

Regels voor het schoolvolleybaltoernooi

De regels voor groep 4 zijn (niveau 2):

- ◆ We werken met een centraal begin/eind signaal. Dit houdt in dat het eindsignaal tegelijk het beginsignaal is voor de volgende wedstrijd. Dus zorg dat je op tijd aanwezig bent bij je veld.
- ◆ Bij de opslag mag de betreffende speler overal binnen de lijnen van het speelveld staan. Vanachter de achterlijn serveren is ook toegestaan.
- ◆ De opslag moet onderhands geslagen worden en mag het net raken. Om onnodig tijdverlies te voorkomen wordt er opgeslagen door een speler van het team aan de kant van het net waar de bal terechtgekomen is. Het is dus niet toegestaan de bal aan de tegenpartij te geven uit angst voor opslagfouten. De scheidsrechter bepaalt welk team begint met de opslag na iedere speelronde.
- ◆ Iedere gevangen bal moet zonder samenspel * in één keer over het net teruggespeeld (gegoooid) worden. Dit kan op de volgende manieren: 1 op de bovenhandse manier, d.w.z. vanaf voorhoofd wegstoten met twee handen; 2 onderhands, door het weggooien naast een knie met twee handen; 3 strekwoorp met één hand.
N.B. Niet toegestaan is de bal spelen als bij een ingooi bij voetbal, of een slingerwoorp. Dit wordt afgefloten. De desbetreffende speler moet het veld verlaten.
- ◆ Je mag niet lopen met de bal.
- ◆ De bal mag tijdens het spel het net raken. De bal moet binnen de antennes gespeeld worden en mag die niet raken.
- ◆ Wanneer een speler de bal laat vallen, de bal uitgooit, de bal niet over het net weet te krijgen of de bal aanraakt voordat deze uit is, moet deze speler het veld verlaten en naast het veld bij het net plaatsnemen.
- ◆ Wordt de bal door de tegenstander binnen de lijnen op de grond gegoooid, dan verlaat de speler die het dichtst bij de gescoorde bal stond het veld.
- ◆ Op het moment dat een speler het veld moet verlaten draaien **beide teams** met de klok mee een plaats door. Zo staan spelers niet te lang op dezelfde plek.
- ◆ Als het veld van de tegenstander 'leeg' is, krijgt het winnende team één punt. Daarna betreden vier spelers van ieder team weer het veld voor een nieuwe speelronde. De spelers, die het langst aan de kant stonden, gaan hierbij voor.
- ◆ Een speler mag het veld weer in bij **drie vangballen van zijn team**. Wanneer na een of twee vangballen een speler het veld moet verlaten, dan moet dat team opnieuw beginnen met tellen. Maakt een team een fout na de derde vangbal (een speler slaagt er bijvoorbeeld niet in de bal over het net te gooien), dan mag er toch een speler terugkeren in het veld.
- ◆ De speler, die het langst buiten het veld staat, staat het dichtst bij het net en mag als eerste in het veld terugkeren. De betreffende speler geeft voor de duidelijkheid het aantal vangballen aan door het juiste aantal vingers op te steken.
- ◆ Een bal die op de lijn komt is in.
- ◆ In het net 'hangen' is niet toegestaan. De speler moet in dat geval het veld verlaten. Het net licht aanraken is niet fout. Het spel gaat dan gewoon door.
- ◆ Een wedstrijd eindigt met een centraal eindsignaal. De puntentelling die dan het bord staat is de einduitslag. Punten die in of na het eindsignaal vallen tellen dus niet meer mee.
- ◆ wanneer een speler een bal weet te vangen, die al door een ander kortstondig is aangeraakt, dan mag er gewoon worden doorgespeeld

Puntentelling:

- bij winst 3 punten , bij verlies 0 punten , bij gelijk spel 1 punt

Bij teams die uiteindelijk evenveel punten hebben wordt gekeken naar het aantal voor en tegen punten.

De regels voor de groepen 5 en 6 zijn (niveau 3):

