

ODIS Volleybal Kortenhoef

# Volleybalwedstrijden voor 'dummies'

Oktober 2011





## Volleybalwedstrijden voor 'dummies'

*Dit document is bedoeld voor nieuwe ODIS competitieplayers, coaches, scheidsrechters en tellers. In dit document wordt uitgelegd wat er gebeurt vóór, tijdens en na een volleybalwedstrijd. Mocht je na het lezen van dit document vragen, aanvullingen of verbeteringen hebben, dan horen we dat graag via [odis.communicatie@gmail.com](mailto:odis.communicatie@gmail.com).*

### Inhoudsopgave

Volleybalwedstrijden voor 'dummies' .....	2
Algemeen.....	3
Inspelen .....	6
De wedstrijd .....	7
Algemeen.....	7
Tellen .....	8
Coachen.....	9
Na de wedstrijd .....	10
Algemeen.....	10
Bijlage 1: het wedstrijdformulier, inclusief invulinstructie .....	11



Vóór de wedstrijd

## Algemeen

### *Wedstrijd verzetten*

Mocht een team een wedstrijd willen verzetten, omdat het bijvoorbeeld te weinig spelers bij elkaar kan krijgen, dan gaat de aanvoerder of coach als volgt te werk: hij of zij meldt dit bij wedstrijdsecretaris Djonie Groenveld ([odis.wedstrijdsecretaris@gmail.com](mailto:odis.wedstrijdsecretaris@gmail.com)), het liefst drie weken van te voren.<sup>1</sup> Zij heeft dan contact met de tegenpartij en houdt contact met het ODIS-team om een nieuwe datum af te spreken. Djonie mailt vervolgens een wijzigingsformulier naar de NeVoBo. Drie weken van te voren lijkt misschien lang, maar het wijzigingsformulier moet tien dagen voor de oorspronkelijke wedstrijd bij de NeVoBo binnen zijn en daarvoor moet nog met beide teams een nieuwe datum worden afgesproken. Daarbij komt dat het vanaf seizoen 2011/2012 niet meer mogelijk is om een wedstrijd naar achteren te plaatsen, alleen maar naar voren. Als een team te laat bij de wedstrijdsecretaris aangeeft dat een wedstrijd niet gespeeld kan worden, dan verliest het team de wedstrijd automatisch met 3-0.

*1 week – 1 dag voor de wedstrijd:* zorg er als team voor dat de volgende zaken zijn geregeld:

- **Teller.** Wanneer het team thuis speelt, moet het een teller regelen. Meestal wordt dit door de aanvoerder geregeld, maar kan bij de jeugd ook geregeld worden door de coach of door een ouder. Vraag iemand die kennis heeft van tellen om jouw thuiswedstrijd te tellen. Wanneer iemand wil tellen die dit nog niet eerder heeft gedaan, vraag dan ruim van te voren of de scheidsrechter of de zaalwacht het even uit wil leggen. Het is niet ingewikkeld;
- **Shirts.** Alle shirts moeten voorzien zijn van een rug nummer. Soms hebben nieuwe leden nog geen officieel ODIS-shirt. In dat geval moeten deze leden een donkerblauw shirt aantrekken en er met tape een rugnummer op plakken (op voor- en achterkant van het shirt). Geef het aan bij de trainer wanneer je nog geen shirt hebt, de trainer zal dit dan regelen met de mensen die hierover gaan;
- **Spelerskaarten.** Iedere speler heeft een spelerskaart en neemt deze mee naar de wedstrijd (meestal heeft de aanvoerder of de coach alle spelerskaarten bij zich). Mocht er een spelerskaart missen, dan kun je je voorlopig identificeren met een paspoort, rijbewijs of id-kaart (voor de jeugd kan het bijvoorbeeld ook een bibliotheekpas zijn). Neem contact op met de ledenadministratie om een nieuwe spelerskaart aan te vragen ([odis ledenbeheer@gmail.com](mailto:odis ledenbeheer@gmail.com)). Het is verplicht om de spelerskaarten mee te nemen naar de wedstrijden. Deze moeten altijd getoond kunnen worden aan de scheidsrechter. Als een team de spelerskaarten niet bij zich heeft, kan de scheidsrechter een boete opleggen of de wedstrijd weigeren te scheidsen. Het laatste betekent dat het team de wedstrijd verliest. Het is dus niet voldoende om alleen een lijstje met namen en relatiecodes mee te nemen;

---

<sup>1</sup> Het is dus handig om zodra het wedstrijdschema voor het nieuwe seizoen bekend is (houd hiervoor de ODIS-site in de gaten) met het team te kijken wie welke wedstrijd kan spelen, zodat een wedstrijd waarvoor niet genoeg spelers zijn op tijd de kan worden verzet.



