

VOLLEYBAL DE REGELS OP EEN RIJ



nevobo

— ★ VOLLEYBAL ★ —
MASTERZ

★
ECHTE VOLLEYBALLERS BEHEERSEN DE REGELS



INHOUDSOPGAVE

1.0 Inleiding.....	4
2.0 Hoe ziet de speelruimte eruit?	6
2.1 Het speelveld.....	6
2.2 Het net.....	7
3.0 Welke deelnemers vind je in en rond het veld?.....	8
4.0 Hoe speel je het spel?	11
4.1 De wedstrijd.....	11
4.2 De spelers en hun opstelling.....	14
4.3 Het spelen van de bal.....	18
4.4 De service.....	20
4.5 De aanvalslag.....	21
4.6 Het blok.....	22
4.7 Spelonderbrekingen.....	23
5.0 Wat mag wel, wat mag niet?.....	24

1. INLEIDING

Volleybal is een van de meest succesvolle en populaire sporten in de wereld. Het spel is snel, dynamisch en explosief. Je speelt het spel met twee teams op een speelveld gescheiden door een net. Het doel is simpel: de bal over het net spelen en op de grond bij je tegenstander proberen te krijgen. Tegelijk probeer je te voorkomen dat je tegenstander hetzelfde bij jouw team doet.

WAAROM DIT BOEKJE?

Om het volleyballen leuk, eerlijk en veilig te houden is er een dik boek met officiële spelregels. Als speler, ouder of toeschouwer hoef je niet al die regels precies te kennen. Wel heb je een verantwoordelijkheid om de basis van de spelregels te kennen. Daarom vind je in dit boekje een samenvatting van de belangrijkste volleybalregels en -technieken.

Wanneer iedereen de spelregels goed kent, verloopt het spel soepeler. Het voorkomt chaos en discussie. Kortom, spelregelkennis leidt tot meer spelplezier, respect voor elkaar en begrip voor de scheidsrechter.

VOOR WIE IS DIT BOEKJE?

Dit boekje is bedoeld voor jongeren die pas beginnen met volleyballen. Maar het is ook interessant voor volleyballers die al langer spelen en die nog meer inzicht in het spel willen krijgen.

TIPS BIJ HET LEZEN VAN DIT BOEKJE

Bij het lezen van dit boekje kom je woorden tegen waar een streep onder staat. Van deze woorden weet je misschien niet altijd de betekenis. Als je verder leest kom je de betekenis van deze woorden vanzelf tegen.

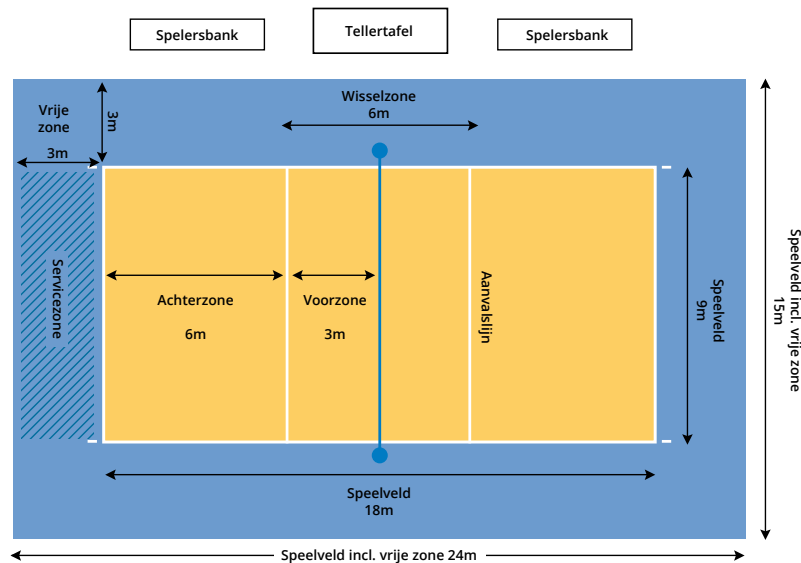
Ook kom je in de tekst regelmatig blauwe plaatjes tegen. Dit zijn tekens van de scheidsrechter die bij de beschreven situatie horen.

