

Spelregels Volleybal

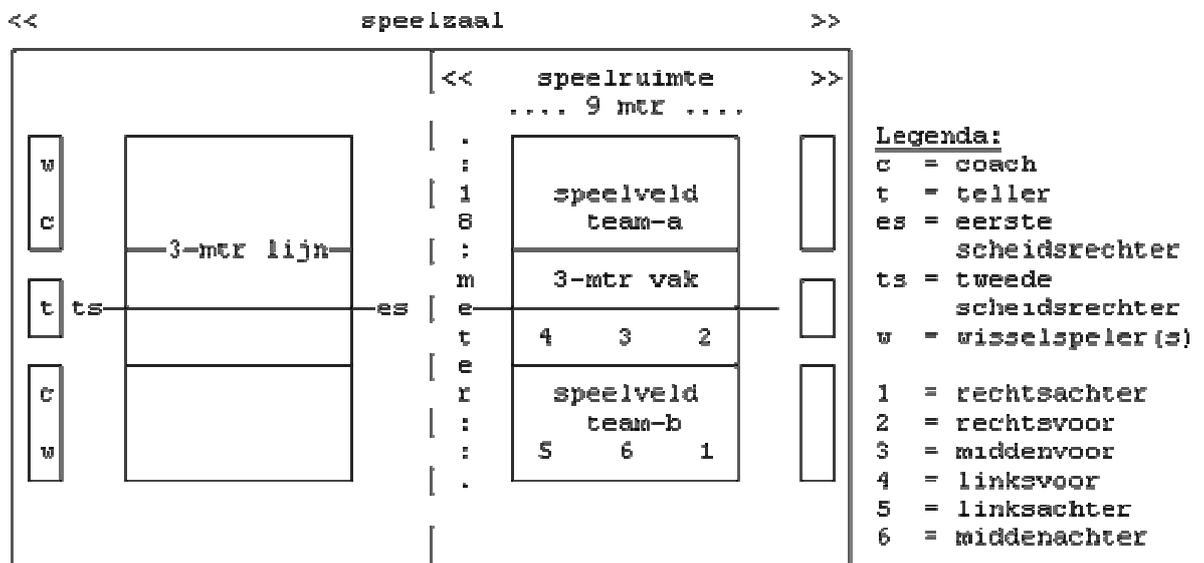
1. Algemeen

Volleybal is een teamsport. Het is aantrekkelijk door de rally's, de technische balvaardigheid van de spelers, en de snelheid waarmee spelsituaties elkaar opvolgen. Het is zaak voor de arbitrage, spelers en coaches in een sportieve atmosfeer elkaar een plezierige wedstrijd te gunnen. Het team dat zich heeft opgegeven voor de competitie, moet de wedstrijden spelen. Als het team minder dan zes spelers heeft, kan van andere teams worden geleend; zie bij 'Basisregels - spelers lenen'. Een team dat niet komt opdagen, krijgt een boete van EUR 30,00 en heeft de wedstrijd verloren met twee keer 25-0. De gedachte hierachter is dat iedereen heeft betaald en er dus op rekt, te kunnen volleyballen. Het team dat wegblijft, doorkruist deze verwachting. Het team dat desondanks niet aanwezig kan zijn, meldt dat ruim van te voren aan de competitieleider. Dan kunnen door hem de schema's voor de speeldag nog worden aangepast. De geldboete e.d. blijven van kracht. Noot: waar van personen de mannelijke vorm staat, wordt ook de vrouwelijke vorm bedoeld.

1.1 Speelveld, -ruimte en -zaal

breedte speelveld 9 meter

lengte totale speelveld 18 meter

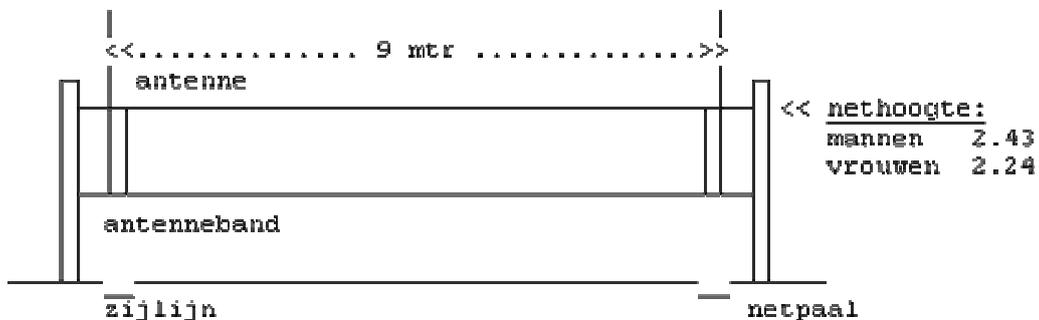


1.2 Net en nethoogten

nethoogte mannen 2.43 meter

nethoogte vrouwen 2.24 meter

De nethoogte in het midden is bepalend. Aan de zijkant mag de nethoogte maximaal 2 centimeter hoger zijn.