- **Ballentas.** Ieder team brengt een ballentas met wedstrijdballen mee naar de wedstrijden. Meestal wordt er gerouleerd met wie de tas mee naar huis en weer mee naar de wedstrijden neemt. Mocht het team nog geen ballentas hebben, vraag deze dan aan de trainer van het team, dan neemt hij of zij contact op met degene die hierover gaat;

*30 minuten voor de wedstrijd:* alle teamleden staan aangekleed in sporttenuue in de zaal. De teams zorgen er vervolgens voor dat:

- (Bij een thuiswedstrijd) Het net wordt opgezet. Let op dat:
  - Bij het ophangen van het net ook de onderkant van het net goed is aangespannen
  - Het net op de goede hoogte hangt (wat door de scheidsrechter zal worden nagekeken). Maak hiervoor gebruik van de houten lat die in het materialenhok ligt. Hierop staat aangegeven hoe hoog het net voor ieder team hoort te zijn. Het net moet zowel aan de zijkanten als in het midden op de goede hoogte zijn;
  - Het net voorzien is van antennes (waarvan de flap naar de binnenkant gekeerd zit). Deze vind je achter de kast in het hok waar ook de wedstrijdformulieren liggen. De antennes moeten recht boven de lijn van veld worden geplaatst;
  - De scheidsrechtersstoel staat en aan de netpaal is bevestigd. De scheidsrechtersstoel staat altijd met de rug naar de tribune toe, zodat de scheidsrechter daar niet naar hoeft te kijken. De stoelen zijn te vinden in het materialenhok en hebben wieltjes om ze te verplaatsen;
  - Er een tafel, stoel en telbord staat voor de teller. Deze zijn te vinden in het hok waar ook de scheidsrechtersformulieren liggen;
- De aanvoerder of de coach het wedstrijdformulier volledig invult (zie bijlage). Let hierbij op het volgende:
  - Het thuisspelende team is team A (linkerkolom), het uit spelende team is team B (rechterkolom). De spelers moeten op volgorde van rugnummers (van laag naar hoog) genoteerd worden. Eerst wordt het rugnummer genoteerd, gevolgd door voorletter en achternaam en tot slot de NeVoBo relatiecode (een code met letters en cijfers). Deze gegevens zijn te vinden op de spelerskaarten. Het is handig om op de spelerskaarten aan te geven welk rugnummer een speler heeft, zodat dit niet iedere keer hoeft te worden opgezocht. Het is tevens handig als de aanvoerder of coach een lijstje maakt met de rugnummers, naam, en relatiecodes, zodat het formulier heel makkelijk kan worden ingevuld. Dit lijstje kan dan in een mapje met de spelerskaarten worden bewaard. Het is belangrijk dat alle spelers op het formulier worden genoteerd. Mocht de aanvoerder of coach niet zeker weten of een bepaalde speler komt, dan is het aan te raden om deze toch voor de zekerheid vast op te schrijven. Als een speler niet op het formulier staat, mag hij/zij namelijk niet meespelen;





serveren. Na het tossen wensen de scheidsrechter en aanvoerders elkaar succes/prettige wedstrijd en soms wordt nogmaals de hand geschud.

*15 minuten voor de wedstrijd:* begin op aanwijzing van de scheidsrechter met inspelen aan het net.

## Inspelen

*Inspelen mag maximaal 10 minuten duren:*

*12 minuten voor de wedstrijd:* De scheidsrechter fluit voor de start van het inslaan. Dit betekent dat beide teams op hun eigen helft zullen gaan inslaan / smashen. Eerst zal ongeveer vier minuten aan de linkerhelft van het net worden ingeslagen. In het midden of rechtsvoor<sup>3</sup> wordt een spelverdeler neergezet. Dit kan één van de spelers zijn of bij de jeugd wordt soms een coach hiervoor aangewezen. De rest van de spelers gaat met een bal uit hun ballentas in een rijtje aan de linkerkant staan. Zij spelen de bal naar de spelverdeler die de bal opzet. Deze wordt vervolgens door de speler geslagen. De speler gaat zijn bal niet achterna, maar vangt de ballen van de tegenstander op en gaat weer terug in het rijtje.

*8 minuten voor de wedstrijd:* de scheidsrechter fluit weer om aan te geven dat het inslaan nu kan worden gedaan, maar aan de rechterzijde van het net. Ondertussen kan eventueel gewisseld worden van spelverdeler.

