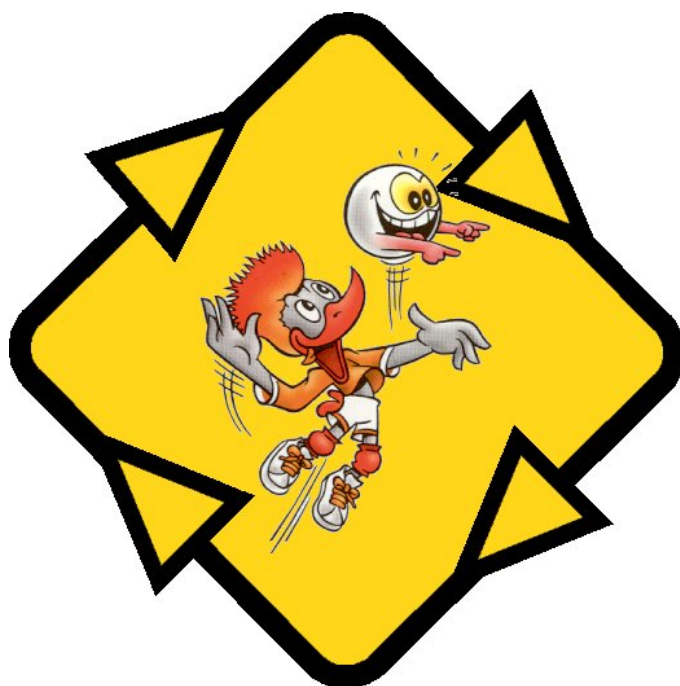




# Spelregels

## Circulatie-Mini Volleybal



**2007-2010**

## Niveau 1

LEEFTIJD:	6 - 7 JAAR
AANTAL SPELERS:	4 SPELERS PER TEAM
VELDAFMETING:	6 X 4,5 METER
NETHOOGTE:	2 METER

### Doel

De spelers proberen de bal over het net bij de tegenstander in het veld op de grond te krijgen.

### Aanvang

De bal mag vanaf elke plaats in het veld over het net worden gegooid.

Het net mag daarbij door de bal geraakt worden.

*De spelleider hoeft geen fluitsignaal te geven bij de beginbal. De beginbal dient zo snel mogelijk gespeeld te worden om de vaart in het spel te houden.*

### Spelregels

1. Wanneer een speler de bal over het net gooit, draait de hele ploeg waartoe de speler behoort een plaats door, met de klok mee. *Doordraaien is verplicht.*
2. De spelers mogen niet lopen met de bal.
3. *Wanneer de afstand tot het net te groot is, mag de bal naar een teamgenoot overgegooid worden en daarna moet de bal over het net gegooid worden.*
4. De bal mag het net raken.
5. *De bal mag via een teamgenoot gevangen worden.*
6. Wanneer een speler de bal laat vallen, de bal uitgooit, de bal in het net gooit of de bal aanraakt voordat deze uit is, moet deze speler het veld verlaten en naast het veld bij het net plaatsnemen.
7. Wordt de bal door de tegenstander op de grond gegooid, dan verlaat de speler die het dichtst bij de bal stond het veld.
8. Als er nog maar twee spelers in het veld staan, wisselen de spelers telkens van plaats nadat de ploeg de bal over het net heeft gegooid.
9. Als het veld van de tegenstander 'leeg' is, krijgt het team één punt.
10. Een speler mag in het veld terugkeren bij één (1) vangbal van een ploeggenoot.
11. De speler die het langst buiten het veld staat, staat het dichtst bij het net en mag als eerste in het veld terugkeren.
12. *Lijn- en netfouten worden op dit niveau niet bestraft.*

### Wanneer is het spel dood?

Het spel is dood wanneer de bal niet gevangen wordt, d.w.z.

- de bal is uitgegooid
- een speler heeft de bal laten vallen
- de bal is in het net gegooid
- de bal is in het veld van de tegenstander op de grond gegooid

### Wat gebeurt er als het spel dood is?

Het spel wordt direct hervat met een worp door degene die op dat moment de bal heeft, ergens vanuit het veld. De essentie hiervan is dat het spel zo snel mogelijk weer hervat wordt: het aantal balcontacten neemt *op deze manier* toe.