Namens de Nederlandse Volleybalbond wensen we je veel lees- en volleybalplezier!

Wil je de officiële spelregels bekijken? Ga dan naar de website van de Nederlandse Volleybalbond: www.volleybal.nl/competitie/arbitrage/spelregels.

2. HOE ZIET DE SPEELRUIMTE ERUIT?

2.1 HET SPEELVELD



SPEELVELD, ZIJLIJNEN EN ACHTERLIJNEN

Het speelveld is rechthoekig. De twee zijlijnen en twee achterlijnen horen bij het speelveld.

AANVALSLIJN

Op iedere speelhelft is op 3 meter van de middenlijn een aanvalslijn te zien. De aanvalslijn wordt ook wel 3-meterlijn genoemd.

VOORZONE

Het gedeelte tussen de aanvalslijn en de middenlijn heet de voorzone.

ACHTERZONE

Het gedeelte tussen de aanvalslijn en de achterlijn heet de achterzone.

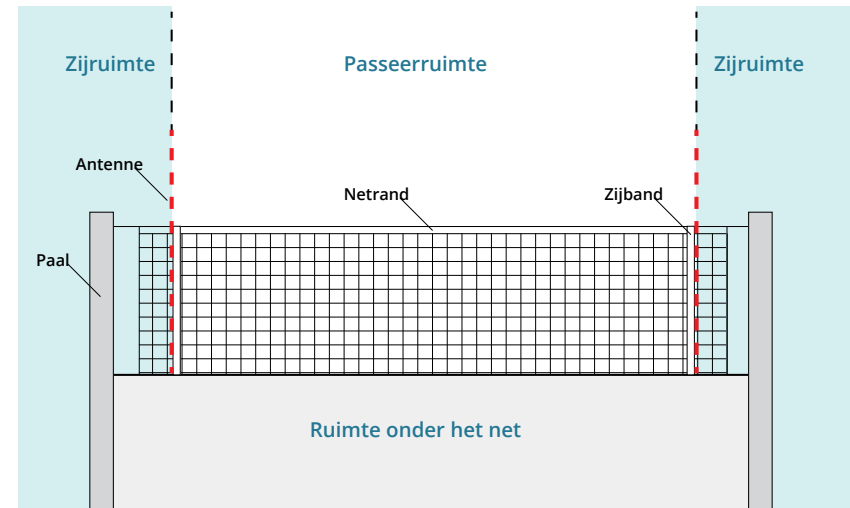
SERVICEZONE

De servicezone is een 9 meter brede strook achter iedere achterlijn.

WISSELZONE

Het gedeelte tussen het verlengde van de aanvalslijn en het verlengde van de middenlijn heet de wisselzone.

2.2 HET NET



NET EN PALEN

Boven de middenlijn hangt een net bevestigd aan twee palen. De hoogte van het net is 2,43 meter voor heren en 2,24 meter voor dames.

NETRAND

De witte rand aan de bovenkant van het net heet de netrand. Deze netrand is 7 centimeter breed.

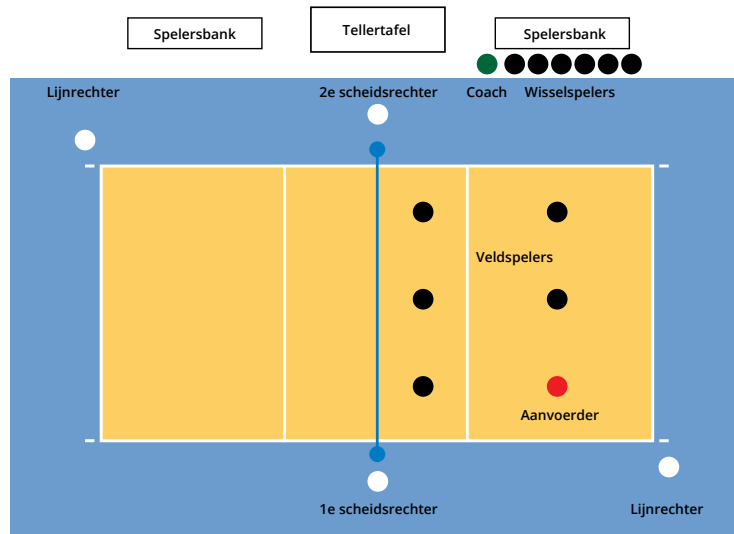
ANTENNES EN ZIJBANDEN

De antennes en twee witte zijbanden (5 cm) zijn verticaal en recht boven de zijlijnen aan het net vastgemaakt.

