

# Volleybal spelregels



*Stichting  
Bechterew in  
Beweging*

**Aangepaste spelregels  
voor Bechterew  
oefengroepen**

# Inhoudsopgave

Bechterew Volleybaltoernooi .....	1
Inhoudsopgave .....	2
Voorwoord .....	3
<b>SPEELRUIMTE EN VOORZIENINGEN</b> .....	<b>4</b>
Regel 1. <b>SPEELRUIMTE</b> .....	4
1.1.    Afmetingen.....	4
1.2.    Speelvloer .....	4
Regel 2. <b>NET</b> .....	4
2.1.    Hoogte van het net .....	4
2.2.    Antennes.....	4
Regel 3. <b>BALLEN</b> .....	4
<b>DEELNEMERS</b> .....	4
Regel 4. <b>PLOEGEN</b> .....	4
4.1.    Samenstelling van de ploeg .....	4
4.2.    Afvaardiging scheidsrechter .....	4
4.3.    Afvaardiging hulpscheidsrechter .....	5
4.4.    Verboden voorwerpen .....	5
Regel 5. <b>AANVOERDERS</b> .....	5
<b>WIJZE VAN SPELEN</b> .....	5
Regel 6. <b>BEHALEN VAN EEN PUNT, WINNEN VAN EEN SET EN VAN DE WEDSTRIJD</b> .....	5
6.1.    Behalen van een punt.....	5
6.2.    Winnen van de wedstrijd.....	5
Regel 7. <b>Opbouw van het spel</b> .....	6
7.1.    Eerste opslag.....	6
7.2.    Opstelling van de ploeg .....	6
Regel 8. <b>Spelerswissels</b> .....	6
<b>SPEELHANDELINGEN</b> .....	6
Regel 9. <b>Situaties bij het spelen</b> .....	6
9.1.    Bal in het spel .....	6
9.2.    Bal uit het spel .....	6
9.3.    Bal "in" .....	6
9.4.    Bal "uit".....	6
Regel 10. <b>Spelen van de bal</b> .....	7
10.1.   Aanraking door de ploeg.....	7
10.2.   Aard van het spelen .....	7
10.3.   Fouten bij het spelen van de bal.....	7
Regel 11. <b>Bal bij het net</b> .....	7
11.1.   Bal passeert het net.....	7
11.2.   Bal raakt het net.....	7
11.3.   Bal in het net.....	7
Regel 12. <b>Speler bij het net</b> .....	8
12.1.   Over het net heen reiken .....	8
12.2.   Onder het net doorkomen.....	8
12.3.   Aanraken van het net.....	8
12.4.   Fouten van een speler bij het net .....	8
Regel 13. <b>Opslag</b> .....	8
13.1.   Opslagvolgorde.....	8
13.2.   Uitvoeren van de opslag .....	8

## Voorwoord

Deze spelregels zijn afgeleid van de officiële spelregels 2001-2004 van de Nederlandse Volleybalbond, die digitaal zijn gepubliceerd via de website van de Volleybalbond. De gebruikte digitale versie daarvan is van oktober 2002. Genoemde publicatie is een zeer uitgebreid geheel van 68 pagina's lang, compleet met scheidsrechtersprocedures, inrichting van speelruimtes, zitvolleybal, nationale wedstrijdformulieren, enzovoort.

Voor dit boekje met aangepaste toernooi spelregels voor volleybal voor Bechterew oefengroepen zijn alle minder relevante delen weggelaten, sommige stukken samengevat, en speciale aanpassingen gedaan in verband met de beperkingen van Bechterew patiënten. Ook zijn een groot aantal regels vervallen, om het spel eenvoudig te houden.

Speciaal in verband met het dagtoernooi zijn ook nog wijzigingen aangebracht in verband met de organisatie van het toernooi.

Wij hopen met dit boekje een eenduidige set spelregels te hebben samengesteld, die zullen meehelpen om het volleybal toernooi eerlijk en eenduidig, maar vooral leuk, spannend, veilig en therapeutisch verantwoord te laten verlopen.

Veel plezier,

Stichting "Bechterew in Beweging"  
Werkgroep volleybaltoernooi

# SPEELRUIMTE EN VOORZIENINGEN

## Regel 1. SPEELRUIMTE

Aangezien de oefengroepen afhankelijk zijn van de voor hen beschikbare ruimte, wordt hier alleen een samenvatting gegeven van de ideale situatie.

### 1.1. Afmetingen

Het speelveld is rechthoekig, 18m bij 9m groot, met rondom een vrije zone van tenminste 3m breedte. De vrije speelruimte is de ruimte boven het speelterrein, die vrij van enig obstakel is. Zij moet, gemeten vanaf de vloer tenminste 7m hoog zijn.