1.3 Rolverdeling

De *eerste scheidsrechter* staat boven de partijen. Samen met de tweede scheidsrechter en de teller leidt hij de wedstrijd. Zijn beslissingen tijdens de wedstrijd zijn bindend; hij mag een constatering van zijn medeofficial overrulen als hij meent dat die zich heeft vergist. Voor aanvang verricht hij de toss; na de wedstrijd controleert hij het wedstrijdformulier.

De *tweede scheidsrechter* assisteert de eerste scheidsrechter bij het constateren van opstellingsfouten bij het ontvangende team, van net- en voetfouten, van aanvallen/blokken door een of meer achterspelers, en van 'bal uit' aan zijn zijde van het net.

De *teller* assisteert de scheidsrechter bij de puntentelling, die wordt weergegeven op het scorebord. De teller vermeldt de setstanden en eindstand op het wedstrijdformulier. Er zijn geen lijnrechters aangesteld. Deze officials zijn pas op divisieniveau verplicht. Wel is het wenselijk dat de scheidsrechter lijnrechters regelt.

De *coach* geeft tactische aanwijzingen aan zijn team. Hij mag de time out en spelerswisseling aanvragen. Na de wedstrijd bedankt hij de eerste scheidsrechter voor het leiden van de wedstrijd.

De *aanvoerder (teamcaptain)* van het team is verantwoordelijk voor het eigen gedrag en dat van zijn teamgenoten voor, tijdens en na de wedstrijd. Hij mag redelijk gestelde verzoeken aan de eerste scheidsrechter overbrengen. Hij is voor de eerste scheidsrechter de aanspreekpersoon in geval van onheus gedrag door hemzelf, door een of meer van de medespelers en/of van de coach. Hij moet redelijk gestelde verzoeken van de eerste scheidsrechter (laten) uitvoeren. Als hij is opgesteld, mag hij de time out en spelerswisseling aanvragen; als hij niet is opgesteld (b.v. in geval van een spelerswisseling) moet hij een opgestelde medespeler als aanvoerder aanwijzen. Na de wedstrijd controleert hij het wedstrijdformulier en bedankt hij de eerste scheidsrechter voor het leiden van de wedstrijd.

De scheidsrechters, tellers, spelers en coaches zijn verplicht elkaar hoffelijk te bejegenen.

- Op onsportief gedrag reageert de eerste scheidsrechter met een waarschuwing aan de dader(s) via de aanvoerder.
- Op onbehoorlijk gedrag reageert de eerste scheidsrechter met een bestraffing: verlies van opslag, of een punt voor het andere team.
- Na beledigend gedrag wordt de dader voor de aan de gang zijnde set uit het veld gestuurd; voor hem moet een reglementaire spelerswisseling worden uitgevoerd.
- Na agressief gedrag wordt de dader voor de gehele wedstrijd uitgesloten van deelneming en moet de speelzaal verlaten; ook dan volgt een spelerswisseling.

Herhaald onsportief gedrag cumuleert in onbehoorlijk gedrag; herhaald onbehoorlijk gedrag cumuleert in beledigend gedrag; herhaald beledigend gedrag cumuleert in agressief gedrag. Het 'tijd rekken' wordt separaat beoordeeld en bij wangedrag overeenkomstig bestraft. Op de eerste keer reageert de eerste scheidsrechter met een waarschuwing; op elke volgende keer met een bestraffing.

1.4 Basisregels

De eerste scheidsrechter verricht de **toss** samen met de aanvoerder van elk team. Voor aanvang van de wedstrijd wijst de scheidsrechter de keuze kop-of-munt toe aan de aanvoerder van het 'uit spelende' team; voor aanvang van de beslissende set doet hij dat voor het 'thuis spelende' team. De winnaar van de toss kiest voor wel of geen opslag, of voor speelhelft.