PASSEERRUIMTE

De ruimte tussen de antennes en het verlengde daarvan heet de passeerruimte.

3. WELKE DEELNEMERS VIND JE IN EN ROND HET VELD?



DE SPELERS

Je staat met 6 spelers in het speelveld tijdens de wedstrijd. Je volleybalteam mag uit maximaal 12 spelers bestaan.

De spelers uit je team hebben allemaal dezelfde outfit aan. Je kleding bestaat uit:

- een shirt met nummer,
- een korte broek,
- sportschoenen.

Je mag zelf kiezen of je kniebeschermers wilt gebruiken.

Zorg ervoor dat je voorwerpen die verwondingen kunnen veroorzaken (zoals sieraden) voor de wedstrijd verwijdt.

DE AANVOERDER

Eén van de spelers uit je team is de aanvoerder. De aanvoerder:

- is verantwoordelijk voor het gedrag van alle spelers uit je team,
- vertegenwoordigt je team bij de toss,
- ondertekent voor en na de wedstrijd het wedstrijdformulier,
- mag uitleg vragen over beslissingen van de scheidsrechters aan de 1^e scheidsrechter,
- mag time-outs en spelerswissels aanvragen als de coach niet aanwezig is.

DE COACH

- is verantwoordelijk voor het gedrag van alle spelers uit je team,
- leidt het spel van je team vanaf de zijlijn,
- vraagt time-outs en spelerswissels aan.

DE (1E) SCHEIDSRECHTER

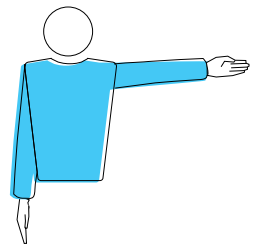
De scheidsrechter zorgt dat de wedstrijd volgens de spelregels wordt gespeeld. Op hoger niveau zijn er twee scheidsrechters; de 1e en de 2e scheidsrechter.

De (1e) scheidsrechter:

- controleert voor de wedstrijd de kwaliteit van de speelruimte en de wedstrijdballen,
- voert de toss uit, waar beide aanvoerders bij aanwezig zijn,
- leidt de wedstrijd,
- controleert en ondertekent als laatste het wedstrijdformulier na de wedstrijd.

ALS DE (1E) SCHEIDSRECHTER VOOR EEN FOUT FLUIT, GEEFT HIJ AAN:

1. welk team de service krijgt (zie teken scheidsrechter),
2. welke fout er is gemaakt (zie de andere tekens in dit boekje),
3. welke speler de fout maakte.



DE 2E SCHEIDSRECHTER

Op hoger niveau is er een 2e scheidsrechter aanwezig.

De 2e scheidsrechter:

- controleert de spelerskaarten en de opstelling van de spelers in het veld voor de wedstrijd,
- is de assistent van de 1e scheidsrechter, maar heeft ook eigen taken (hier wordt in de officiële regels dieper op ingegaan),
- controleert en ondertekent het wedstrijdformulier na de wedstrijd.

Als er tijdens de wedstrijd maar één scheidsrechter aanwezig is, neemt hij of zij ook alle taken van de 2e scheidsrechter op zich.

DE TELLER

- houdt het wedstrijdformulier bij, in samenwerking met de (2e) scheidsrechter,
- bedient het scorebord,
- ondertekent het wedstrijdformulier na de wedstrijd.

DE LIJNRECHTERS

- ondersteunen de scheidsrechters door de balacties rondom de achterlijnen en de zijlijnen te controleren,
- geven met behulp van een vlag de gemaakte fout of de balactie aan,
- zijn alleen op hoger niveau bij een wedstrijd aanwezig.

4. HOE SPEEL JE HET SPEL?

4.1 DE WEDSTRIJD

HET WEDSTRIJDFORMULIER

Op het wedstrijdformulier wordt het verloop van de wedstrijd weergegeven. Zoals de gegevens van de spelers, spelerwissels en de uitslag.