### Telling

Wanneer het veld van de tegenstander leeg is, krijgt het winnende team een punt en begint het spel opnieuw met vier tegen vier spelers.

### Snelheid

Laat de spelers na het vangen meteen gooien om veel snelheid in het spel en dus in het bewegen te krijgen

## Niveau 2

LEEFTIJD:	7 - 8 JAAR
AANTAL SPELERS:	4 SPELERS PER TEAM
VELDAFMETING:	6 X 4,5 METER
NETHOOGTE:	2 METER

### Doel

De spelers proberen de bal over het net bij de tegenstander in het veld op de grond te krijgen.  
(Stimuleer het volleybalspecifiek gooien en vangen)

### Aanvang/beginbal

De bal wordt vanaf elke plaats in het veld met een onderhandse opslag over het net geslagen, waarbij de bal het net mag raken. Op de plaats waar een fout gemaakt werd, wordt opgeslagen. Het is dus niet toegestaan om de bal naar de tegenstander te rollen of naar een goed spelende teamgenoot. De essentie hiervan is dat het spel zo snel mogelijk weer hervat wordt: het aantal balcontacten neemt op deze manier toe.

De spelleider hoeft geen fluitsignaal te geven bij de beginbal. De beginbal dient zo snel mogelijk gespeeld te worden om de vaart in het spel te houden.

### Spelregels

1. Wanneer een speler de bal met een onderhandse opslag over het net speelt, of de bal in de rally over het net gooit, dan draait de hele ploeg waartoe de speler behoort, met de klok mee, een plaats door. *Doordraaien is verplicht.*
2. De spelers mogen niet lopen met de bal.
3. De bal moet in één keer over het net gespeeld worden (en mag dus niet meer in twee keer, zoals bij niveau 1).
4. De bal moet over het net worden gegooid vanaf de plaats waar de bal gevangen is. Dit geldt voor binnen en buiten de lijnen van het veld.
5. De bal mag het net raken.
6. De bal mag via een teamgenoot gevangen worden.
7. Wanneer een speler de bal laat vallen, de bal uit gooit, de bal in het net gooit, de bal aanraakt voordat deze uit is of de bal onjuist onderarms speelt, moet deze speler het veld verlaten en naast het veld bij het net plaatsnemen.
8. Wordt de bal door de tegenstander op de grond gegooid, dan verlaat de speler die het dichtst bij de bal stond het veld.
9. Als er nog maar twee spelers in het veld staan, wisselen de spelers telkens van plaats nadat de ploeg de bal over het net heeft gegooid.
10. Als het veld van de tegenstander 'leeg' is, krijgt het team één punt.
11. Een speler mag het veld in bij drie vangballen achter elkaar van zijn eigen team. *Vangballen of niet gevangen ballen van de tegenstander hebben hier geen invloed op.*
12. *Alle spelers mogen terugkeren in het veld wanneer een speler de bal met twee armen via de onderarmse techniek omhoog speelt en waarna de bal aan de eigen kant van het net door hemzelf of door een teamgenoot gevangen wordt.*
  - *Het onderarms opspelen is geldig wanneer er minimaal een (volley)baldikte tussen het hoogste punt van de bal en de armen van de speler zit.*
  - *Iedere speler van het team mag de bal vangen (ook de speler die de bal opspeelt).*
  - *Na het vangen wordt de bal over het net gegooid, zodat de rally door kan gaan.*
  - *Wordt de bal niet correct opgespeeld of niet gevangen dan moet de speler die de fout maakt het veld verlaten.*
  - *Na het terugverdienen vervallen het aantal getelde vangballen (ook wanneer het opspelen en/of vangen is mislukt).*
13. De speler die het langst buiten het veld staat, staat het dichtst bij het net en mag als eerste in het veld terugkeren. De speler geeft ter verduidelijking het aantal vangballen aan door het juiste aantal vingers op te steken.

14. Het in sprong over het net naar beneden gooien van de bal ('dunken') is niet toegestaan.  
*Stimulier het gebruik van de volleybal-eigen worpen: de strekworps, de swingworp, het stoten en het gooien met gestrekte armen.*
15. *Lijn- en netfouten worden op dit niveau niet bestraft.*

### Wanneer is het spel dood?

Het spel is dood wanneer de bal niet gevangen wordt, d.w.z.