### 1.2. Speelvloer

Grenslijnen: Twee zijlijnen en twee achterlijnen begrenzen het speelveld. Deze zij- en achterlijnen behoren bij het speelveld.

Middenlijn: Het hart van de middenlijn verdeelt het speelveld in twee gelijke velden van 9m bij 9m. Deze lijn loopt onder het net van de ene tot de andere zijlijn.

Opslagzone: De opslagzone is een 9m brede strook achter de achterlijn. De opslagzone wordt zijdelings begrensd door twee lijntjes

## Regel 2. NET

### 2.1. Hoogte van het net

Verticaal boven de middenlijn is een net geplaatst. De hoogte hiervan is ongeveer 2,20 m.

### 2.2. Antennes

Aan de buitenkant van elke zijband is, om en om tegen het net, een antenne bevestigd. De antennes, die beschouwd worden deel uit te maken van het net, begrenzen zijdelings de passeerruimte boven het net. Indien geen antennes aanwezig zijn, geldt het verlengde van de (houten) stokken aan de zijkanten van het net als begrenzer van de passeerruimte.

## Regel 3. BALLEN

Alle ballen, die bij een toernooi worden gebruikt, moeten bij voorkeur voor wat betreft omtrek, gewicht, spanning, type, kleur en dergelijke, gelijk zijn.

Voor Bechterew oefengroepen wordt gespeeld met een extra lichte bal van synthetisch leer. Het gewicht is ongeveer 110 gram. De ballen worden opgepompt tot een druk van 0.2 bar.

# DEELNEMERS

## Regel 4. PLOEGEN

### 4.1. Samenstelling van de ploeg

De ploegen bestaan uit minimaal 6 spelers, eventueel aangevuld met reservespelers. Indien er problemen zijn om met 6 spelers aan te treden, moet overleg worden gepleegd met de toernooileiding. Dit probleem kan mogelijk worden opgelost door een afgevaardigde uit een andere ploeg te vragen om mee te spelen.

Het toernooi is bedoeld voor Bechterew patiënten. Daarom wordt het meespelen door gezonde spelers beperkt. Het aantal gezonde medespelers is voor een team in principe onbeperkt, maar er mag er slechts 1 tegelijkertijd op het veld staan.

### 4.2. Afvaardiging scheidsrechter

Ieder team vaardigt 1 speler af, die als scheidsrechter optreedt bij wedstrijden tussen andere teams. Deze doet dienst tezamen met de hulpscheidsrechter (zie 4.3).

De scheidsrechter leidt het spel en controleert of de hulpscheidsrechter de puntentelling goed bijhoudt. De scheidsrechter kan worden gecorrigeerd door de hulpscheidsrechter. Bij onenigheden tussen scheidsrechter, hulpscheidsrechter en/of de teams wordt de finale beslissing door de wedstrijdleiding van het toernooi genomen.

### **4.3. Afvaardiging hulpscheidsrechter**

Ieder team vaardigt 1 speler af, die als hulpscheidsrechter optreedt bij wedstrijden tussen andere teams. Deze werkt samen met de scheidsrechter (zie 4.2). De primaire taak van de hulpscheidsrechter is het bijhouden van de telling.

De hulpscheidsrechter geeft direct na de wedstrijd de einduitslag aan de toernooileiding door.

### **4.4. Verboden voorwerpen**

Het is verboden voorwerpen te dragen die een verwonding kunnen veroorzaken of de speler kunstmatig voordeel kunnen verschaffen.

*Commentaar:*

- *Het dragen van knie-, hand-, duimbeschermers e.d. is niet verboden.*
- *Ook sieraden kunnen verwondingen veroorzaken.*
- *De spelers mogen voor eigen risico bril of contactlenzen dragen.*

### **Regel 5. AANVOERDERS**

Per ploeg moet er een aanvoerder zijn aangewezen. Deze is verantwoordelijk voor het gedrag en de discipline van de leden van hun ploeg.

De aanvoerder is tevens verantwoordelijk voor:

- het op tijd zijn van het team voor een te spelen wedstrijd;
- het op tijd zijn van de afgevaardigde scheidsrechter en hulpscheidsrechter op de geplande wedstrijden.

## **WIJZE VAN SPELEN**

### **Regel 6. BEHALEN VAN EEN PUNT, WINNEN VAN EEN SET EN VAN DE WEDSTRIJD**

#### **6.1. Behalen van een punt**

Een ploeg behaalt een punt:

- door de bal met succes in het veld van de tegenstander op de grond te spelen;
- als de tegenstander een speelfout maakt.