*4 minuten voor de wedstrijd:* de scheidsrechter zal wederom fluiten. Dit maal is het de bedoeling dat de spelers naar de servicelijn gaan en starten met inserveren.

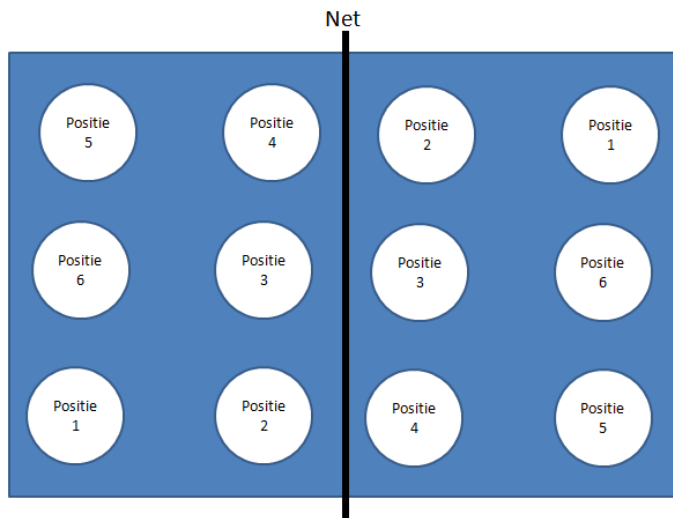
*2 minuten voor de wedstrijd:* de scheidsrechter fluit weer om het inserveren te beëindigen. De ballen van de tegenstander worden naar de overkant gerold en de eigen ballen worden verzameld en in de ballentas gedaan. De spelers verzamelen zich bij de coach, die hen de opstelling en de laatste adviezen doorgeeft.

*Vlak voor de wedstrijd:* de coach / aanvoerder loopt naar de teller toe om de opstelling op het wedstrijd formulier te zetten of door te geven aan de teller. Let erop dat:

- de volgorde waarin de opstelling op het wedstrijdformulier wordt opgeschreven belangrijk is: begin met de speler op positie 1, dan de speler op positie 2, positie 3 etc. Zie hiervoor onderstaand plaatje:

---

<sup>3</sup> Afhankelijk van het gespeelde systeem. Bij de jeugd staat de spelverdeler vaak in het midden, bij de volwassenen meestal rechtsvoor. Als de spelverdeler in het midden staat, geeft deze simpelweg ballen naar links en vervolgens naar rechts. Als de spelverdeler rechtsvoor staat, worden er eerst aan de linkerkant lange ballen geslagen. Aan de rechterkant worden vervolgens korte ballen en ballen achterover gegeven.



- De scheidsrechter neemt plaats op zijn stoel en fluit. Vaak doet het team nog een yell en verzamelen zich achter de achterlijn van hun speelhelft. Nu kan eventueel nog een rondje met high-fives gedaan worden;
- De scheidsrechter fluit nogmaals, de spelers mogen hun positie in het veld opnemen;
- De scheidsrechter controleert of iedereen op de juiste positie staat (conform bovenstaand plaatje);
- De scheidsrechter vraagt de aanvoerders of ze klaar zijn voor de start van de wedstrijd. Wanneer dit het geval is, steekt de aanvoerder zijn hand op;
- De scheidsrechter gooit de bal naar de serveerder, de wedstrijd kan beginnen.

## De wedstrijd

### Algemeen

Hoe gaat een wedstrijd in zijn werk? De volgende passage komt van [www.nevobo.nl](http://www.nevobo.nl):

“De bal wordt door de serveerder in het spel gebracht. Bij zijn opslag slaat hij de bal over het net naar het veld van de tegenpartij. Om de bal weer terug te spelen, mag elk team de bal drie maal raken. Normaal gesproken past (onderhands spelen) de tegenstander de geserveerde bal naar zijn spelverdeler, die een set-up (bovenhands spelen) maakt naar één van zijn aanvallers. De aanvaller smasht (slaat) of plaatst de bal vervolgens weer naar de andere kant van het net.

Vangen of vasthouden mag niet. Bovendien is het niet toegestaan dat de bal twee keer achter elkaar door één en dezelfde speler wordt geraakt, behalve bij het blokkeren. Het spel gaat door totdat de bal in het speelveld de grond raakt, 'uit' gaat of door een team op een onjuiste wijze wordt teruggespeeld. Het team dat de rally wint, krijgt een punt. Als het ontvangende team de rally wint, krijgt het niet alleen een punt erbij, maar ook het recht om op te slaan. Tevens draaien de spelers van dit team kloksgewijs één plaats door.