Kijk voor het Digitaal Wedstrijd Formulier (DWF) op www.volleybal.nl/dwf.

DE SPELERSKAARTEN

Op je spelerskaart staat je naam, geboortedatum, bondsnummer en een pasfoto. Je spelerskaart neem je bij elke wedstrijd mee.

DE TOSS

De aanvoerders van beide teams zijn hier samen met de 1e scheidsrechter bij aanwezig.

DE AANVOERDER VAN HET UITSPELENDE TEAM Kiest ALS EERSTE:

- óf het recht van het spelen van de service óf ontvangst van de service,
- óf een speelhelft.

Het team dat de toss verliest, krijgt de overblijvende keuzemogelijkheid.

WANNEER WIN JE DE WEDSTRIJD?

Een wedstrijd bestaat uit vier of vijf sets. De wedstrijd wordt gewonnen door het team dat minstens drie sets wint. De volgende eindstanden kunnen voorkomen: 4-0, 0-4, 3-1, 1-3, 3-2 en 2-3.

Afhankelijk van de speelwijze, het niveau of het speelgebied kan het aantal sets verschillend zijn.

WANNEER WIN JE EEN SET?

Je team wint de set als het als eerste 25 punten behaalt, met een voorsprong van minstens 2 punten. De eindstand kan dus ook 24-26, 25-27 en zelfs wel 30-32 worden.



BESLISSENDE VIJFDE SET

Bij een gelijke stand van 2-2 in sets, speel je een beslissende vijfde set. Je wint de vijfde set als jouw team als eerste 15 punten behaalt, met een voorsprong van minstens 2 punten. Voor aanvang van de beslissende set voert de 1e scheidsrechter de toss uit. De aanvoerder van het thuisspelende team heeft hierbij de eerste keuze.

HOE IS DE PUNTENVERDELING?

De puntenverdeling na een wedstrijd is:

- 4-0: winnaar 5 punten, verliezer 0 punten
- 3-1: winnaar 4 punten, verliezer 1 punt
- 3-2: winnaar 3 punten, verliezer 2 punten

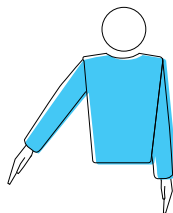
WANNEER SCOOR JE EEN PUNT?

Je team krijgt een punt:

- door de bal in het veld van je tegenstander op de grond te spelen,
- als je tegenstander een fout maakt,
- als je tegenstander een bestrafing krijgt.

WANNEER IS DE BAL IN?

De bal is in als hij het speelveld van een team raakt, dus ook als de bal op de zijlijnen of op de achterlijnen van het veld terechtkomt.



WANNEER IS DE BAL UIT?

De bal is uit als hij:

- de grond raakt buiten de grenslijnen,
- een voorwerp buiten het speelveld, het plafond of een persoon die niet aan het spel deelneemt, raakt,
- een antenne, paal of het net buiten de zijbanden raakt,
- buiten de antennes om (of het verlengde daarvan) naar het speelveld van je tegenstander gaat,
- onder het net door naar het speelveld van je tegenstander gaat.



MAG DE BAL HET NET RAKEN?

De bal mag het net altijd raken. Dit betekent:

- bij het onderling overspelen,
- bij het spelen van de bal over het net,
- bij de service.

MAG EEN SPELER HET NET AANRAKEN?

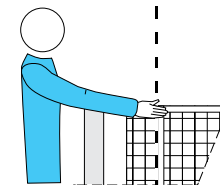
Als de bal in de buurt is mag je het net niet raken:

- aan het deel van het net tussen de antennes,
- aan de antennes zelf.

Het net buiten de antennes mag je wel aanraken, maar het spel mag door het aanraken van het net niet worden beïnvloed.

Let op:

- je mag niet opzettelijk aan het net trekken,
- het is niet fout als de bal tegen het net wordt gespeeld en de bal dan tegen een speler komt die geen beweging maakt.



WELKE FOUTEN KUN JE MAKEN BIJ DE MIDDENLIJN?

