

# Maas & Waal



## Spelregels volleybal

**Toepassing in de Maas & Waalse recreantencompetitie**

# Speelruimte en voorzieningen

## Speelruimte:

- Er wordt gespeeld in kleine en grotere zalen. Iedere team heeft zo het voordeel van thuis spelen en het nadeel van uitspelen.
- De zones om het speelveld mogen afwijken van de gestelde afmetingen van de Nevobo.
- Het speelveld bestaat uit twee zijlijnen en twee achterlijnen. De middenlijn verdeelt het speelveld in 2 gelijke helften. Op 3 meter van de middenlijn uitgemeten ligt de aanvalslijn oftewel de 3meterlijn.

## Net en antenne:

- De geadviseerde nethoogten zijn:

voor de heren	2.43 meter.
voor de dames	2.24 meter.
- De nethoogten wordt in het midden van het speelveld gemeten en daar hoort het de geadviseerde hoogte te hebben. Aan de zijkanten mag het net evt. 2 cm hoger hangen, maar niet lager.
- De antennes horen aan de buitenzijde van het net te hangen boven de zijlijn. Zij geven de passeerruimte aan van de bal over het net.
- De stokzijde van de antenne hoort aan de buitenzijde geplaatst te worden.

## Ballen:

- De bal moet rond zijn.
- De spanning van de bal mag wat zachter dan toegestaan bij de Nevobo
- De scheidsrechter geeft voor de wedstrijd de goedkeuring aan de speelbal.

# Deelnemers

## Teams:

- Een team mag bestaan uit ten hoogste twaalf spelers en een coach.
- Een van de spelers treedt op als aanvoerder, dit hoort op het wedstrijdformulier ingevuld te zijn.
- Elke speler hoort op het wedstrijdformulier te zijn ingevuld. De coach hoeft niet op het wedstrijdformulier ingevuld te worden.
- Op het wedstrijdformulier moeten minimaal 6 spelers zijn ingevuld, je hoeft niet met zes te beginnen.
- De bank met reservespelers en coach hoort waar de zaal het toelaat altijd tegenover de scheidsrechter te zijn
- Uniforme kleding wordt op prijs gesteld.
- Rugnummering is niet nodig.

- Het is verboden voorwerpen te dragen die een verwonding kunnen veroorzaken. Het dragen van een bril of lenzen zijn voor eigen risico.

### **Aanvoerder:**

- De aanvoerder is verantwoordelijk voor het invullen van het wedstrijdformulier en is verantwoordelijk voor het gedrag en de discipline van de leden van hun ploeg.
- De aanvoerder of coach controleert de namen en nummers van de spelers op het wedstrijdformulier.
- Na de wedstrijd tekent de aanvoerder het wedstrijdformulier.
- De aanvoerder is het aanspreekpunt voor de scheidsrechter, dus **niet** de coach.
- Neemt de officiële aanvoerder niet deel aan het spel zal er tijdelijk een andere speler in het veld aangewezen worden als aanvoerder. Bij terugkeer van de aanvoerder in het spel is hij automatisch weer de aanvoerder.

### **Coach:**

- De coach heeft het recht om een time-out of een wissel aan te vragen bij de scheidsrechter.
- De coach of aanvoerder controleren de namen en nummers van de spelers op het wedstrijdformulier.
- De coach mag zich niet met de arbitrage bemoeien. Hij is ook geen aanspreekpunt van de scheidsrechter.

## **Wijze van spelen**

### **Behalen van een punt:**

- Een ploeg behaalt een punt door de bal met succes in het veld van de tegenstander op de grond te spelen.
- als de tegenstander een speelfout maakt.
- als de tegenstander een bestraffing wegens spelophouden of een bestraffing wegens wangedrag heeft gehad.

### **Winnen van een set:**

- Een set wordt gewonnen door de ploeg die als eerste 25 punten behaalt, met een voorsprong van tenminste twee punten. In geval van gelijke stand bij 24-24 wordt het spel voorgezet tot er een verschil is van twee punten.
- De vierde set wordt gewonnen door het team wat het eerste de stand van 27 punten heeft behaalt, er hoeft dus niet 2 punten verschil te zijn. (27-26)

## **Winnen van de wedstrijd:**

- de wedstrijd wordt gewonnen door het team dat drie of meer sets wint..
- Als een ploeg zich afmeldt of niet komt opdagen voor de wedstrijd heeft het andere team de wedstrijd met 4-0 gewonnen.
- Als een team tijdens de wedstrijd niet volledig meer kan zijn of tenminste 5 spelers kan opstellen gaan de overige punten na de tegenstander. De eventuele behaalde sets blijven wel behouden voor het onvolledige team.