Een set wordt gewonnen door het team dat als eerste 25 punten behaalt, met een voorsprong van ten minste twee punten. Bij een gelijke stand van 24-24 gaat het spel door tot er een verschil van



twee punten is bereikt. De wedstrijd wordt gewonnen door het team dat als eerste drie sets wint, in sommige (hogere) klassen worden altijd vier sets gespeeld<sup>4</sup>."

Kijk voor de officiële spelregels van de NeVoBo op:

<http://nevobo.nl/include/files/Spelregels/Spelregelsvolleybal-oktober2010.pdf.pdf>

Hier zijn ook de gebaren van de scheidsrechters en hun betekenis terug te vinden.

## Tellen

Voor de wedstrijd begint, heeft het thuis spelende team een teller geregeld, die weet hoe dit in zijn werk gaat. De taak van de teller houdt het volgende in:

- Hij of zij schrijft de daadwerkelijke aanvangstijd van de wedstrijd op het wedstrijdformulier.
- In overleg met de scheidsrechter controleert de teller de beginopstelling, aan de hand van de nummers die zijn ingevuld op het wedstrijdformulier en de rugnummers van de spelers in het veld.
- Hij of zij houdt het scorebord bij. Iedere bal die gescoord wordt of uitgaat, is een punt. Als de scheidsrechter twee duimen omhoog houdt, betekent dit 'dubbel fout' en wordt het punt opnieuw gespeeld. Dit betekent dat geen van de partijen een punt krijgt.
- Als er een time-out wordt aangevraagd, geeft de teller dit op het scorebord aan, aan de hand van de kleinere bordjes in het midden. Vervolgens vult de teller op het wedstrijdformulier in welk team bij welke stand de time-out heeft aangevraagd.
- Bij wissels schrijft de teller op welke spelers gewisseld worden bij welke stand.
- Als hij of zij na een wissel of time-out klaar is met noteren, geeft hij dit aan de scheidsrechter aan door een knikje te geven of zijn duim op te steken.
- Na een set vult de teller de eindstand van de set in, en streept hij alle punten af. De coaches van de teams komen in de pauzes de nieuwe opstellingen doorgeven, die zij zelf in vullen of doorgeven aan de teller.
- Na de wedstrijd wordt samen met de scheidsrechter de standen opgeteld, de winnaar ingevuld, de eindtijd van de wedstrijd opgeschreven en wordt het formulier door de teller getekend. Er moet altijd een teller op het formulier worden genoteerd. Hebben verschillende leden van een team geteld, dan kan er 'ODIS' worden genoteerd en kan een van de teamleden ondertekenen. Daarnaast moet het formulier ook achteraf door de aanvoerders worden getekend, en krijgt het team dat te gast is het gele formulier mee en het thuis spelende team het roze formulier.
- Algemeen: De teller moet er voor zorgen dat er zo weinig mogelijk gekrast wordt op het wedstrijdformulier. Als alles nog leesbaar is, is het oké, wordt het onduidelijk, dan krijgen we een boete.

In de bijlage is het wedstrijdformulier met aanwijzingen te vinden.

---

<sup>4</sup> In het geval van ODIS worden er door de jeugd altijd drie sets gespeeld en door de senioren vier.



## Coachen

De coach van het team kan dezelfde persoon zijn als de trainer of is een ander persoon. Een coach begeleidt het team tijdens de wedstrijd. Het is daarom belangrijk dat de coach goed op de hoogte is van de spelregels (o.a. hoe vaak een time-out gevraagd mag worden, wat te doen in geval van blessure, etc). Zie het hoofdstuk 'de wedstrijd' voor een link naar de NeVoBo spelregels en lees al het bovenstaande. Als de coach iemand anders is dan de trainer, dan is het voor de ontwikkeling van de spelers belangrijk dat de coach en de trainer nauw contact hebben over de voortgang van de spelers.

