

Spelregels niveau 5

Leeftijd:	10 - 11 jaar
Aantal spelers:	4 spelers per team
Veldafmeting:	6 x 6 meter (let op: groter dan bij niveau 4)
Nethoogte:	2.00 meter

Aanvang / beginbal

Tossen is niet nodig, het eerstgenoemde team start .

Er wordt op tijd gespeeld 2 keer 9 min.

Na het fluitsignaal van de scheidsrechter/spelleider moeten de spelers de bal verplicht onderhands van achter de (gehele) achterlijn over het net serveren, waarbij de bal het net mag raken. De speler die op de "mid-achter positie" (ruitopstelling en ankeropstelling) / "rechtsachter positie" (vierkantopstelling) komt, moet serveren

Spelregels

1. Er mag geen enkele bal gevangen worden. De spelers spelen elke bal, met kort balcontact, door.
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 opslag wordt verplicht onderhands uitgevoerd.
5. Na drie opslagbeurten achter elkaar door dezelfde speler, moet de ploeg aan opslag een plaats doordraaien en slaat de volgende speler op.
6. Indien een team uit meer dan 4 spelers bestaat dan moet er verplicht ingedraaid worden.
7. De wisselers moeten verplicht indraaien op de opslagplaats.
8. Een slag of tipbal (in sprong) wordt niet als fout aangemerkt.
9. Hoewel blokkeren zelden voorkomt is het wel toegestaan.
10. Lijn en netfouten worden afgefloten conform de op dat moment geldende spelregels.
11. De opslag op niveau 5 is verplicht onderhands zodat de ontvangende partij in staat is een aanval op te bouwen.

Telling

Rallypoint: elke fout levert een punt op voor de tegenstander. Om het 3 keer spelen te stimuleren kunnen er bonuspunten verdiend worden. In het geval dat er een dubbelfout gegeven wordt, dient de gehele rally overgespeeld te worden en vervallen ook de al gehaalde bonuspunten in deze rally.

Wisselsignaal/eindsignaal

Wanneer het wisselsignaal of het eindsignaal klinkt, stopt het spel direct. Er worden geen punten meer gegeven na het wissel- of eindsignaal.