

- Spelregels-

Niveau 5

Het veld

Het speelveld heeft de volgende afmetingen; 6 meter breed en 6 meter diep. Als gebruik wordt gemaakt van een badmintonveld gelden de buitenste zijlijn en de binnenste achterlijn. Nethoogte is 2,00 meter.

De wedstrijd

Bij CMV volleybal niveau 5 worden 2 sets van 12½ minuut gespeeld per wedstrijd. Elke set kent zijn eigen telling. Zorg ervoor dat u tijdig met het team bij het veld gereed staat. Het begin en einde van een set wordt centraal aangegeven. Als de zoemer gaat stopt de wedstrijd onmiddellijk. Het eerst genoemde team in het wedstrijdprogramma zorgt voor een scheidsrechter, het andere team zorgt voor een teller. Elk team is verplicht een leider/coach te hebben.

De competitie

Elke gewonnen set levert 2 wedstrijdpunten op. Bij gelijke setstand krijgt elk team 1 wedstrijdpunt. Bij gelijk aantal wedstrijdpunten is het scoresaldo bepalend.

De officiële regeltjes

Elke speler is in het bezit van een spelerskaart en moet aangemeld zijn als spelend lid. De spelers kaarten voor aanvang van de eerste wedstrijd bij de wedstrijdleiding tonen om deze te kunnen controleren. Mochten de spelerskaarten nog niet binnen zijn kan een spelend lid aangemeld worden bij de wedstrijdleiding met zijn naam en geboortedatum.

- Spelregels-

Niveau 5

1. Een wedstrijd / toernooi wordt gestart met 3 of 4 spelers. Minder dan 3 spelers is niet toegestaan.
2. **Er moet gefloten worden voor lijn-, voet- en netfouten.** Lijn-fout wordt gemaakt als de serverende speler met zijn voet de achterlijn raakt. Net- en voetfouten worden gemaakt als een speler het net aanraakt of de middellijn onder het net met voet en/of lichaam passeert.
3. Service: Na het fluitsignaal wordt de bal verplicht onderhands (niet bovenhands) geserveerd. De bal mag het net raken. Na 3 service beurten achter elkaar door dezelfde speler, moet het serverende team doordraaien. Er gaat dan een andere speler serveren.
4. Blokkeren: Hoewel het zelden voorkomt is het wel toegestaan om te blokken. Een service mag niet afgeblokt worden.
5. Smash uit stand of met sprong is toegestaan.
6. Bestaat een team uit meer dan 4 spelers, dan moet er verplicht ingedraaid worden. Alle spelers doen dus actief mee aan het spel, niemand staat heel de set reserve. Het indraaien van wisselers gebeurt altijd bij de service plaats. Speler die indraait begint dus altijd met serveren.
7. Er mag geen enkele bal gevangen worden.
8. Het team mag de bal maximaal 3 keer spelen. Met het derde balcontact moet de bal over het net naar de tegenstander gespeeld worden.
9. Lukt het een team om de bal 3 keer over te spelen, waarbij de derde bal over het net is, dan krijgt het team hiervoor een bonuspunt. Dit bonuspunt geldt niet wanneer de 3^{de} bal buiten het veld van de tegenstander wordt gespeeld.
 - Voorbeeld 1:
Team speelt de bal 3 keer over, waarbij de derde bal over het net naar de tegenstander wordt gespeeld. De bal valt zonder aanraken van de tegenstander binnen de lijnen van het veld. Het scorende team krijgt 1 punt voor het 3 keer over spelen en 1 punt omdat ze gescoord hebben. Dus 2 punten totaal.
 - Voorbeeld 2:
Team speelt de bal in 1 of 2 keer over het net en scoort een punt. Zij krijgen dan geen extra punt omdat ze geen 3 keer overgespeeld hebben.
 - Voorbeeld 3:
Team speelt de bal 3 keer over, waarbij de derde bal over het net naar de tegenstander wordt gespeeld. Team krijgt dan 1 punt voor het 3 keer overspelen, ook al scoort de tegenstander daarna het rally punt.
10. De bonuspunten blijven gelden als er gefloten wordt voor een dubbel fout (b.v. bal in het veld)