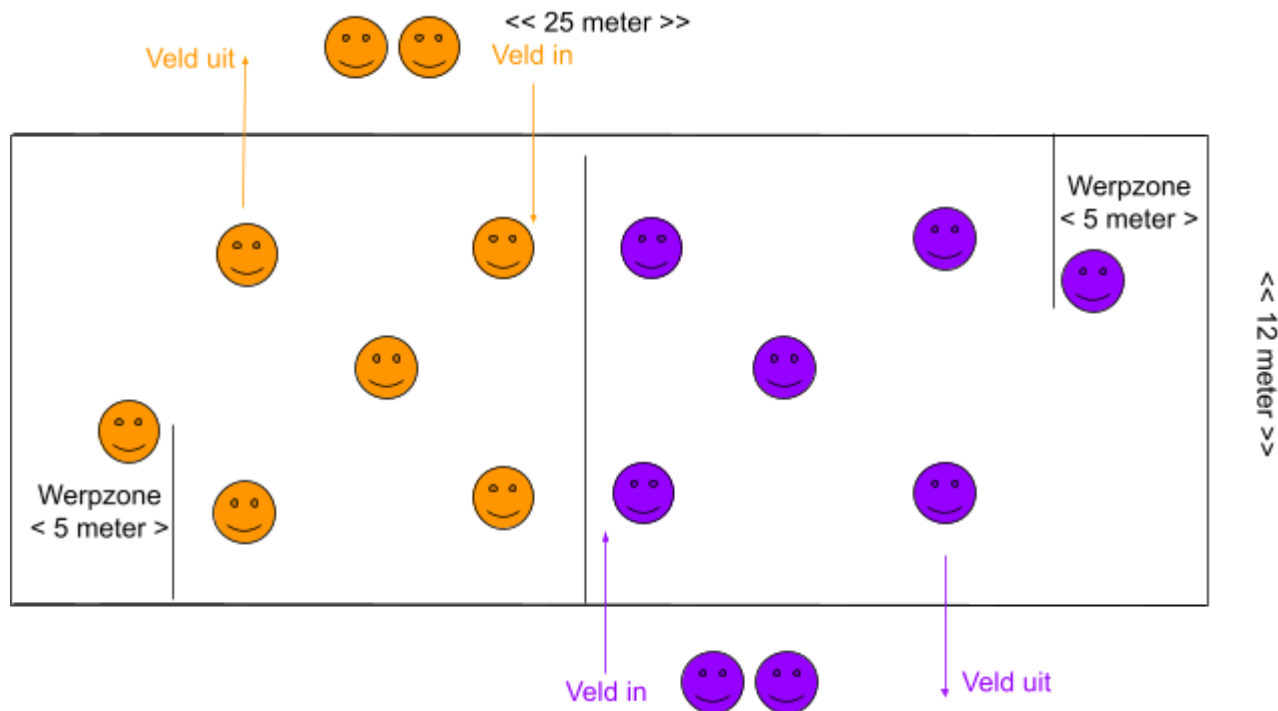


Spelregels LIJNBAL (gr 7/8) (middagprogramma)

versie 2026



Materialen:

- volleybal, standaardmaat

Spelers

In het veld staan 6 spelers. Er mag gewisseld worden met behulp van reserves. Het team mag bestaan uit jongens en meisjes.

Speelduur

De speelduur van een wedstrijd is 10 minuten. **Er wordt niet gewisseld van spelhelft.**

Het behalen van punten

Een team kan punten behalen als het team de opwerp heeft en de tegenpartij een fout maakt. Heeft een team de opwerp niet en maakt de tegenpartij een fout, dan krijgt het team de opwerp en een punt. Het team moet dan ook doordraaien.

Het opwerpen

Er wordt opgeworpen bij de opworplijn, zie tekening.

Bij het opwerpen (de opslag) van de bal moet tenminste één voet contact hebben met de grond. Hoe de bal geworpen wordt, slinger-, duw- of nekworp, is aan de spelers. Komt de speler wel los van de grond door een sprong, dan is het een fout en gaat er een punt naar de tegenpartij. De tegenpartij krijgt ook de opwerp en draait door. Wordt tijdens de opwerp de netband geraakt, dan wordt er gewoon doorgespeeld. Via het net spelen mag dus.