- de bal is uitgegooid
- een speler heeft de bal laten vallen
- de bal is in het net geïd
- de bal is in het veld van de tegenstander op de grond geïd
- *de opgespeelde bal niet gevangen wordt.*

### Wat gebeurt er als het spel dood is?

Het spel wordt direct hervat met een onderhandse opslag vanuit het veld, daar waar het spel eindigde.

### Telling

Wanneer het veld van de tegenstander leeg is, krijgt het winnende team een punt en begint het spel opnieuw, waarbij beide teams weer met vier spelers starten.

## Niveau 3

LEEFTIJD:	8 - 9 JAAR
AANTAL SPELERS:	4 SPELERS PER TEAM
VELDAFMETING:	6 X 4,5 METER
NETHOOGTE:	2 METER

### Doel

De spelers proberen de bal over het net bij de tegenstander in het veld op de grond te gooien of te stoten. Dit gebeurt *altijd* door middel van volleybalspecifieke manieren van gooien en vangen.

### Aanvang / beginbal

De bal wordt vanaf elke plaats in het veld met een onderhandse opslag over het net geslagen, waarbij de bal het net mag raken. Ook vanaf de plaats waar een fout gemaakt werd, wordt opgeslagen. *Het is dus niet toegestaan om de bal naar de tegenstander te rollen of naar een goed spelende teamgenoot.* De essentie hiervan is dat het spel zo snel mogelijk weer hervat wordt: het aantal balcontacten neemt op deze manier toe.

*De spelleider hoeft geen fluitsignaal te geven bij de beginbal. De beginbal dient zo snel mogelijk gespeeld te worden om de vaart in het spel te houden.*

### Spelregels

1. Wanneer een speler de bal met een onderhandse opslag over het net speelt, of de bal in de rally over het net gooit, dan draait de hele ploeg waartoe de speler behoort, met de klok mee, een plaats door. *Doordraaien is verplicht.*
2. De spelers mogen niet lopen met de bal.
3. *De bal mag het net raken.*
4. *De bal mag via een teamgenoot gevangen worden.*
5. **Elke** bal die over het net gegooid wordt, moet door de tegenstander met twee armen via de onderarmse techniek aan de eigen kant omhoog gespeeld worden. Een teamgenoot vangt de onderarms opgespeelde bal (tenzij de speler alleen in het veld staat, dan vangt hij zijn eigen bal) en gooit de bal over het net naar de tegenstander.
  - De onderarms gespeelde bal mag niet in één keer over het net gespeeld worden.
  - De onderarms gespeelde bal moet met twee armen gespeeld worden.
  - Wanneer een speler alleen in het veld staat dan moet hij de bal voor zichzelf omhoog spelen en vangen. Het onderarms opspelen is geldig wanneer er minimaal een (volley)baldikte tussen het hoogste punt van de bal en de armen van de speler zit.
  - Wanneer een speler de bal onjuist onderarms speelt (niet met twee armen en buiten bereik van teamgenoten) dan moet hij het veld verlaten.
  - Wanneer een teamgenoot de onderarms opgespeelde bal niet vangt, terwijl dit prima mogelijk is dan moet deze speler het veld verlaten.
  - Een team is verplicht om twee keer te spelen (onderarms spelen en over het net gooien).
6. Het over het net gooien van de bal gebeurt verplicht door middel van volleybaleigen manieren van gooien en vangen. Fouten die moeten worden afgefloten zijn:
  - Een bal vanuit de nek gooien
  - Een bal van onder de kin wegstoten
  - Het uitvoeren van een slingerworp
7. Wanneer een speler de bal laat vallen, de bal uit gooit, uit serveert, de bal in het net gooit, de bal aanraakt voordat deze uit is of de bal onjuist onderarms speelt, moet deze speler het veld verlaten en in volgorde van verlaten naast het veld bij het net plaatsnemen.
8. Wordt de bal door de tegenstander op de grond gegooid, dan verlaat de speler die het dichtst bij de bal stond het veld. Bij twijfel wijst de trainer of coach de betreffende speler aan.
9. Als er nog maar twee spelers in het veld staan, wisselen de spelers telkens van plaats nadat de ploeg de bal over het net heeft gegooid.
10. Als het veld van de tegenstander 'leeg' is, krijgt het team één punt.
11. Eén (1) speler mag terugkeren wanneer een teamgenoot de door hem onderarms opgespeelde bal vangt of wanneer de laatst overgebleven speler de bal voor zichzelf onderarms opspeelt en vangt.