- ◆ We werken met een centraal begin/eind signaal. Dit houdt in dat het eindsignaal tegelijk het beginsignaal is voor de volgende wedstrijd. Dus zorg dat je op tijd aanwezig bent bij je veld.
- ◆ Bij de opslag staat betreffende speler op of achter de achterlijn; eventueel één stap in het veld is toegestaan. Als een team in een ruitopstelling speelt, slaat de rechtsachter op. Bij een opstelling met 1 voorspeler en drie achterspelers, neemt de midachter de opslag voor zijn rekening.
- ◆ De opslag moet onderhands geslagen worden en mag het net raken.
- ◆ Elke bal die over het net komt moet gevangen worden, waarna de tweede of derde bal over het net gespeeld wordt. Dit gaat op de volgende manier. De speler met de bal gooit op volleybalmanier naar een teamgenoot. Deze speelt de bal direct over het net, of besluit de bal te vangen en gooit die nogmaals voor een ander op. Bij deze poging moet de bal – bovenhands op de vingers of onderarms – altijd rechtstreeks over het net gespeeld worden.
N.B. Smashen, 'dunken' of pushen is niet toegestaan
- ◆ De bal mag ook tijdens het spel het net raken. De bal moet binnen de antennes gespeeld worden en mag die niet raken.
- ◆ Je mag niet lopen met de bal.
- ◆ Wanneer een speler de bal over het net speelt, draait de hele ploeg waartoe de speler behoort, met de klok mee een plaats door, ook na de service. In het geval er nog maar twee spelers in het veld staan, wisselen deze steeds van plaats.
N.B. Na een waarschuwing van de scheidsrechter voor niet doordraaien krijgt bij herhaling het betreffende team een punt in mindering.
- ◆ Iedere keer als er gescoord wordt levert dat een punt op, dus ook als een ploeg de opslag verovert (rallypoint).
- ◆ Een bal die op de lijn komt is in.
- ◆ In het net 'hangen' is niet toegestaan en het punt gaat naar de tegenpartij. Het net licht aanraken is niet fout. Het spel gaat dan gewoon door.
- ◆ Iedere ploeg heeft 4 spelers in het veld staan, een eventuele wisselspeler draait bij het verkrijgen van de opslag in.
- ◆ Een wedstrijdronde eindigt met een algemeen signaal. De stand, die dan op het telbord staat, geldt als uitslag. Het punt dat dus in of na de toeter valt telt dus niet meer mee.

Op volleybalmanier weggoien:

- Op de bovenhandse manier, vanaf voorhoofd wegstoten met twee handen.
- Onderhands, dus naast knie weggoien met twee handen.
- Dus niet weggoien met één hand.

Puntentelling:

- bij winst 3 punten
- bij verlies 0 punten
- bij gelijk spel 1 punt

Bij teams die uiteindelijk evenveel punten hebben wordt gekeken naar het aantal voor en tegen punten.

De regels voor de groepen 7 en 8 zijn (niveau 4):

- ◆ We werken met een centraal begin/eind signaal. Dit houdt in dat het eindsignaal tegelijk het beginsignaal is voor de volgende wedstrijd. Dus zorg dat je op tijd aanwezig bent bij je veld.
- ◆ Bij de opslag moet de betreffende speler achter de achterlijn staan. Als een team in een ruitopstelling speelt, slaat de rechtsachter op. Bij een opstelling met 1 voorspeler en drie achterspelers, neemt de midachter de opslag voor zijn rekening.
- ◆ De onderhandse of bovenhandse opslag mag het net raken.
- ◆ De eerste bal na de service moet onderarms of bovenhands gespeeld worden naar speler nummer 2. Deze gooit op volleybalmanier * of speelt de bal naar een medespeler. Speler nummer 3 smasht, tikt (kort contact) met een of twee handen of speelt de bal onderarms direct door over het net. **Er wordt dus altijd in drieën gespeeld.**
- ◆ De bal mag ook tijdens het spel het net raken. De bal moet binnen de antennes gespeeld worden en mag die niet raken.
- ◆ Na 3 achtereenvolgende opslagen door dezelfde speler wordt een plaats doorgedraaid, als het team de opslag behoudt.
- ◆ Iedere keer als er gescoord wordt levert dat een punt op, dus ook als een ploeg de opslag verovert (rallypoint).
- ◆ De ploeg die aan de opslag komt, draait eerst 1 plaats door met de wijzers van de klok mee.
- ◆ Een bal die op de lijn komt is in.
- ◆ Het aanraken van het net of de middellijn geheel overschrijden is fout. Het punt gaat naar de tegenpartij.
- ◆ Iedere ploeg heeft 4 spelers in het veld staan, een eventuele wisselspeler draait bij het verkrijgen van de opslag in.
- ◆ Een wedstrijdronde eindigt met een algemeen signaal. De stand, die dan op het telbord staat, geldt als uitslag. Het punt dat dus in of na de toeter valt telt dus niet meer mee.

* wanneer hij of zij de tweede bal besluit te vangen

Op volleybalmanier weggoeien:

- Op de bovenhandse manier, vanaf voorhoofd wegstoten met twee handen.
- Onderhands, dus naast knie weggoeien met twee handen.
- Dus niet weggoeien met één hand.

Puntentelling:

- bij winst 3 punten
- bij verlies 0 punten
- bij gelijk spel 1 punt

Bij teams die uiteindelijk evenveel punten hebben wordt gekeken naar het aantal voor en tegen punten.