

Publicatie 3.17

Ballenrapers en Quickmoppers

Eredivisie, Superdivisie & Topdivisie

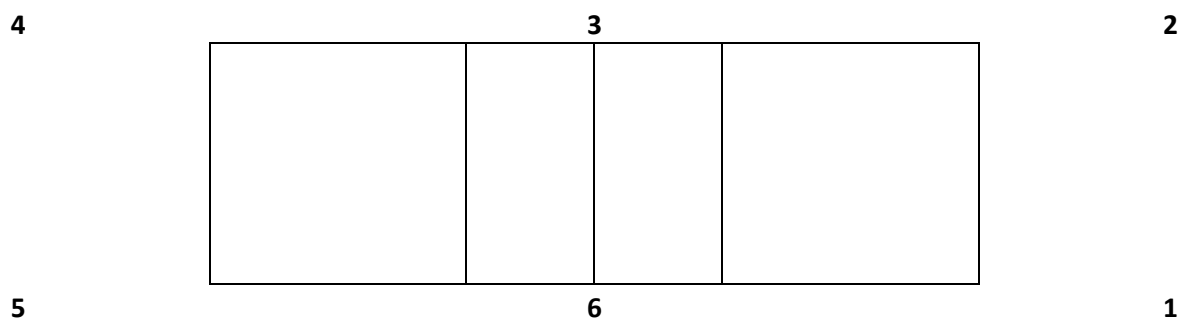
Wedstrijden met 2 of 6 Ballenrappers

Bewust is vanaf 2022 gekozen voor de term ballenrapers. Bij aangepaste regelgeving hierover zie de eventuele laatste instructies van de Nevobo hierover. We hanteren nu de werkwijze die ook door de FIVB gehanteerd wordt, te weten:

- 2 ballenrapers (achter elke boarding achterzijde 1x)
- 2 ballenwagens (achter elke boarding achterzijde 1x)
- 10 dezelfde ballen per wedstrijd, alle goedgekeurd door de arbitrage
- 2 quickmoppers

6 Ballenrapers

Een ander alternatief is dat we weer verder gaan met 6 ballenrapers. Deze 6 ballenrapers dienen zich buiten het speelveld op de volgende wijze op te stellen:



En wel aan de rand van de speelruimte op minimaal 2 meter van de zijlijn en 4 meter van de achterlijn.

Tijdens de wedstrijd

De 6 ballenrapers nemen hun plaats in volgens tekening 10 van de spelregels. In iedere hoek van de vrije zone bevindt zich één ballenraper (nr. 1, 2, 4, 5, één voor de tellertafel (nr. 3) en één achter de eerste scheidsrechter (nr. 6) .

Vóór aanvang van de wedstrijd ontvangen bij het 5-ballensysteem de ballenrapers 1, 2 en 4, 5 van de tweede scheidsrechter een wedstrijdbal.

Als de bal niet in het spel is

- Als de bal buiten het veld is wordt deze zo spoedig mogelijk door een ballenraper gerold naar de ballenraper, die voorafgaand de serveerder van een bal heeft voorzien.
- Als de bal in het speelveld is moet de speler die zich het dichtst bij de bal bevindt, deze onmiddellijk het speelveld uit rollen, over de dichtstbijzijnde lijn.
- Als de bal niet in het spel is moet de ballenraper, die het dichtst bij de serveerder is geplaatst (nr. 1, 2 of 4, 5) zo snel mogelijk de serveerder van een bal voorzien, zodat de opslag zonder vertraging kan plaatsvinden.
- Als de bal niet in het spel is wordt de bal van ballenraper naar ballenraper getransporteerd door deze te rollen (niet gooien en niet laten stuiteren!).
- De ballenrapers 1, 2 en 4, 5 hebben een handdoek bij zich om de wedstrijdballen af te drogen.

De ballenrapers gaan gekleed in uniform tenue. Voor de ballenrapers zijn zitkrukjes aanwezig.

NB. Het is in de Eredivisie niet toegestaan dat de ballenrapers op de posities 3 en 6 tijdens de wedstrijd tevens dienst doen als quick mopper.

Wedstrijden met 2 Quickmoppers

Alle quickmoppers (QM) kijken zittend naar het spel en letten goed op of dat er spelers zijn die hebben gedoken of op een andere wijze het speelveld nat hebben gemaakt. Ze zitten in de starthouding, klaar om zo snel mogelijk naar de natte plek te rennen.

Per speelhelft is er één quickmopper, die plaatsneemt links en rechts van de tellertafel.