## **Spelopbouw**

### **Inspelen aan het net:**

- Beide ploegen hebben minimaal 15 minuten inspeeltijd.
- Beide ploegen krijgen ± 10 minuten inslaan aan het net.
- Het serveren vanaf de achterlijn valt onder de inspeeltijd.

### **Opstelling van het team:**

- Met minder dan vijf spelers per team mag er niet gespeeld worden. Er moeten wel 6 spelers zijn ingevuld op het wedstrijdformulier.
- De beginopstelling is bepalend voor de opslagvolgorde en deze volgorde moet de gehele set aangehouden worden.
- Het thuisspelende team begint altijd rechts van de scheidsrechter en begint met de opslag. Er wordt dus **niet** getost.

### **Opstelling:**

- De drie spelers aan het net zijn de voorspelers de drie andere zijn de achterspelers.
- Iedere achterspeler moet verder van het net af staan dan de met hem corresponderende voorspeler.
- Een deel van een voet van iedere voorspeler moet dicht bij de middenlijn zijn dan de dichtstbijzijnde voet van de met hem corresponderende achterspeler.
- Een deel van een voet van iedere rechter- of linkerspeler (voor- of achterspeler) moet dicht bij de met hem corresponderende zijlijn zijn dan de dichtstbijzijnde voet van de middenspeler in de eigen lijn.
- De ploeg maakt een opstellingsfout als een van haar spelers, op het moment dat de serveerder de bal raakt, niet juist staat opgesteld.
- Een opstellingsfout heeft tot gevolg:
  - De ploeg wordt bestraft met het verlies van de rally.
  - De ploeg moet de juiste opstelling weer innemen.

### **Doordraaien:**

- Als de ploeg die de opslag ontvangt het recht van opslag krijgt, moeten haar spelers kloksgewijs een positie doordraaien.

### **Fout bij het doordraaien:**

- Bij het doordraaien wordt een fout gemaakt als de opslag niet in overeenstemming met de opslagvolgorde wordt uitgevoerd. Dit heeft tot gevolg dat de ploeg wordt bestraft met het verlies van de rally.

## **Wisselen**

### **Spelerswissel:**

- Een ploeg mag ten hoogste zes spelerswissels per set uitvoeren. Eén of meer spelers mogen gelijktijdig worden gewisseld.
- Een speler uit de basisopstelling mag het spel verlaten en weer terugkomen, doch slechts op zijn oorspronkelijke plaats in de opstelling. Hij mag dit slechts éénmaal per set doen.
- Een wisselspeler mag slechts éénmaal per set op de plaats van een speler uit de basisopstelling worden ingezet. Hij kan dan slechts weer door diezelfde speler uit de basisopstelling worden vervangen.

### **Uitzonderlijke spelerswissel:**

- Een geblesseerde speler, die niet verder kan spelen, moet reglementair worden gewisseld. Als dit niet mogelijk is, heeft de ploeg recht op een uitzonderlijke spelerswissel. Bij een uitzonderlijke spelerswissel mag elke speler die niet in het veld staat op het moment dat de blessure plaatsvindt, de plaats van de geblesseerde speler innemen. De geblesseerde speler die uitzonderlijk gewisseld is, mag gedurende de rest van de wedstrijd niet meer terugkeren in het veld. Een uitzonderlijke spelerswissel telt in geen enkel geval mee voor het aantal spelerswissel.

### **Spelerswissel bij uit het veld sturen:**

- Een uit het veld gestuurde of gediskwalificeerde speler moet reglementair worden gewisseld. Als dit niet mogelijk is moet men met vijf spelers verder. Zijn er op het moment van wegsturen maar vier spelers in het veld en er kan niet reglementair worden gewisseld dan heeft de ploeg de set en de volgende sets verloren, omdat er niet met vier spelers verder mag worden gespeeld.