12. Als de onderarms gespeelde bal prima te vangen is, maar dit gebeurt niet goed, dan is dit een fout van de speler die de bal had kunnen vangen. De speler verlaat dan het veld.
13. De speler die het langst buiten het veld staat, staat het dichtst bij het net en mag als eerste in het veld terugkeren.
14. *Lijn- en netfouten worden op dit niveau niet bestraft.*

### Wanneer is het spel dood?

Het spel is dood wanneer de bal niet gevangen wordt, d.w.z.

- de bal is uitgegooid
- een speler heeft de bal laten vallen
- de bal is in het net gegooid
- de bal is in het veld van de tegenstander op de grond gegooid
- een onderarms gespeelde bal wordt niet gevangen door de eigen partij. In dit geval verlaat de speler die de bal had kunnen vangen het veld, behalve wanneer de bal slecht gespeeld werd, dan verlaat de betreffende speler het veld.

### Wat gebeurt er als het spel dood is?

Het spel wordt direct hervat met een onderhandse service vanuit het veld, zo dicht mogelijk bij de plaats waar het spel eindigde. Degene die de bal serveert mag er niet eerst mee lopen.

### Telling

Wanneer het veld van de tegenstander leeg is, krijgt het winnende team één punt en begint het spel opnieuw, waarbij beide teams weer starten met vier spelers in het veld.

## Niveau 4

LEEFTIJD:	9 - 10 JAAR
AANTAL SPELERS:	4 SPELERS PER TEAM
VELDAFMETING:	6 X 4,5 METER
NETHOOGTE:	2 METER

### Doel

De spelers proberen de bal over het net bij de tegenstander in het veld op de grond te spelen.

### Aanvang

*Na het fluitsignaal van de scheidsrechter/spelleider moet de bal van achter de (gehele) achterlijn onderhands over het net geserveerd worden, waarbij het net geraakt mag worden. De speler die op de "mid-achter positie" komt moet serveren (de midachter wordt links voor).*

### Spelregels

1. Het team *is verplicht* de bal in drie keer te spelen.
2. *Het eerste en het derde balcontact mag met zowel de onderarmse als de bovenhandse techniek gespeeld worden.*
3. Het tweede balcontact vindt plaats met een verplichte ononderbroken vanggooi- of vangstootbeweging.  
Deze kan op vier manieren uitgevoerd worden.
  - *met gestrekte armen onderarms vangen en voorwaarts gooien*
  - *met gestrekte armen onderarms vangen en achterwaarts over het hoofd gooien*
  - *met gestrekte armen onderarms vangen en vanuit een hoek gooien.*
  - *met gestrekte armen boven het hoofd vangen, inveren en uitstoten*
4. *Tijdens de vanggooi- of vangstootbeweging mag de speler zich niet omdraaien.*
5. *Tijdens de vanggooi- of vangstootbeweging mag de speler niet lopen met de bal.*
6. *Tijdens de vanggooi- of vangstootbeweging mag de speler de bal maximaal 2 seconden vasthouden (één sec. om te vangen en één sec. om te gooien). Dit om meer snelheid in het spel te houden en om de beweging vloeiend te houden.*
7. De tweede bal mag niet over het net gegooid worden.
8. Na drie opslagbeurten achter elkaar door dezelfde speler moet de ploeg aan opslag een plaats doordraaien en slaat de volgende speler op.
9. De wisselers moeten verplicht indraaien op de opslagplaats.
10. Er wordt niet meer doorgedraaid door het team dat de bal over het net speelde.
11. *De aanval maakt nog geen structureel onderdeel uit van het spel, smashen of pushen is dus niet toegestaan, enkel 'reddingen' met één hand zijn toegestaan.*
12. *Lijn en netfouten worden afgefloten.*
13. *Blokken is niet toegestaan.*

### Telling

Rallypoint: elke fout levert een punt op voor de tegenstander.