Speelfout:

- Als een ploeg tijdens een speelactie strijdig met deze spelregels handelt, wordt door een van de scheidsrechters voor een speelfout gefloten;
- Indien twee of meer fouten direct na elkaar worden gemaakt, wordt alleen de eerste fout bestraft;
- Indien tegenstanders gelijktijdig twee of meer fouten maken, wordt dubbelfout gegeven en wordt de rally overgespeeld.

Gevolgen van het winnen van een rally. Een rally is de opeenvolging van spelacties vanaf het moment van de serve totdat de bal uit het spel is.

- als de serverende ploeg de rally wint, krijgt deze ploeg er een punt bij en behoudt de opslag;
- als de partij die de opslag ontving de rally wint, krijgt deze ploeg het recht van opslag en behaalt daarbij tevens een punt.

#### **6.2. Winnen van de wedstrijd**

Tijdens het toernooi wordt op tijd gespeeld. Na het klinken van het eindsignaal wordt geen nieuwe opslag meer toegestaan. Als het eindsignaal tijdens een rally wordt gegeven, wordt de reeds gestarte rally afgerond. Het met die laatste rally behaalde punt wordt aan de rechtmatige ploeg toegekend.

De wedstrijd wordt gewonnen door de ploeg met het hoogst aantal punten.

Doordat er op tijd wordt gespeeld, is het niet uitgesloten, dat er met een gelijkspel wordt geëindigd. Alleen bij de finale wedstrijden zal er een verlenging van steeds 1 minuut worden ingesteld om een overwinning te forceren.

## **Regel 7. Opbouw van het spel**

### **7.1. Eerste opslag**

- Het team dat in het wedstrijdschema als thuis spelende ploeg is ingedeeld, heeft de eerste opslag..

### **7.2. Opstelling van de ploeg**

De beginopstelling van de ploeg is bepalend voor de opslagvolgorde van de ploeg in het veld. Deze volgorde moet gedurende de gehele set worden aangehouden.

Als de ploeg die de opslag ontvangt het recht van opslag krijgt, moeten haar spelers kloksgewijs een positie doordraaien.

## **Regel 8. Spelerswissels**

Als een spelerswissel gewenst is, moet dat worden gedaan op het moment dat de ploeg het recht op opslag krijgt. De spelers moeten op dat moment kloksgewijs draaien. De speler rechtsvoor wordt reserve speler. De inkomende speler gaat rechts achter staan en is direct aan de beurt voor de opslag.

Van deze regel mag alleen worden afgeweken in geval van een blessure, waardoor de speler niet meer in staat is om te spelen. De wissel dient in overleg met de scheidsrechter plaats te vinden.

# **SPEELHANDELINGEN**

## **Regel 9. Situaties bij het spelen**

### **9.1. Bal in het spel**

De bal is in het spel vanaf het moment waarop hij bij de opslag wordt geslagen.

### **9.2. Bal uit het spel**

De bal is uit het spel op het moment dat een fout wordt gemaakt.

### **9.3. Bal "in"**

De bal is 'in' als hij het speelveld, met inbegrip van de zijlijnen raakt.

### **9.4. Bal "uit"**

De bal is "uit" als:

- het deel van de bal, dat de grond raakt, geheel buiten de zijlijnen ligt;
- hij een voorwerp buiten het speelveld, het plafond of een persoon die niet aan het spel deelneemt, raakt;
- hij een antenne, spandraden, paal of het net buiten de zijbanden raakt;
- hij het verticale vlak van het net geheel of zelfs gedeeltelijk buiten de passeerruimte passeert;
- hij volledig onder het net door het vlak van het net passeert.

## **Regel 10. Spelen van de bal**

Iedere ploeg moet in haar eigen speelveld en speelruimte de bal spelen. De bal mag echter ook vanuit de vrije zone van de tegenpartij worden teruggespeeld.

### **10.1. Aanraking door de ploeg**

De ploeg mag de bal ten hoogste driemaal aanraken om deze terug te spelen. Als de bal vaker wordt aangeraakt, maakt de ploeg een fout: "viermaal spelen". Tot de aanrakingen door een ploeg worden niet alleen de opzettelijk gemaakte, maak ook de onopzettelijk gemaakte aanrakingen gerekend. Een speler mag de bal niet tweemaal achter elkaar aanraken.

Twee of drie spelers mogen de bal gelijktijdig aanraken. Indien twee of drie ploeggenoten de bal gelijktijdig aanraken, geldt dit als twee dan wel drie aanrakingen.