Spelers en coaches mogen geen opdracht tot dweilen geven. Dat mag alleen de scheidsrechter doen! De werkzaamheden van een quickmopper wanneer het spel stil ligt tussen twee rally's:

- Zodra een QM ziet dat een speler het speelveld raakt met iets anders dan zijn schoenen, dan steekt hij/zij een hand op, wijst met de andere hand naar de natte plek en wacht op het fluitsignaal van het einde van deze rally.
- Meteen na het fluitsignaal van de scheidsrechter, dat het einde van deze rally aangeeft, rennen alleen de QM's die hun hand hadden opgestoken naar de natte plek(ken) om deze op te drogen. Behalve wanneer de scheidsrechter aangeeft dat ze op hun plaats moeten blijven zitten.
- Zodra de quickmopper klaar is gaat hij direct, via de kortste weg naar zijn plaats terug.
- Deze dweilactie mag niet meer dan 6-8 seconden duren.

De beoordeling vindt plaats door het jurylid

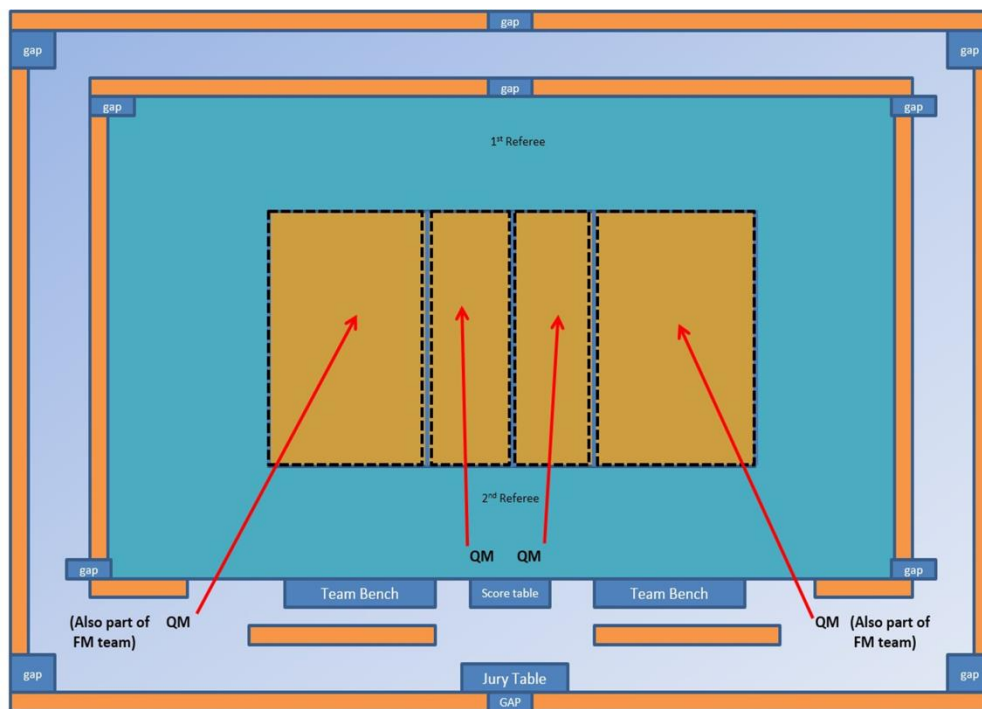
Opmerking:

- Het is in de Super- en Topdivisie toegestaan dat de ballenrapers die op de posities 3 en 6 zitten, tijdens de wedstrijd ook dienst doen als quickmopper.
- Indien er geen quickmoppers aanwezig zijn, mogen de spelers dweildoekjes bij zich hebben en deze dan ook gebruiken.

Wedstrijden met 4 Quickmoppers

Plaats van de Quick-moppers en hun zônes die ze moeten dweilen.

- De QM die voor de tellertafel zit heeft zijn aandacht vooral gericht op de voorzone en het verlengde daarvan en de QM die bij de warming-up zone zit helpt met dweilen in de achterzone van het speelveld en de vrije zone er omheen. Maar wanneer de natte plek zich bevindt in de voorzone én in de achterzone óf wanneer er meerdere natte plekken zijn, dan gaan beide QM's dweilen. (Zie onderstaande tekening ter verduidelijking.)



- Wanneer er meer dan één natte plek ligt voor de QM, dan moeten de natte plekken die het dichtst bij het net liggen het eerst gedweild worden. De natte plekken in de achterzone en in de vrije zone zijn minder belangrijk maar moeten zo mogelijk toch ook gedweild worden. Wanneer de knie van een speler het speelveld raakt dan hoeft er niet persé een natte plek te liggen.

- Zo mogelijk begint de QM het eerst de plekken te dweilen die het verst van zijn plaats af liggen en zo werkt hij zijn weg terug naar zijn plaats langs het speelveld.
- De tijd om een natte plek te dweilen mag niet meer dan 6-8 seconden bedragen. De QM's mogen geen spelophouden veroorzaken.