### Motivatie

De tweede bal is in dit stadium van de volleybalontwikkeling de moeilijkst te verwerken bal, omdat het bovenhands of onderarms spelen onder een hoek nog veel problemen geeft. De kans op fouten is groot, waardoor het spel *vaak* onderbroken zou worden. Door de tweede bal vanuit een ononderbroken vanggooi- of vangstootbeweging door te spelen, blijft de rally gaande. Stimuleer dat de tweede bal parallel aan het net gegooid wordt, zodat de laatste speler in kan lopen alvorens de bal bovenhands over het net te spelen. Bij een minder goede pass zal een speler de tweede bal uiteraard vanuit het achterveld moeten spelen d.m.v. een ononderbroken vanggooi- of vangstootbeweging.

## Niveau 5

LEEFTIJD:	10 - 11 JAAR
AANTAL SPELERS:	4 SPELERS PER TEAM
VELDAFMETING:	6 X 6 METER
NETHOOGTE:	2 METER

### Doel

De spelers proberen de bal bovenhands, onderarms of smashend uit stand over het net bij de tegenstander in het veld op de grond te spelen. Het streven moet zijn de bal in drie keer te spelen.

### Aanvang / beginbal

*Na het fluitsignaal van de scheidsrechter/spelleider moeten de spelers de bal verplicht onderhands van achter de (gehele) achterlijn over het net serveren, waarbij het net geraakt mag worden. De speler die op de "mid-achter positie" komt moet serveren (de mid-achter wordt links voor).*

### Spelregels

1. Er mag geen enkele bal gevangen worden, de spelers spelen elke bal door met kort balcontact.
2. Het team mag de bal maximaal drie keer spelen, daarna moet de bal over het net naar de tegenstander gespeeld worden.
3. *Het team dat de bal drie keer weet over te spelen krijgt een bonuspunt. Dit bonuspunt wordt direct bij de score opgeteld.*
  - *Het bonuspunt telt alleen wanneer de derde bal over het net en in het veld van de tegenstander wordt gespeeld of wanneer de derde bal via de handen van de tegenstander wordt gescoord. (Bij bijvoorbeeld een score door drie keer over te spelen krijgt het team dus 2 punten: 1 punt voor het drie keer spelen en 1 punt omdat ze gescoord hebben. Er kunnen dus meerdere punten per rally gehaald worden!).*
4. De wisselers moeten verplicht indraaien op de opslagplaats.
5. De opslag wordt verplicht onderhands uitgevoerd.
6. Wanneer degene die opslaat dit drie keer achter elkaar heeft gedaan, moet het team doordraaien en gaat de volgende speler opslaan.
7. *Wanneer iemand een bal uit stand met één hand over het net slaat, is dit toegestaan. Een smash of pushbal in sprong is **niet** toegestaan.*
8. *Lijn en netfouten worden afgefloten.*

### Telling

Rallypunt: elke fout levert een punt op voor de tegenstander.

### Motivatie

De opslag op niveau 5 is verplicht onderhands zodat de ontvangende partij in staat is de rally op te bouwen.

De kans dat het spel gaande blijft is groter, waardoor het aantal balcontacten toeneemt.

## Niveau 6

LEEFTIJD:	11 - 12 JAAR
AANTAL SPELERS:	4 SPELERS PER TEAM
VELDAFMETING:	6 X 6 METER
NETHOOGTE:	2 METER

### Doel

De spelers proberen de bal bovenhands, onderarms of door middel van een aanvallende actie (smash uit stand, pushbal of smash in sprong) over het net bij de tegenstander in het veld op de grond te spelen.

### Aanvang

*Na het fluitsignaal van de scheidsrechter/spelleider moeten de spelers de bal onderhands of bovenhands van achter de (gehele) achterlijn over het net serveren, waarbij het net geraakt mag worden. De speler die op de "mid-achter positie" staat moet serveren.*

### Spelregels

1. Er mag geen enkele bal gevangen worden, de spelers spelen door met kort balcontact.
2. Het team mag de bal maximaal drie keer spelen, daarna moet de bal over het net naar de tegenstander.
3. De wisselers moeten verplicht indraaien op de opslagplaats.
4. Wanneer degene die opslaat dit drie keer achter elkaar gedaan heeft, moet het team doordraaien en slaat de volgende speler op.
5. *Een sprongservice is toegestaan.*

### Telling

Rallypunt: elke fout levert een punt op voor de tegenstander.

*Er kunnen geen bonuspunten meer worden verdient door 3 keer samen te spelen.*