- je komt met een voet of een ander lichaamsdeel tijdens een actie met de bal, onder het net door, op het speelveld van je tegenstander,
- je hindert het spel van je tegenstander onder het net door en je komt daarbij over de middenlijn in de speelruimte van de tegenstander,
- je komt met je voet(en) of een ander lichaamsdeel volledig over de middenlijn op het speelveld van de tegenstander.



Als een speler een van deze fouten maakt, krijgt de tegenstander een punt en het recht van service.

WAT IS EEN DUBBELFOUT?

Als beide teams tegelijkertijd een fout maken, geeft de scheidsrechter het teken 'dubbelfout'.

De rally moet dan worden overgespeeld.

De scheidsrechter geeft dit teken ook als er bijvoorbeeld een andere bal het veld in rolt.

WAT IS EEN RALLY?

De spelacties vanaf de service totdat de bal uit het spel is, noemen we een rally.

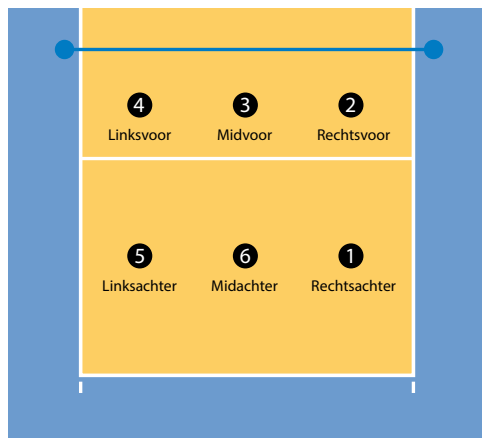
- Als je team serveert en daarna de rally wint, krijgt je team een punt en houdt de service (voltooide rally).
- Als je team de service ontvangt en daarna de rally wint, krijgt je team een punt en het recht van service (voltooide rally).

4.2 DE SPELERS EN HUN OPSTELLING

HOE STELT JE TEAM ZICH OP?

Op het moment dat de serveerder de bal serveert, staan alle spelers van beide teams in hun servicevolgorde op hun eigen speelhelft. In het plaatje hiernaast zie je de servicevolgorde.

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



Nadat de bal is geserveerd mogen de spelers zich verplaatsen en elke positie in hun eigen speelhelft en de vrije zone innemen.

WANNEER MAAK JE EEN OPSTELLINGSFOUT?

Staat één van de spelers uit je team niet in de goede volgorde opgesteld op het moment dat de serveerder de bal raakt? Dan maakt je team een opstellingsfout.

VOORBEELDEN VAN GOEDE POSITIES

- Als midvoor (positie 3) is het de bedoeling dat je tussen de linksvoor en rechtsvoor staat (positie 4 en 2), maar ook altijd voor de midachter (positie 6).
- Als linksachter (positie 5) is het de bedoeling dat je achter de linksvoor staat (positie 4) en links van de midachter (positie 6).

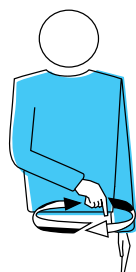
WANNEER DRAAI JE DOOR?

Elke keer als de service naar het andere team gaat, draait het team dat de service krijgt eerst één positie door. Je draait met de wijzers van de klok mee.

WELKE TYPEN SPELERS ZIJN ER?

Een volleybalteam kan uit de volgende typen spelers bestaan:

- buitenaanvallers (passer/lopers),
- middenaanvallers,
- diagonaal,
- spelverdeler,
- libero('s).



DE SPELERS IN HET VELD

DOORDRAAIEN

Elke keer als de service naar het andere team gaat, draait het team dat de service krijgt één positie door. Je draait met de wijzers van de klok mee. Zodra de bal is opgeslagen mogen de spelers zich verplaatsen en elke positie in hun eigen speelhelft en de vrije zone innemen.

DE LIBERO

Specialist in het ontvangen van de service en aanval.



- De Libero
- draagt een andere kleur kleding dan teamgenoten
 - mag onbeperkt iedere speler in de achterzone vervangen
 - mag alleen als achterspeler optreden
 - mag niet serveren en blokkeren. Hij mag alleen aanvalen als hij niet boven de netrand uitkomt.



DE VOORZONE

Een achterspeler mag alleen aanvalen wanneer deze zich achter de 3-meterlijn afzet.