Na 3 punten wisselen

Een speler mag maximaal 3 punten achter elkaar scoren tijdens het opwerpen. Na 3 gescoorde punten draait het team door *via een vastgesteld systeem* en werpt de volgende speler. Deze mag vervolgens weer max. 3 punten scoren.

Het werpen

Bij het werpen als ook het opwerpen van de bal moet tenminste één voet contact hebben met de grond. Hoe de bal geworpen wordt, slinger-, duw- of nekworp, is aan de spelers. Komt de speler los van de grond door een sprong, dan is het een fout en gaat er een punt naar de tegenpartij. De tegenpartij krijgt ook de opwerp en draait door. Wordt tijdens het



werpen de netband geraakt, dan wordt er gewoon doorgespeeld. Via het net spelen mag dus.

Het vangen

De bal moet gevangen worden, want komt de bal op de grond, dan is het altijd een punt voor de tegenpartij. Tevens krijgt dan de tegenpartij de opwerp en draait door. Hoe moet de bal gevangen worden? Altijd met de handen. Vangen met voeten, hoofd, knieën, enz. is niet toegestaan.

Het overspelen

De bal mag maximaal drie keer overgespeeld worden. Na de derde keer moet de bal over het net worden geworpen. Wordt de bal meer dan drie keer overgespeeld, dan gaat er een punt naar de tegenpartij. Deze tegenpartij krijgt de opwerp en draait door.

Het doordraaien

Er wordt doorgedraaid met de wijzers van de klok mee. Hierdoor komt iedere speler aan de beurt met het opwerpen. Er mag, tijdens dezelfde wedstrijd, onderling in het veld niet van plaats gewisseld worden. Het team dat de laatste punt krijgt, krijgt de opwerp. Als het de opwerp behoudt, draait het team niet door. Als het andere team de opwerp wint, draait het pas door.

Indraaien gebeurt links bij het net (zie tekening)

Blokken

Blokken is niet toegestaan.

Lopen

Lopen met de bal is niet toegestaan.

Lijnen

Buiten de lijnen mag doorgespeeld worden. Dit kan van toepassing zijn wanneer er binnen een team overgespeeld wordt en de bal de zijlijn overschrijdt. Komt de bal op de lijn, dan is het in.

Teruggeven van de bal

Moet de bal teruggegeven worden aan de andere partij, dan wordt de bal gerold.

Het net

Er mag geen contact zijn met het net, of de lijn onder het net. Bij een "net-fout" krijgt de tegenpartij een punt, de opwerp en er wordt doorgedraaid.

Wordt de bal gespeeld en komt in het net, dan mag er doorgespeeld worden mits de bal de grond niet heeft geraakt en er nog niet drie keer is overgespeeld.

De scheidsrechter en de teller

De scheidsrechter bepaalt, de teller telt. Bij twijfel kan er overlegd worden. Bij frictie: waarschuw de wedstrijdleiding.

Twee of meerdere teams eindigen gelijk in de poule?

Dan geldt eerst het doelsaldo (dit is het verschil tussen voor- en tegengescoorde punten). Is dit ook gelijk, dan geldt het onderlinge resultaat. Is dit nog gelijk, dan valt de beslissing op een sportieve manier:

De twee partijen stellen zich op; het team wat in de poulewedstrijd de eerste bal (de zgn. beginworp) niet heeft gekregen, krijgt deze nu wel; daarna wordt er gespeeld met de zgn. "suddenddeath" (= 2 punten verschil).

Team te laat

Wanneer een team niet aanwezig is na het wisselsignaal gaat de volgende strafregel in:



- Aanwezig binnen 2 minuten na het wisselsignaal. Het team start met (een) tegendoelpunt(en) (dodgebal 5, tjoekbal 5, matbal 5, lijnbal 2, touch-rugby 5)

Aanwezig na 2 minuten na het wisselsignaal. De wedstrijd is verloren met een vastgestelde score (dodgebal 10-0, tjoekbal 10-0, matbal 10-0, lijnbal 5-0, touch-rugby 10-0).