### **Onreglementaire wissel:**

- Een spelerswissel is, behalve in geval van een uitzonderlijke wissel, onreglementair als deze niet voldoet aan de voorwaarden die in spelerswissel is beschreven.
- Als er een onreglementaire wissel plaats vindt dan verlies die ploeg de rally.

## **Situatie bij het spelen**

### **Bal in het spel:**

- De bal is in het spel vanaf het moment waarop hij, na toestemming van de eerste scheidsrechter, bij de opslag wordt geslagen.

### **Bal uit het spel:**

- De bal is uit het spel op het moment van de fout waarvoor de scheidsrechter fluit, dan wel, als er geen fout is gemaakt, op het moment van het fluitsignaal.

### **Bal "in".**

- De bal is 'in' als hij het speelveld, met inbegrip van de zijlijnen raakt.

### **Bal "uit".**

- De bal is "uit" als: het deel van de bal, dat de grond raakt, geheel buiten de zijlijnen ligt.
- De bal een voorwerp buiten het speelveld, het plafond of een persoon die niet aan het spel deelneemt, raakt.
- De bal een antenne, spandraden, paal of het net buiten de zijbanden raakt.
- De bal buiten de antenne het net passeert.
- De bal onder het net door wordt gespeeld.

### **Spelen van de bal:**

- De ploeg mag de bal ten hoogste driemaal aanraken om deze terug te spelen. Het aanraken door een blok telt hierbij niet mee. Als de bal vaker wordt aangeraakt, maakt de ploeg een fout: "viermaal spelen". Tot de aanrakingen door een ploeg worden niet alleen de opzettelijk gemaakte, maak ook de onopzettelijk gemaakte aanrakingen gerekend.
- Een speler mag, behalve in het geval van blokkeren, de bal niet tweemaal achter elkaar aanraken.
- Indien twee of drie ploeggenoten de bal gelijktijdig aanraken, geldt dit, behalve bij het blokkeren, als twee dan wel drie aanrakingen. Als zij de bal proberen te spelen doch slechts één van hen raakt de bal, dan geldt dit slechts als één aanraking.

- Als twee tegenstanders de bal boven het net gelijktijdig aanraken en de bal blijft in het spel, mag de ploeg aan wiens kant de bal komt weer drie maal spelen. Gaat een dergelijke bal uit, dan geldt dit als een fout van de ploeg aan de andere kant van het net.
- Leidt het door twee tegenstanders gelijktijdig aanraken van de bal tot "vastgehouden bal" dan is dat een dubbelfout en wordt de rally overgespeeld.
- Een speler mag binnen de speelruimte geen hulp ontvangen van een medespeler, noch enig bouwsel of voorwerp gebruiken om de bal te kunnen spelen. Een speler die op het punt staat een fout te maken (aanraken van het net, over de middenlijn heen komen enz.) mag echter door een ploeggenoot worden tegengehouden of teruggetrokken.
- De bal mag met elk lichaamsdeel gespeeld worden.
- Bij het blokkeren zijn opeenvolgende aanrakingen door één of meer blokkeerders toegestaan, mits deze aanrakingen tijdens één actie plaatsvinden.
- Bij het voor de eerste maal spelen door de ploeg mag de bal achtereenvolgens verschillende delen van het lichaam raken, mits deze contacten gedurende één actie plaatsvinden.

### **Fouten bij het spelen van de bal:**

- Viermaal spelen: een ploeg speelt de bal viermaal alvorens deze over het net te spelen.
- Vastgehouden bal: een speler raakt de bal niet kort aan, dan wel de bal wordt gevangen en /of gegooid.
- Een speler raakt de bal tweemaal achter elkaar aan of de bal raakt achtereenvolgens meerdere delen van het lichaam aan (niet in één actie).

## **Situatie bij het net**

### **Bal bij het net:**

- De bal die naar de tegenpartij wordt gespeeld moet binnen de passeerruimte over het net gaan. De passeerruimte is het deel van het verticale vlak boven het net dat door de antennes en het plafond wordt begrensd.
- De bal mag het net raken tijdens het passeren van het net.
- De bal die in het net wordt gespeeld, mag binnen de mogelijkheid van driemaal aanraken door de ploeg, weer worden gespeeld.
- Indien door de bal de mazen van het net stuk gaan of het net naar beneden komt, wordt de rally ongeldig verklaard en overgespeeld.