Er moeten **zes spelers** in het veld zijn opgesteld. Per set mag door een team **maximaal twee keer** worden gewisseld; deze **spelerswisseling** mag op een 'dood spelmoment' worden aangevraagd. Per spelerswisseling moet minimaal één en mogen maximaal twee spelers worden gewisseld. Er mag voor een opgestelde speler een wisselspeler worden ingebracht; deze speler mag alleen worden ingewisseld voor dezelfde speler. B.v. opgestelde speler nr 4 wordt gewisseld voor speler nr 7; in een volgend 'dood spelmoment' mag speler nr 4 alleen voor speler nr 7 worden ingewisseld. Na uitval door blessure van een speler moet eerst een reguliere spelerswisseling worden uitgevoerd. Als er geen wisselers (meer) aanwezig zijn en er treedt een blessure op bij een speler, wordt door de eerste scheidsrechter een blessuretijd van maximaal 3 minuten toegestaan. Als de betrokken speler na deze blessuretijd nog steeds niet kan spelen, is er sprake van uitval door blessure. Alleen in dit geval kan door de eerste scheidsrechter een niet reguliere spelerswisseling worden toegestaan: een nog niet gewisselde speler wordt dan in het veld gebracht. De geblesseerde speler mag dan voor de rest van de wedstrijd niet meer meedoen; hij is immers geblesseerd. Deze regeling geldt dus als het betreffende team geen reguliere spelerswisseling meer had mogen uitvoeren.

De gedachte hierachter is dat als een team mét wisselers aan de wedstrijd is begonnen, dit door een ongelukkige blessure van een van de spelers niet onnodig in de problemen mag komen.

Als door 'uit het veld sturen', 'uitsluiting' of na een uitval door blessure geen spelerswisseling mogelijk is, verliest het betreffende team de aan de gang zijnde set, maar behoudt de reeds gescoorde punten. Als door 'uitsluiting' of na een uitval door blessure voor een volgende set geen wisselers beschikbaar is (b.v. de wedstrijd is gestart zonder wisselers), dan verliest het betreffende team de volgende reguliere set(s) met 25-0 / 15-0.

Bij een incidenteel tekort aan spelers mag een team spelers lenen van een ander team. Hiervoor gelden de volgende regels:

- spelers lenen mag van een team uit de eigen poule of uit een lagere poule, waarbij de stand aan het begin van de speeldag bepalend is; op de eerste speeldag is de stand van het vorige seizoen bepalend;
- vooraf aan het inzetten van de geleende speler moeten het andere team en de scheidsrechter worden geïnformeerd: wie en uit welk team.

Per set mag door een team **maximaal twee time outs** worden aangevraagd; de time out mag op een 'dood spelmoment' worden aangevraagd. De time out duurt dertig seconden en moet buiten het speelveld bij de eigen spelersbank worden benut.

Het team dat tijdens een spelsituatie als eerste een fout maakt (maximaal één fout per spelsituatie), wordt bestraft. De **bestrafing** bestaat uit een punt voor het andere team; daar bovenop gaat de opslag naar het andere team.

De eerste scheidsrechter kan besluiten een **dubbelfout** te geven. Dan wordt geen punt gemaakt door een team, en het team dat de opslag had, behoudt deze. Een dubbelfout wordt gegeven als een speler geblesseerd raakt, een voorwerp of persoon 'van buiten' het aan de gang zijnde spel verstoort en bij een aantal in de spelregels vermelde situaties.

Een **set is beëindigd** als een team 25 punten heeft gehaald, en daarbij minimaal twee punten voorsprong heeft op het andere team. Is bij het bereiken van 25 punten de voorsprong slechts 1 punt, dan wordt doorgespeeld tot maximaal 27 punten. De eventuele derde set wordt gewonnen door het team dat als eerste 15 punten haalt met twee punten voorsprong. Indien de voorsprong op dat moment slechts 1 punt is, wordt doorgespeeld tot maximaal 17 punten.

Voorbeelden van een eindstand in een gewone set:

25-20 / 23-25 / 26-24 / 25-27 / 27-26

Voorbeelden van een eindstand in een beslissende set:

15-10 / 13-15 / 16-14 / 15-17 / 17-16.

Na beëindiging van een set wordt door de teams van **speelhelft gewisseld**. Voor het begin van een set is het team vrij in de keuze van de opstelling. In de beslissende set wordt ook van speelhelft gewisseld direct nadat een van de teams als eerste acht punten heeft gemaakt; bij deze wisseling van speelhelft blijft de opstelling gehandhaafd: het team dat de opslag had, behoudt deze en de spelers blijven in dezelfde opstelling staan.

