

Onder het net doorkomen (regel 11.2). Situaties rondom op en over de middenlijn komen!

Mogelijke spelsituaties:	goed	fout	reden	spelregel
Je komt met je voet(en) op de middenlijn maar niet er overheen	X		Nooit fout.	
Je komt met je hand(en) of een ander lichaamsdeel op de middenlijn maar niet er overheen	X		Nooit fout.	
Je valt aan en bij het neerkomen kom je met je volledige voet(en) onder het net door in de speelruimte van de tegenstander en je raakt daarbij het speelveld van de tegenstander aan.		X	Je mag niet met de voet(en) volledig over de middenlijn komen en het speelveld van de tegenstander aanraken.	11.2.2.1
Je blokkeert en bij het neerkomen kom je met je volledige voet(en) onder het net door in de speelruimte van de tegenstander en je raakt daarbij het speelveld van de tegenstander aan.		X	Idem als hierboven.	11.2.2.1
Je valt aan en je raakt met een deel van je voet(en) het speelveld van je tegenstander aan. De projectie van de voet(en) is nog boven de middenlijn.	X		Niet volledig met de voet(en) over de middenlijn. Alleen fout als de tegenstander zodanig wordt gehinderd dat hij zijn actie niet meer onbelemmerd kan uitvoeren.	11.2.2.1
Je valt aan en bij het neerkomen, kom je met hand(en) volledig of gedeeltelijk onder het net door in de speelruimte van de tegenstander en raakt het speelveld van de tegenstander aan.	X		Alleen fout als de tegenstander zodanig wordt gehinderd dat hij zijn actie niet meer onbelemmerd kan uitvoeren.	11.2.1.1 11.2.2.2
Je blokkeert en bij het neerkomen kom je met enig lichaamsdeel boven de voet volledig of gedeeltelijk onder het net door in de speelruimte van de tegenstander en je raakt daarbij het speelveld van de tegenstander aan.	X		Alleen fout als de tegenstander zodanig wordt gehinderd dat hij zijn actie niet meer onbelemmerd kan uitvoeren.	11.2.2.1 11.2.2.2
De spelverdeler speelt de bal. Op dat moment komt hij met zijn voet volledig over de middenlijn onder het net door in de speelruimte van de tegenstander en hij raakt daarbij het speelveld van de tegenstander aan.		X	Volgens de spelregels.	11.2.2.1
Een speler raakt na een spelactie met heel zijn voet over de middenlijn het speelveld van de tegenstander aan bij een wegstappende beweging om een bal te spelen.	X		Aangepaste spelregel. Alleen fout als de tegenstander zodanig wordt gehinderd dat hij zijn actie niet meer onbelemmerd kan uitvoeren.	11.2.2.1 Com.

Mogelijke spelsituaties:	goed	fout	reden	spelregel
Een speler voert een blokactie uit. Bij de landing (in stabiele stand) draait hij zich om, om zich te verplaatsen. Bij de afzet komt hij met zijn voet volledig over de middenlijn onder het net door in de speelruimte van de tegenstander en raakt daarbij het speelveld van de tegenstander aan. De bal is op dat moment al in het achterveld.	X		Aangepaste spelregel. Alleen fout als de tegenstander zodanig wordt gehinderd dat hij zijn actie niet meer onbelemmerd kan uitvoeren.	11.2.2.1 Com.
De bal wordt gepast en bevindt zich ter hoogte van de aanvalslijn. De spelverdeler, die bij het net staat rent naar de aanvalslijn. Op het moment dat hij daar naar toe rent zet hij zich af en komt hij met een voet onder het net door volledig over de middenlijn en raakt daarbij het speelveld van de tegenstander aan.	X		Aangepaste spelregel. Alleen fout als de tegenstander zodanig wordt gehinderd dat hij zijn actie niet meer onbelemmerd kan uitvoeren.	11.2.2.1 Com.
Een bal wordt geblokkeerd en het blok scoort hiermee direct een punt. De 1 ^e scheidsrechter heeft al gefloten voor einde rally. Daarna pas landt de blokkeerder op de grond, komt met een voet onder het net door volledig over de middenlijn en raakt daarbij het speelveld van de tegenstander aan.	X		Spel is dood als een van de scheidsrechters heeft gefloten.	8.2
Een blokkeerder wil de bal blokkeren maar de aanval vindt plaats nabij de andere antenne (aan de andere zijde van het net). Bij de landing komt hij met zijn voet(en) onder het net door volledig over de middenlijn en raakt daarbij het speelveld van de tegenstander aan.		X	Volgens spelregels.	11.2.2.1
Als je met je voet(en) onder het net door in de speelruimte van de tegenstander komt (je voet(en) blij(ft)(ven) boven het speelveld "zweven") en je hindert niemand.	X		Alleen fout als de tegenstander zodanig wordt gehinderd dat hij zijn actie niet meer onbelemmerd kan uitvoeren.	11.2.1
Je rolt bij een verdedigende actie op je rug over de middenlijn en komt met je hele lichaam in het speelveld van de tegenstander terecht. Je houdt je voeten hierbij in de lucht en deze raken dus niet het speelveld van de tegenstander aan. Je hindert niemand.		X	Je raakt het speelveld van de tegenstander niet aan met je voeten, maar je voeten zijn niet meer op of als projectie boven de middenlijn en daarom is dit fout.	11.2.2.2 1 ^e com + 11.4.3
Je schuift bij een duikactie op je buik over de middenlijn en over het speelveld van de tegenstander naar de vrije zone van de tegenstander en komt vervolgens via de vrije zone buiten het net om weer terug naar je eigen speelveld. Je voeten raken het speelveld van de tegenstander niet aan en je hindert niemand.		X	Je raakt het speelveld van de tegenstander niet aan met je voeten, maar je voeten zijn niet meer op of als projectie boven de middenlijn en daarom is dit fout.	11.2.2.2 1 ^e com + 11.4.3