### **Speler bij het net:**

- Bij het blokkeren mag de blokkeerder de bal over het net heen aanraken, mits hij de tegenstander voor of tijdens diens aanvalsslag niet hindert.

- Na een aanvalsslag mag een speler met zijn hand over het net komen, mits het contact met de bal in zijn eigen speelruimte heeft plaatsgevonden.

### **Onder het net doorkomen:**

- Het is toegestaan onder het net door in de ruimte van de tegenpartij te komen, mits die ploeg hierbij niet in haar spel wordt gehinderd.
- Het aanraken van het veld van de tegenpartij met één of beide voet(en) dan wel hand(en) is toegestaan, mits hierbij een deel van deze voet(en) of hand(en) in contact c.q. de projectie ervan boven de middenlijn blijft.
- Het aanraken van het veld van de tegenpartij met enig ander lichaamsdeel is verboden.

### **Aanraken van het net:**

- Het aanraken van het net of de antenne is niet fout, tenzij de speler het net of de antenne aanraakt tijdens het spelen van de bal of het aanraken het spel beïnvloedt.
- Na de bal te hebben gespeeld mag deze speler de paal, een spandraad of elk ander voorwerp buiten de gehele lengte van het net aanraken, mits dit het spel niet beïnvloedt.
- Het is niet fout wanneer een bal in het net wordt gespeeld en het net daardoor een speler van de tegenpartij raakt.

### **Fouten van een speler bij het net:**

- Hinderen: een speler raakt de bal of een tegenstander aan in de ruimte van de tegenstander voor of tijdens diens aanvalsslag.
- Een speler komt onder het net door in de ruimte van de tegenpartij en hindert deze daarbij in haar spel.
- Een speler raakt over de middenlijn heen het speelveld van de tegenpartij aan.
- Een speler raakt het net of de antenne bij het spelen van de bal of het aanraken beïnvloedt het spel.

## **Opslag**

### **Opslag:**

De opslag is het in het spel brengen van de bal door de rechtsachterspeler, die zich in de op slagzone bevindt

- De scheidsrechter moet altijd toestemming geven voor de opslag d.m.v. een fluitsignaal.
- De eerste opslag in de eerste en derde set wordt uitgevoerd door het thuisspelende team.
- De andere sets beginnen met de opslag van het team die in de voorgaande set niet is begonnen.



### **Opslagvolgorde:**

- indien de ploeg die de opslag heeft de rally wint, slaat de speler die tevoren heeft opgeslagen (of zijn vervanger) wederom op.
- indien de ontvangende ploeg de rally wint, krijgt deze het recht van opslag en draait door. De speler die van de rechtsvoorplaats op de rechtsachterplaats komt, moet de opslag nemen.

### **Uitvoeren van een opslag:**

- De serveerder moet de bal binnen acht seconden na het fluitsignaal voor de opslag van de scheidsrechter raken.
- Als een speler voor het moment dat er gefloten is de bal al opwerpt, dient de scheidsrechter een dubbelfout te geven en de opslag over te laten nemen
- De opslag die vóór het fluitsignaal van de scheidsrechter wordt uitgevoerd, moet ongeldig worden verklaard en opnieuw worden genomen.
- Gooit een speler de bal verkeerd op en laat hij de bal eerst op de grond vallen dan mag hij de opslag overnemen. Je krijgt dus 2 pogingen tijdens een opslagbeurt.
- Raak de bal tijdens de opslag een eigen speler wordt dit gezien als touche en is dus een foutieve opslag.
- In sportzalen met één speelveld mag je serveren met één voet in het veld.
- De bal moet met één hand of een deel van de arm worden geslagen, na te zijn opgegooid of uit de handen is losgelaten.

### **Schermen:**

- De spelers van de ploeg aan opslag mogen de serveerder of de baan van de bal niet door een individueel of groepsscherm aan het zicht van de tegenpartij onttrekken.
- Een speler of groep spelers van de ploeg aan opslag maakt een scherm door op het moment van de opslag de armen te bewegen, te springen, zich zijdelings te bewegen enz. tijdens het uitvoeren van de opslag bij elkaar te gaan staan om de baan van de bal aan het zicht te onttrekken.

