

## In het kort

### Voor de wedstrijd

- Controleren of het formulier goed is ingevuld , en je eigen naam invullen bij scheidsrechter
- Nethoogte controleren met de hoogtepaal
- De spelerskaarten van thuis en uit ploeg controleren. Vragen aan de coach of aanvoerder. Dan kijken of het overeenkomt met het wedstrijdformulier/DWF.
- Wedstijdformulier met tellers doorlopen.
- Uiterlijk 15 min voor tijd aanvoerder erbij roepen. Uitploeg mag eerst kiezen wat ze willen, service of kant van het veld. Spreek af of je de hulplijn bij het serveren gebruikt of dat je, conform de nieuwe regels ('16-'17), met 1 voet volledig het veld in mag stappen.

### Inspelen aan net

- 15 min voor tijd beginnen met inslaan op buiten
- 11 min voor tijd beginnen met inslaan midden/dia
- 7 min voor tijd laten serveren
- Thuisspelende aanvoerder een wedstrijdbal laten regelen. Deze laten goedkeuren door de uitspelende aanvoerder.
- Wedstrijd **op tijd** laten beginnen. Vooral bij de eerste wedstrijd belangrijk
- 5 minuten voor tijd stoppen met serveren. Spelers handjes schudden en teambespreking laten houden.
- Als de spelers opgesteld staan moeten de tellers de opstelling invullen.
- Als ze klaar zijn vraag je aan de aanvoerder van het niet-serverende team of ze klaar zijn.
- Vervolgens of de aanvoerder van het serverende team klaar is.

### Wedstrijd

- Vervolgens gewoon fluiten naar wat je waarneemt, **wat jij ziet is waar en niks anders.**
- Let goed op voetfouten onder het net door. Bij gevaarlijke of onreglementaire bewegingen affluiten. Jij bent verantwoordelijk voor een veilige wedstrijd.
- Time out is 30 seconden.
- Wissel van veld is 3 minuten.

### 5<sup>e</sup> set

- Als er een 5<sup>e</sup> set nodig is mag de thuisspelende ploeg opslag of kant kiezen.
- Er zijn weer 3 minuten voor de veldwissel en er mogen gewoon 2 time-outs worden aangevraagd.
- Zodra het eerste team bij de 8 punten is wordt er van kant gewisseld. Tellers wisselen de score om en strepen verder bij het andere rijtje.
- Bij 15 punten is de set afgelopen.

### Na de wedstrijd

- Aan het einde van de wedstrijd de rest van het formulier controleren en vinkjes laten zetten door de aanvoerders en zelf als laatste vinken en versturen.