*Commentaar:*

*Als twee spelers van dezelfde ploeg de bal gelijktijdig raken, heeft geen van hen het recht de bal direct daarna weer te spelen, uitgezonderd in het geval van een blokkering.*

Bij gelijktijdig aanraken door twee tegenstanders van de bal, die boven het net is en er sprake is van een iets langer balcontact, dient dit te worden afgefloten. Ongeacht welke ploeg de bal voor deze actie speelde: "dubbelfout". Geen van beide ploegen krijgt dan een punt.

### **10.2. Aard van het spelen**

De bal mag ieder deel van het lichaam raken, behalve de benen en de voeten.

De bal moet kort worden aangeraakt, niet gevangen of gegooid. Hij mag in elke richting terugkaatsen. Alleen bij het serveren mag de bal worden gegooid door spelers, die niet hard genoeg kunnen of mogen slaan.

De bal mag meerdere delen van het lichaam aanraken, mits dit gelijktijdig gebeurt.

### **10.3. Fouten bij het spelen van de bal**

Viermaal spelen: een ploeg speelt de bal viermaal alvorens deze over het net te spelen (regel 10.1)

Vastgehouden bal: een speler raakt de bal niet kort aan, dan wel de bal wordt gevangen en / of gegooid, uitzondering is het gooien bij de opslag, zie 10.2.

Tweemaal aanraken: een speler raakt de bal tweemaal achter elkaar aan of de bal raakt achtereenvolgens meerdere delen van het lichaam aan (niet in één actie).

## **Regel 11. Bal bij het net**

### **11.1. Bal passeert het net**

De bal die naar de tegenpartij wordt gespeeld moet binnen de passeerruimte over het net gaan. De passeerruimte is het deel van het verticale vlak boven het net dat als volgt wordt begrensd:

- aan de onderkant door de bovenkant van het net;
- aan de zijkanten door de antennes en het denkbeeldig verlengde hiervan (zie 2.2);
- aan de bovenkant door het plafond.

### **11.2. Bal raakt het net**

De bal mag, terwijl hij over het net gaat het net raken. Dit geldt ook bij de opslag.

### **11.3. Bal in het net**

De bal die in het net wordt gespeeld, mag binnen de mogelijkheid van driemaal aanraken door de ploeg, weer worden gespeeld.

## **Regel 12. Speler bij het net**

### **12.1. Over het net heen reiken**

Bij het blokkeren mag de blokkeerder de bal over het net heen aanraken, mits hij de tegenstander voor of tijdens diens aanvalsslag niet hindert.

*Commentaar:*

*Een speler van ploeg A en een speler van ploeg B raken de bal gelijktijdig aan. Speler A komt hierbij met zijn hand(en) over het net boven het veld van ploeg B. Speler A maakt dan een fout.*

Na een aanvalsslag mag een speler met zijn hand over het net komen, mits het contact met de bal in zijn eigen speelruimte heeft plaatsgevonden.

### **12.2. Onder het net doorkomen**

Het is niet toegestaan onder het net door in de ruimte van de tegenpartij te komen. Dit is met name om blessures te voorkomen.

### **12.3. Aanraken van het net**

Aanraken van het net of de antenne is toegestaan, behalve als de speler het net of de antenne aanraakt tijdens het spelen van de bal of als het aanraken het spel beïnvloedt.

### **12.4. Fouten van een speler bij het net**

Hinderen: een speler raakt de bal of een tegenstander aan in de ruimte van de tegenstander voor of tijdens diens aanvalsslag.

Onder het net doorkomen: een speler komt onder het net door in de ruimte van de tegenpartij.

Net of antenne aanraken: een speler raakt het net of de antenne bij het spelen van de bal of het aanraken beïnvloedt het spel (regel 12.3).

## **Regel 13. Opslag**

De opslag is het in het spel brengen van de bal door de rechtsachterspeler.

### **13.1. Opslagvolgorde**

De spelers moeten de opslagvolgorde (regel 7.2) aanhouden.

Na de eerste opslag in een set wordt de speler die aan de beurt is om op te slaan als volgt bepaald:

- indien de ploeg die de opslag heeft de rally wint, slaat de speler die tevoren heeft opgeslagen wederom op;
- indien de ontvangende ploeg de rally wint, krijgt deze het recht van opslag en draait door (regel 7.2). De speler die van de rechtsvoorplaats op de rechtsachterplaats komt, moet de opslag nemen.

### **13.2. Uitvoeren van de opslag**

De bal moet met één hand of een deel van de arm worden geslagen, na te zijn opgegooid of uit de hand(en) is losgelaten. Spelers, die niet hard genoeg kunnen of mogen slaan, mogen de bal bij de opslag gooien in plaats van slaan.

De opslag dient in principe te gebeuren vanuit het opslag gebied, achter de achterlijn. Spelers met onvoldoende kracht, mogen vanuit het veld opslaan of gooien.