De bal is in als deze in het speelveld van een team de vloer raakt. De zij-, achter- en middellijn behoren ook tot het speelveld. De bal is ook in als deze onder het net door naar het veld van het andere team gaat. '**Bal in**' bij team-a is een fout van team-a. Bij twijfel wordt een dubbelfout gegeven.

Een bal is uit als deze buiten het speelveld van een team de vloer, een voorwerp (plafond, scheidingsnet, muur, scheidrechersstoel e.d.) of persoon (een ander dan de twaalf spelers tijdens het spel), de antenne of het net buiten de verticale antenneband raakt, of door een voorwerp/scheidingswand geheel uit het zicht van de eerste scheidsrechter is.

En een bal is uit als deze buiten de antennes om het verticale vlak boven/naast het net passeert, en niet correct wordt teruggespeeld; een bal wordt correct teruggespeeld als een speler buiten de netpaal om de onderhavige bal buiten de antenne om naar de eigen speelhelft speelt. In dit geval mag de betreffende speler van team-a het speelveld van team-b niet aanraken. Als hij dit wel doet, maakt team-a een 'voetfout'. Als de betrokken speler van team-a bij de poging om de bal correct terug te spelen wordt gehinderd door een of meer spelers van team-b, wordt de fout team-b aangerekend: touché. '**Bal uit**' als een speler van team-a de bal het laatst heeft geraakt, is een fout van team-a.

Een speler mag **het net, de antenne, het speelveld/de speler van het andere team niet aanraken**. Op het aanraken van het veld geldt een uitzondering: met de voet(en) en/of hand(en) mag het veld van het andere team worden aangeraakt, als bij deze actie een deel van de voet/hand in contact/geprojecteerd blijft met/boven de

middellijn en de speler(s) van het andere team niet wordt/worden gehinderd. Op het aanraken van het net geldt een uitzondering: als de bal niet in de buurt is, als het een lichte aanraking is én de speler(s) van het andere team niet worden gehinderd, mag het net tijdens een spelactie wel worden aangeraakt.

2. Opslag en bal in het spel

Van het team dat de **opslag** heeft brengt de rechtsachter de bal in het spel, nadat de eerste scheidsrechter hiervoor heeft gefloten. Na het fluitsignaal moet de bal binnen acht seconden zijn opgegooid en geslagen. Daarna moet de bal het verticale vlak boven het net tussen de antennes passeren; in zijn baan mag de bal het net wél, maar verder geen antenne, voorwerp of persoon raken. De opslag is de enige actie om de bal in het spel te brengen.

De eerste scheidsrechter mag voor opslag van team-a fluiten als team-b klaar staat voor ontvangst, de opslagspeler van team-a klaar staat in het opslagvak en team-a in het bezit is van de bal.

Op het moment van opslag moet de rechtsachter in het gebied achter de achterlijn en tussen het verlengde van de zijlijnen staan (= **opslagvak**) en daar de opslag inzetten. Bij een sprongopslag moet het opgooien van de bal in het opslagvak gebeuren; in de sprong mag de bal boven het speelveld worden geraakt als de opslag maar is afgerond voordat de speler de vloer raakt.

Op het moment van opslag moeten de andere spelers in het eigen speelveld staan en daarbij de onderlinge posities in acht nemen: b.v. de linksvoor moet links van de middenvoor staan en vóór de linksachter; de middenachter moet achter de middenvoor staan en tussen de linksachter en rechtsachter. Wordt het voorstaande niet in acht genomen, dan maakt het betreffende team een fout (= **opstellingsfout**).

Als team-a een opslagfout maakt en team-b een opstellingsfout, dan wordt de opslagfout bestraft. Als team-a correct opslaat maar daarna een fout maakt (b.v. de bal raakt de antenne, passeert het net niet correct e.d.), wordt de opstellingsfout bestraft.

Op het moment van opslag mogen de spelers van het team dat de opslag heeft met de handen maximaal naast het hoofd (schuin) naast elkaar een stilstaande opstelling formeren; de tussenruimte tussen de spelers is minimaal één meter. Door groepsvorming en/of bewegen mag niet het zicht op de opslagspeler voor het andere team worden ontnomen (= **scherm**). In feite bepaalt de opslagspeler of er sprake is van een scherm; pas als hij óver de spelers, die het scherm vormen, heen slaat, kan de eerste scheidsrechter besluiten de fout te bestraffen: een scherm is een fout voor het team dat de opslag heeft.