### **Fouten na de opslag en opstellingsfout:**

- Als de serveerder een fout maakt op het moment van de opslag (foute uitvoering, onjuiste opslagvolgorde, enz.) en de tegenpartij een opstellingsfout maakt, wordt de opslagfout bestraft. De opslagfout is de eerste fout die wordt gemaakt.
- Als daarentegen de opslag juist is uitgevoerd, maar daarna een fout wordt gemaakt (bijv. "uit" gaat, wordt geschermd enz.) wordt de opstellingsfout aangemerkt als eerste te zijn gemaakt en bestraft.

### **Aanvalsslag:**

- Met uitzondering van de opslag en het blok worden alle handelingen die de bal naar het veld van de tegenpartij doen gaan als aanvalsslag aangemerkt.
- Bij een aanvalsslag mag de bal met de vingertoppen worden geplaatst, mits de aanraking kort is en de bal niet wordt gevangen of wordt gegooid.
- Een aanvalsslag is voltooid zodra de bal het net geheel is gepasseerd of door een tegenstander wordt aangeraakt.
- Een voorspeler mag op elke hoogte een aanvalsslag voltooien, mits hij hierbij de bal binnen de eigen speelruimte raakt.
- Een achterspeler mag van achter de voorzone op elke hoogte een aanvalsslag voltooien.

### **Beperkingen bij de aanvalsslag:**

- Een achterspeler mag tijdens de afzet voor een aanvalsslag niet de aanvalslijn of het verlengde ervan aanraken met zijn voeten. Hij mag dus niet afzetten op de aanvalslijn of binnen de 3-meter vak.
- Na de aanvalsslag mag de achterspeler wel in de voorzone op de grond komen.
- Een achterspeler mag vanuit de voorzone eveneens een aanvalsslag uitvoeren indien op het moment van het raken van de bal, de bal niet geheel boven nethoogte is.
- Een speler mag geen aanvalsslag doen op een door de tegenpartij opgeslagen bal als de bal in de voorzone geheel boven nethoogte is.

### **Blok:**

- Blokkeren is de handeling van spelers vlak bij het net om boven de netrand de bal die uit het veld van de tegenpartij komt, te onderscheppen. Alleen voorspelers mogen een blok voltooien.
- Opeenvolgende aanrakingen (snel na elkaar) door één of meer blokkeerders zijn toegestaan, mits deze aanrakingen tijdens dezelfde actie plaatsvinden.
- Als de bal wordt geraakt door het blok, mag het team aan de kant waar de bal zich dan bevindt nog drie maal spelen, het blok telt dus niet mee als een speel poging.
- Tijdens het blokkeren mogen de spelers met de handen en armen over het net heen komen als ze hierdoor de tegenpartij niet in haar spel hinderen.
- Het is niet toegestaan de bal over het net heen aan te raken tijdens een blok voordat de aanvalsslag van de tegenpartij is uitgevoerd.
- Na een blok mag elke speler, ook als hij tijdens het blokkeren de bal heeft aangeraakt deze als eerste weer spelen.
- De opslag van de tegenpartij mag niet worden geblokkeerd.
- Een achterspeler mag niet deelnemen aan een blok.
- De bal is uit als de bal na de blokkering de antenne raakt of buiten de lijnen de grond raakt.

### **Reglementaire spelonderbrekingen:**

- Elk team heeft recht op ten hoogste 2 time-outs en 6 spelerswissels per set.
- Een time-out en spelerswissel mogen tegelijker tijd worden aangevraagd, Er hoeft dus geen spelhervatting tussen te zitten.

### **Aanvragen van een reglementaire spelonderbreking:**

- Spelonderbrekingen mogen uitsluitend door de coach of de aanvoerder in het veld worden aangevraagd. De aanvraag geschiedt door het zichtbaar met de hand maken van het betreffende teken als de bal uit het spel is en vóór het fluitsignaal voor opslag.

### **Time-Outs:**

- Alle time-outs duren 30 seconde.
- Tijdens de time-outs moeten de spelers na de vrije zone bij hun spelersbank.
- Na de time-out wachten de spelers op het signaal van de scheidsrechter om weer het veld te mogen te betreden.

### **Spelerswissels:**

- Bij een spelerswissel staat de in te wisselende speler speelklaar, zodat de wissel slecht kort duurt.
- Staat de in te wisselende speler **niet** klaar gaat de wissel niet door en moet het team wachten tot het spel weer stil ligt.
- Gaat de coach meerdere spelers wisselen moet hij dit duidelijk aangeven.

