer een rugnummer beschadigd raakt. Het kan immers zo zijn dat het spel al stilstaat op dit moment en het spel wordt niet automatisch hervat bij het vaststellen van een beschadigd nummer.
- Regel 9.5.2 Een uitgestelde straf toekennen is duidelijker door consistent te verwijzen naar 'officials' en niet naar de hoofdscheidsrechter bij het beschrijven wie eventuele straffen toekent of signalen geeft. Regel 9.5.2.B. verwees nog incorrect naar 'assistent-scheidsrechter', en regel 9.5.2.C. gebruikte 'scheidsrechter'.
- De aanbeveling om het spel onmiddellijk te onderbreken indien er een tweede overtreding plaatsvindt tijdens een uitgestelde straf werd verwijderd uit 9.5.2 Een uitgestelde straf toekennen . De hoofdscheidsrechter mag dit zelf bepalen.
- Regel 2.1.12 De spelerszone werd aangepast om de tekst te verwijderen waarin vermeld werd dat toeschouwers de spelerszone niet mogen betreden. Toeschouwers maken geen deel uit van de lijst 'toegelaten personeel' in 2.1.12.C. dus de verboden toegang tot de spelerszone blijft ongewijzigd.
- Regel 1.1.2 Stafleden werd aangepast zodat de definitie nu in het algemeen alle niet-spelende leden van een team omvat en de 'niet-spelende coaches' niet langer apart vermeld worden. Niet-spelende coaches vallen immers onder de definitie 'niet-spelende leden' en behoren dus automatisch tot de stafleden.

D.9. Nieuwe definities

Voor de volgende termen werd een definitie toegevoegd in de bijlage A Definities:

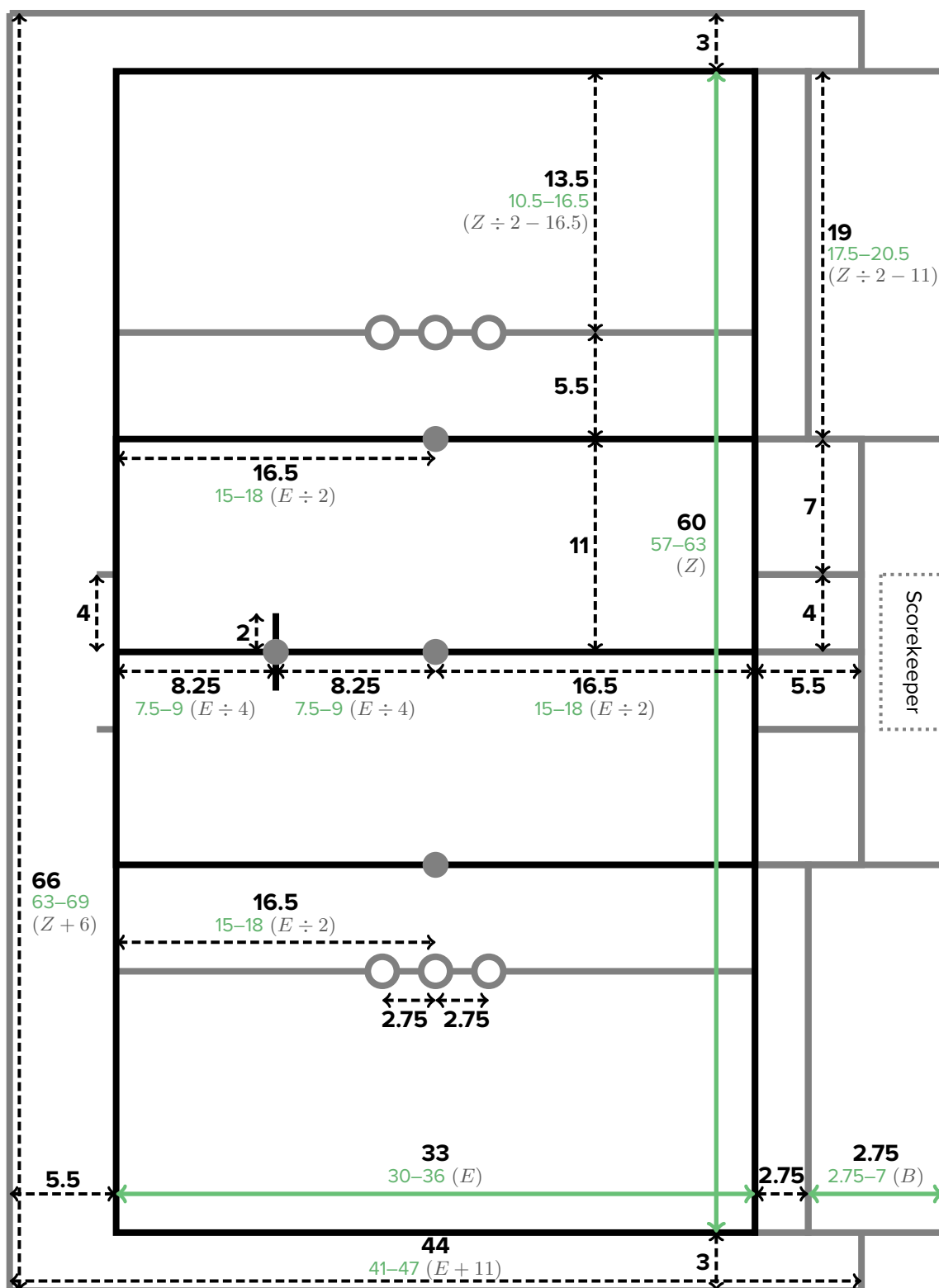
- Staflid
- Vastgelopen volleybal



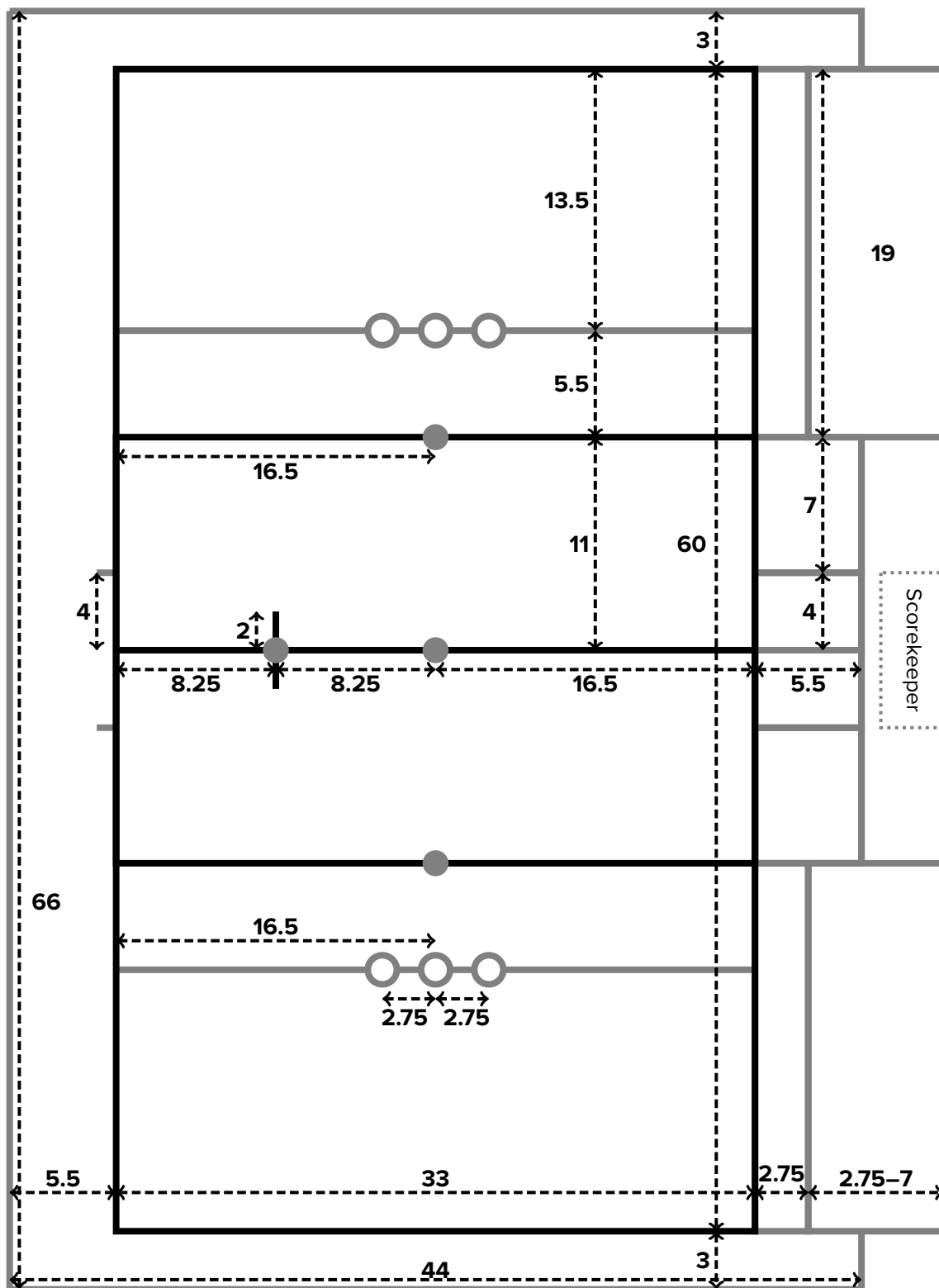
E. Grafische voorstelling van de afmetingen van het speelveld

Foto © Shirley Lu

E. GRAFISCHE VOORSTELLING VAN DE AFMETINGEN VAN HET SPEELVELD



Vetgedrukte getallen tonen de basisafmetingen; **groene getallen** tonen de toegestane variatie; de *grijze schuingedrukte tekst* geeft de berekening van de variabele afmetingen weer. E , Z , en B zijn respectievelijk de gekozen lengte van de eindlijn (E), de zijlijn (Z), en de totale breedte van de bank (B). Afmetingen in meters.



Basisafmetingen van het speelveld, met standaardafmetingen voor de eindlijn en zijlijn. De zwarte lijnen moeten gemarkeerd worden, bijvoorbeeld met kegels of verf. Het is niet verplicht de grijze lijnen te markeren, maar dit wordt wel aangeraden. Alle afmetingen zijn in meters.