De opslag mag door het andere team niet direct worden teruggespeeld, als hierbij het contact tussen de bal en de speler in het 3-metervak boven nethoogte plaatsvindt. Het blokkeren van de opslag is niet toegestaan.

De bal blijft in het spel totdat de eerste of tweede scheidsrechter fluit, omdat een fout is geconstateerd; het spel is dan 'dood' (**dood spelmoment**).

Tijdens het spel mogen medespelers elkaar **helpen een fout te voorkomen**; b.v. het voorkomen van net- en voetfouten. Het is niet toegestaan elkaar fysiek te helpen bij het spelen van de bal; b.v. een speler steunen bij het onderhands retourneren van een harde opslag.

3. Spelen van de bal

Tijdens het spel mag een team de bal **maximaal drie keer** spelen. Het blok wordt hierbij niet meegerekend. Uiterlijk de derde keer moet de bal naar het veld van het andere team worden gespeeld. Het voor de vierde keer spelen van de bal is een fout.

De **eerste keer spelen van de bal** wordt technisch soepel beoordeeld. In één spelhandeling mag de bal meermalen achter elkaar worden geraakt. De bal mag licht worden gedragen. Populair gezegd mag de bal bij de eerste keer spelen niet worden gevangen en goegoid; verder is alles toegestaan.

De **tweede en derde keer spelen van de bal** wordt technisch strikter beoordeeld. Het bovenhands spelen van de bal moet met de vingers of met de vuist gebeuren; dus niet met de volle hand. Ook onderhands mag de bal niet met de volle hand worden gespeeld. Verder mag de bal met elk lichaamsdeel worden gespeeld. Voor zowel het onderhands als bovenhands spelen van de bal geldt dat de aanraking kort, éénmalig en correct moet zijn.

4. Aanval

Bij de aanval wordt de bal in de richting van het veld van het andere team gespeeld, terwijl de bal niet meer door de eigen speler mag/kan worden aangeraakt. Als aan deze normen is voldaan, is de **aanval geheel afgerond**. Dus de eerste, tweede en derde bal kan een aanval betekenen.

De **harde aanval** (= smash) mag met de volle hand worden uitgevoerd. De zachte aanval moet volgens dezelfde normen als het 'tweede en derde keer spelen van de bal' gebeuren: de aanraking moet kort, éénmalig en correct zijn.

Het contact met de bal moet op de **eigen speelhelft** worden uitgevoerd. Als na het contact tegen de bal de hand doorslaat tot boven het speelveld van het andere team, is dit alleen fout als daarbij een speler van het andere team wordt geraakt of in zijn spel wordt gehinderd.

De aanval kan dus door zowel voor- als achterspelers worden uitgevoerd. Voor de achterspelers geldt de beperking dat het contact met de bal in het **3-metervak niet boven nethoogte** wordt uitgevoerd. Als de aanvalssprong achter de 3-meterlijn wordt ingezet, mag het contact met de bal in het 3-metervak wél boven nethoogte worden uitgevoerd.

5. Blokkering

Bij de blokkering wordt door minimaal één en maximaal drie **voorspelers** vlakbij het net, de bal uit het veld van de tegenpartij boven nethoogte tussen de antennes onderschept. De aanraking van de bal door het blok telt niet als het spelen van de bal. In één blokkeeractie mag de bal van hand-tot-hand gaan; het telt als één **blok**.

De voorspelers moeten **gegroepeerd** bij elkaar de blokkering uitvoeren. Dan is er sprake van één blok.

Alleen als de aanval van het andere team geheel is afgerond, mag het blok met de handen/armen over het net heen reiken (= actief blok) in een poging de aanval boven het speelveld van het andere team te keren. In andere gevallen mag geen lichaamsdeel over het net de bal keren; in dit geval wordt de opbouw van de aanval van het andere team onjuist gehinderd, en als foutief beoordeeld.

Direct na een blokkering mag een speler, die aan het blok heeft deelgenomen, de **bal wederom spelen**; dat is de eerste keer spelen van de bal.

Als bij de blokkering de bal niet wordt geraakt, heet dit een **blokpoging**.

Blokkering door een achterspeler is niet toegestaan. Een blokpoging door een achterspeler is wel toegestaan.

Als bij een blok(poging) een of meer van de blokkerende spelers het net raakt, doordat **de bal in het net** wordt geslagen, wordt dit het blok niet aangerekend.

Als de bal tijdens een blokkering **minimaal één seconde stil** tussen de aanvaller en verdediger hangt, moet een dubbelfout worden gegeven.