### **Onjuiste verzoeken:**

- tijdens een rally, dan wel op het moment van of na het fluitsignaal voor opslag
- door een lid van de ploeg, dat daartoe niet gerechtigd is. Alleen de aanvoerder of coach mogen een onderbreking aanvragen
- als de nodige time-outs en spelerswissels al zijn benut.
- Als de wisselers niet klaar staan.
- Het verkeerd terugwisselen van spelers.

Bij de eerste keer van het aanvragen van een onjuist verzoek krijgt de desbetreffende persoon/team een waarschuwing. Bij het meerdere malen vragen van een onjuist verzoek krijgt de tegenpartij een punt erbij en de opslag.

## **Uitzonderlijke spelonderbrekingen:**

### **Blessure**

- Bij een ernstig ongeval moet de scheidsrechter, als de bal in het spel is, het spel onmiddellijk stopzetten en toestaan dat op het veld medische hulp wordt verleend. De rally wordt daarna overgespeeld.
- Als een geblesseerde speler niet reglementair of uitzonderlijk kan worden vervangen wordt aan de speler een pauze van drie minuten voor herstel toegestaan; voor dezelfde speler echter slechts éénmaal in de wedstrijd. Als de speler niet verder kan spelen en er zijn geen wissels moet het team met 5 spelers verder spelen.
- Als het spel door een van buitenaf komende oorzaak wordt beïnvloed, moet het spel worden stilgelegd en moet de rally worden overgespeeld. (denk hierbij aan een bal uit een ander veld).

### **Pauzes en wissels tussen de sets:**

- Alle pauzes tussen de sets duren drie minuten. In dit tijdsbestek moet de wisseling van speelhelpt plaatsvinden en moeten de spelers klaar gaan staan achter het speelveld.
- De spelersbank wisselt met het team mee.

### **Libero**

In de Maas&Waal recreanten volleybalcompetitie spelen wij **zonder** libero.

## **Gedrag van spelers**

### **Sportief gedrag**

- De deelnemers aan de competitie moeten "onze" officiële regels kennen en ze strikt nakomen.
- De deelnemers moeten de beslissingen van de scheidsrechters sportief aanvaarden, zonder daarover in discussie te gaan. In geval van twijfel mag alleen via de aanvoerder in het veld opheldering worden gevraagd.
- De deelnemers moeten zich onthouden van handelingen en gedragingen die tot doel hebben de beslissingen van het scheidsrechterscorps te beïnvloeden of fouten van hun ploeg te verbergen.

### **Fairplay**

- De deelnemers moeten zich hoffelijk en behoorlijk, in de geest van "fair play" gedragen, niet alleen jegens de scheidsrechters, maar ook jegens andere officials, de tegenpartij, ploeggenoten en toeschouwers.
- Gedurende de wedstrijd is communicatie tussen de leden van de ploeg toegestaan.

## Wangedrag en bijbehorende maatregels

### Wangedrag

Incorrect gedrag door een lid van een ploeg jegens officials, tegenstanders, ploeggenoten of toeschouwers wordt, afhankelijk van de ernst ervan, in drie categorieën verdeeld.

- Onbehoorlijk gedrag: handelingen tegen de goede manieren of blijk geven van minachting.
- Beledigend gedrag: lasterlijke en beledigende woorden en / of gebaren.
- Agressief gedrag: lichamelijke aanval of doelbewuste agressie.

### Maatregels

- **Onbehoorlijk gedrag:**
  - a. Bij de eerste maal de speler een waarschuwing geven.
  - b. Bij de tweede maal de speler uit veld sturen voor de betreffende set
  - c. Bij de derde maal de speler uitsluiten voor de totale nog te spelen sets
  
- **Beledigend gedrag**
  - a. Bij de eerste maal de speler direct voor de betreffende set uit veld sturen.
  - b. Bij de tweede maal de speler uitsluiten voor de totale nog te spelen sets.
  
- **Agressief gedrag**
  - a. De speler direct voor de totale nog te spelen sets uitsluiten.

De scheidsrechter beoordeelt de gedragingen en kan evt. bij onbehoorlijk en beledigend gedrag direct overgaan tot het uitsluiten van de desbetreffende speler voor de nog totale te spelen sets als dit gedrag al een zeer dreigende inhoud heeft.