

## SPELREGELS groep 3 en 4

<b>AANTAL SPELERS:</b>	<b>4 SPELERS PER TEAM</b>
<b>VELDAFMETING:</b>	<b>6 x 4½ METER</b>
<b>NETHOOGTE:</b>	<b>2.00 METER</b>

### DOEL

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

### AANVANG

De bal mag vanaf elke plaats in het veld over het net worden gegoid.  
Het net mag daarbij door de bal geraakt worden.

### SPELREGELS

1. De speler gooit (alles mag) de bal over het net
2. De spelers mogen niet lopen met de bal
3. De bal mag het net raken
4. **De bal dient gevangen te worden en moet in één keer over het net gegoid worden**
5. 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 langs het veld bij het net plaatsnemen. Daarna draaien beide teams plaats door ,met de klok mee.
6. Wordt de bal door de tegenstander op de grond gegoid, dan verlaat de speler die het dichtst bij de bal stond het veld
7. Als het veld van de tegenstander "leeg" is, krijgt het team 1 punt.
8. **Bij groep 3 mag een speler in het veld terugkeren bij 1 vangbal van een ploeggenoot**  
**Bij groep 4 mag een speler in het veld terugkeren na 3 vangballen van de ploeggenoten.**(de coach telt de vangballen en regelt de terugkeer van een speler)
9. De speler die het langst buiten het veld staat, staat het dichtst bij het net en mag als eerste in het veld terugkeren.

### WANNEER IS HET SPEL DOOD?

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

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

### 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 4 spelers starten. Er worden 2 sets van 7 minuten gespeeld

**De set is afgelopen als de zoemer gaat, dus de rally wordt niet uitgespeeld !!**