DE ACHTERZONE

Verdedigingszone. Voorkom dat de tegenstander scoort. Een verdediger ontvangt de service of aanval en past de bal naar de spelverdeler.

DE VOORZONE

In de voorzone worden de meeste aanvallen uitgevoerd.



Blokkeerder
Onderschept de bal. Alleen voorspelers mogen een blok maken.



Spelverdeler
Coördineert de aanval en speelt de bal naar de aanvaller. De spelverdeler is meestal verantwoordelijk voor de tweede bal die gespeeld wordt.



Aanvaller
Maakt de aanval af door de bal snel en hard over het net te slaan. Meestal het derde balcontact.

LIBERO('S)

De libero's zijn gespecialiseerd in passen en/of verdedigen. Ieder team mag maximaal twee libero's aanwijzen. Er mag maar één libero tegelijk in het speelveld staan.

De kleding van de libero's heeft een totaal andere kleur dan de kleding van hun teamgenoten.

Kenmerken van een libero:

- De libero mag iedere speler in de achterzone vervangen.
- De libero mag alleen als achterspeler optreden.
- De libero mag niet serveren en blokkeren. Hij mag alleen aanvallen als hij niet boven de netrand uitkomt. De bal mag namelijk niet volledig boven de netrand uitkomen als de libero deze naar de overkant speelt.
- De libero mag niet bovenhands spelen vanuit de voorzone, als de volgende speler een aanvalsslag boven de netrand maakt.
- Het aantal vervangingen is onbeperkt. Zodra een libero vervangen wordt door een speler, moet minstens één rally gespeeld zijn die een punt oplevert.
- Aan het begin van iedere set mag de libero een basisspeler pas vervangen als de scheidsrechter de beginopstelling heeft gecontroleerd.



4.3 HET SPELEN VAN DE BAL

HOE SPEEL JE DE BAL?

- Ieder team speelt de bal in zijn eigen speelruimte en vanuit zijn eigen speelhelft.
- Ieder team mag de bal maximaal drie keer aanraken om deze over het net te spelen. Het aanraken door een blok telt hierbij niet mee.
- Je mag de bal niet twee keer achter elkaar aanraken, tenzij je de bal de eerste keer aanraakt door middel van een blok.
- Bij een blok mogen twee of drie spelers de bal tegelijkertijd aanraken. Dit telt als één aanraking.
- De bal mag ieder deel van je lichaam raken.
- De bal mag tegelijkertijd meerdere delen van je lichaam raken.
- Je mag de bal niet vangen en/of gooien.

Twee speeltechnieken zijn bovenhands en onderhands spelen.



Bovenhands spelen

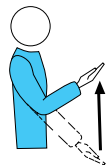


Onderhands spelen

FOUTEN BIJ HET SPELEN VAN DE BAL

Er zijn drie fouten bij het spelen van de bal:

- viermaal spelen binnen je team,
- vasthouden van de bal,
- tweemaal achter elkaar aanraken door één speler.



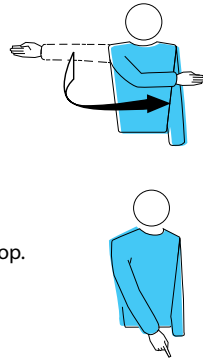
4.4 DE SERVICE

HOE DOE JE DE SERVICE?

Met de service brengt de speler die rechtsachter staat de bal in het spel.

- Je staat buiten het veld en in de servicezone.
- Eerst gooi je de bal op of laat je hem los uit je hand(en).
- Daarna sla je de bal op met één hand of een deel van je arm.
- Je slaat de bal binnen 8 seconden na het fluitsignaal van de 1e scheidsrechter op.

Als je tijdens je service in het veld of op de achterlijn staat, maak je een voetfout.



HOE IS DE SERVICEVOLGORDE?

Als je team de service heeft en de rally wint, slaat de speler die heeft opgeslagen nogmaals op. Dit gebeurt net zo lang als je team punten blijft scoren.

Wordt de rally door het andere team gewonnen? Dan gaat de service naar hen. Dit team draait nu eerst één positie door en krijgt een punt. De speler die van rechtsvoor op rechtsachter komt, neemt de service.



WAT IS EEN SPRONGSERVICE?

Een sprongservice is een service waarbij je een sprong maakt, nadat je de bal omhoog hebt gegooid. Het is de bedoeling dat je de bal raakt op het moment dat je beide voeten de grond niet raken. Je zet je bij een sprongservice af achter de achterlijn. Nadat je de bal hebt geslagen, mag je in het veld of buiten de servicezone landen.

4.5 DE AANVALSSLAG

WAT IS EEN AANVALSSLAG?

Alle handelingen die ervoor zorgen dat de bal naar je tegenstander gaat, noemen we een aanvalslag. Uitzonderingen hierop zijn de service en het blok.

REGELS VOOR DE AANVALSSLAG

- Een voorspeler mag op iedere hoogte een aanvalslag maken.
- Een achterspeler mag van achter de voorzone (3-meterlijn of aanvalslijn) op iedere hoogte een aanvalslag maken.
- Als de bal door je tegenstander wordt opgeslagen, mag geen van de spelers uit je team in de voorzone een aanvalslag boven nethoogte maken op de opgeslagen bal.

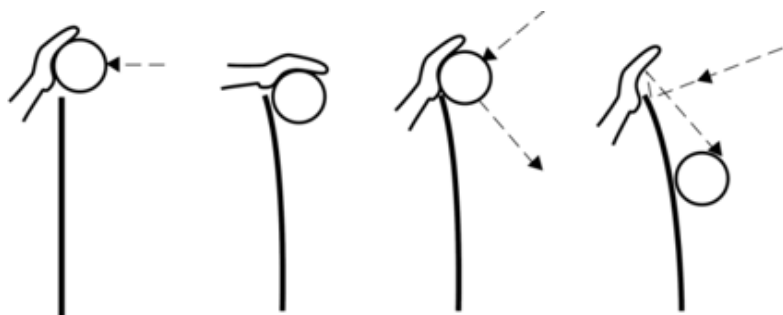


4.6 HET BLOK

WAT IS BLOKKEREN?

Blokkeren is het onderscheppen van de bal die van je tegenstander komt. Op het moment van blokkeren is de bal boven het net. Alleen voorspelers mogen een blok maken. Het aanraken van de bal door een blok telt niet mee als aanraking door het team. Hierna mag je binnen je team dus nog maximaal driemaal overspelen.

Je mag de service van je tegenstander niet blokkeren.



Voorbeelden van blokkeringen

TOUCHE

Bij touché slaat iemand van je team de bal na een aanval uit, maar raakt één van je tegenstanders de bal nog als laatste aan. Het team dat aanvalt krijgt hierdoor toch nog een punt erbij.



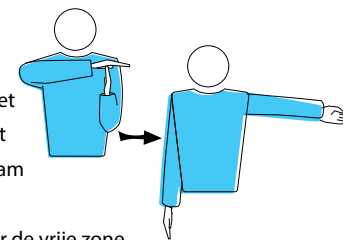
4.7 SPELONDERBREKINGEN

TIME-OUTS

Elk team heeft recht op maximaal twee time-outs per set.

De coach kan een time-out aanvragen door het time-outteken zichtbaar te maken. Dit kan alleen als de bal uit het spel is en vóór het fluitsignaal voor de service. Een time-out duurt 30 seconden of zoveel korter als het aanvragende team en de officials nodig hebben.

Tijdens de time-outs hoeven de veldspelers niet per se naar de vrije zone nabij hun spelersbank te gaan. Zij mogen zelf bepalen waar zij de time-out aan hun eigen zijde in de speelruimte verblijven.



SPELERWISSELS

Elk team heeft recht op maximaal zes spelerwissels per set. Bij een spelerwissel verlaat een speler het speelveld en neemt een andere speler uit je team die plaats in. Dit gebeurt in of nabij de wisselzone.



Een speler uit de basisopstelling mag het spel verlaten voor een wisselspeler en weer terugkomen voor diezelfde speler. Diezelfde wisselspeler mag daarna weer met dezelfde basis speler wisselen of met een andere basisspeler. Dit binnen met maximum van zes spelerwissels per set.

PAUZES

Een pauze is de tijd tussen de sets. Alle pauzes duren drie minuten of zoveel korter dan dat de teams nodig hebben. Zodra de beide teams speelklaar staan langs de zij- of achterlijn en de officials klaar zijn om de wedstrijd te vervolgen, kan de volgende set beginnen.

WISSELING VAN SPEELHELFT

De teams wisselen na elke set van speelhelft, met uitzondering van een beslissende set. Als in de beslissende set één van de teams 8 punten heeft behaald, wordt zonder pauze van speelhelft gewisseld. De opstelling van de spelers verandert niet.

5. WAT MAG WEL, WAT MAG NIET?

SPORTIEF GEDRAG EN FAIR PLAY

Alle deelnemers accepteren de beslissingen van de scheidsrechter(s) sportief, zonder daarover in discussie te gaan. In geval van twijfel mag je alleen via de aanvoerder in het veld om uitleg vragen.

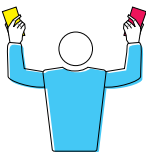
Volleybal is een echte teamsport. Samenwerken en respectvol met elkaar omgaan is belangrijk. Niet alleen met je teamgenoten, maar ook met je tegenstanders, scheidsrechter(s) en toeschouwers.

WANGEDRAG EN SPELOPHOUDEN

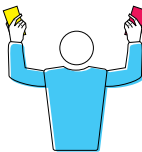
Als een speler zich toch onsportief gedraagt of het spel ophoudt, kan de scheidsrechter straffen uitdelen. In de tabel op de volgende pagina's zie je precies welk soort gedrag hoe bestraft wordt.



TABEL VAN MAATREGELEN BIJ WANGEDRAG EN SPELOPHOUDEN

Soort wangedrag / spelophouden	Bij de...	Overtreding kan gemaakt worden door:	Maatregel	Kaart(en)	Gevolgen
Kleine misdragingen	1e keer	ieder lid uit je team	Geen	Geen	Een mondelinge waarschuwing via de aanvoerder in het veld
	2e keer	ieder lid uit je team	Waarschuwing (voor je hele team)		Heeft geen gevolgen voor de stand, maar is wel een officiële waarschuwing voor je hele team
	3e keer	ieder lid uit je team	Bestrafing		Een punt en service voor de tegenstander
Onbehoorlijk gedrag	1e keer	ieder lid uit je team	Bestrafing		Een punt en service voor de tegenstander
	2e keer	hetzelfde lid uit je team	Uit het veld sturen		Voor de rest van de set in de strafruimte plaatsnemen. De volgende set mag je weer meespelen.
	3e keer	hetzelfde lid uit je team	Diskwalificatie		Voor de rest van de wedstrijd de wedstrijdruimte verlaten

TABEL VAN MAATREGELEN BIJ WANGEDRAG EN SPELOPHOUDE

Soort wangedrag / spelophouden	Bij de...	Overtreding kan gemaakt worden door:	Maatregel	Kaart(en)	Gevolgen
Beledigend gedrag	1e keer	ieder lid uit je team	Uit het veld sturen		Voor de rest van de set in de strafruimte plaatsnemen. De volgende set mag je weer meespelen.
	2e keer	hetzelfde lid uit je team	Diskwalificatie		Voor de rest van de wedstrijd de wedstrijdruimte verlaten
Agressief gedrag	1e keer	ieder lid uit je team	Diskwalificatie		Voor de rest van de wedstrijd de wedstrijdruimte verlaten
Spelophouden	1e keer	ieder lid uit je team	Waarschuwing voor spelophouden (voor je hele team)		Heeft geen gevolgen voor de stand, maar is wel een officiële waarschuwing voor je hele team
	2e en volgende keren	ieder lid uit je team	Bestrafing voor spelophouden (voor je hele team)		Een punt en service voor de tegenstander



HET VELD OP!

Als je de regels uit dit boekje kent heb je al een hele goede basiskennis om te volleyballen. Stop dit boekje in je sporttas, zodat je de regels altijd bij de hand hebt.

Veel succes en plezier in je volleybalcarrière!

Wil je meer informatie? Kijk dan op www.volleybalmasterz.nl voor spelsituaties, oefentoetsen en het halen van je spelregelbewijs.