De taak van de coach houdt het volgende in:

- De coach ondertekent voor aanvang van de wedstrijd het wedstrijdformulier;
- De coach bepaalt de teamopstelling en geeft deze aan bij de teller of noteert deze zelf op het wedstrijdformulier. Let op: de volgorde waarin de opstelling op het wedstrijdformulier wordt opgeschreven is belangrijk: begin met de speler op positie 1, dan de speler op positie 2, etc. Zie ook het plaatje onder het kopje 'inspelen'.
- De coach moet achter de drie meter lijn van het wedstrijd veld blijven en mag niet coachen tussen de drie meter lijn en de wedstrijdstoel.
- De coach mag niet met een scheidsrechter in discussie gaan, de enige persoon die aan de scheidsrechter mag vragen wat er aan de hand is, is de aanvoerder in het veld.
- De coach mag time-outs aanvragen wanneer hij / zij dat nodig acht voor zijn team. Hij doet dit door – vóórdat de scheidsrechter fluit voor de volgende opslag – een "T" te maken van zijn armen en eventueel 'scheidsrechter, time-out' te roepen.
- De coach mag spelerswissels aanvragen. Hij doet dit door – vóórdat de scheidsrechter fluit voor de volgende opslag- een ronddraaiend gebaar te maken met zijn handen en 'scheidsrechter, wissel' te roepen.
- De coach motiveert de spelers tijdens de wedstrijden en geeft verbeterpunten aan (dit mag ook tijdens het spel)
- De coach is op de hoogte van het gespeelde systeem van het team en is in staat verbeterpunten conform dit systeem te geven





## Na de wedstrijd

### Algemeen

Na afloop van de wedstrijd bedanken de spelers van de teams elkaar voor het spelen. Ieder team loopt in tegengestelde richting langs het net en schudt elkaar de hand.

De teller en de scheidsrechter tellen samen de standen op en schrijven dit samen met de eindtijd van de wedstrijd op het wedstrijdformulier.

De aanvoerders, de teller en de scheidsrechter ondertekenen het wedstrijdformulier en ieder neemt zijn kopie van het wedstrijdformulier mee (gasten krijgen de gele, thuis spelende teams de roze).

Wanneer het een thuiswedstrijd betreft en er volgt geen wedstrijd meer op het gespeelde veld, dient het thuis spelende team het veld op te ruimen.



## Bijlage 1: het wedstrijdformulier, inclusief invulinstructie

### Instructie invullen regionaal wedstrijdformulier

#### Invullen vóór de wedstrijd door aanvoorders en coaches

- Coach en relatiecode
- Alle spelers en relatiecodes op volgorde van rugnummer
- Het rugnummer van de aanvoerder omcirkelen
- Een libero moet zowel in het lijstje, als op de aparte regel ingevuld worden
- Aanvoerder en coach tekenen vóór aanvang voor correctheid van de teamregistratie

#### Invullen vóór de wedstrijd door de scheidsrechter

- De niet-gebruikte regels worden door het plaatsen van een 'Z' onbruikbaar gemaakt

#### Invullen vóór iedere set door de teller

- Omcirkel in de linker kolom de letter van het team links van de tellertafel, rechts voor het team rechts van de tellertafel
- Vul de basisopstelling van het team in volgens de aanduiding in de linker kolom

#### Invullen tijdens de wedstrijd door de teller

- Tel de punten van beide teams door bij ieder gemaakt punt het een cijfer bij het betreffende team door te strepen
- In de vijfde set wordt begonnen met strepen in de linker en middelste kolom. Bij het wisselen van veld wordt gestopt met strepen in de linker kolom en verder gegaan in de rechter kolom
- Wanneer een wissel plaatsvindt het rugnummer van de wisselspeler noteren in het bovenste vakje achter het nummer van de speler die het veld verlaat. Bij 'stand' noteer je de stand: links de punten van het aanvragende team, rechts de punten van het andere team
- Bij een time-out wordt de stand onder het kopje 'Time-out' bij de betreffende team genoteerd: links de punten van het aanvragende team, rechts de punten van het andere team
- Aan het eind van de set wordt een horizontale streep onder het laatst behaalde punt gezet, vervolgens worden de overige punten met een verticale streep doorgehaald.

#### Invullen vóór de wedstrijd door wedstrijdsecretaris, zaalwacht of aanvoerder

- Klasse (bv. 1e klasse) en categorie van de wedstrijd (doorstrepen wat niet van toepassing is)
- Zaal (afkorting of zaalnummer), plaatsnaam en veldnummer
- Speeldatum en aanvangstijd volgens het competitieprogramma
- Wedstrijdcode (bij voorbeeld D1A AB)

#### Invullen vóór de wedstrijd door de teller

- Daadwerkelijke aanvangstijd

#### Invullen na de wedstrijd door de teller

- Eindtijd van de wedstrijd
- Uitslag van de gespeelde sets
- Optelling punten per team
- Teamnaam van de winnaar
- Eindstand in sets

#### Invullen vóór de wedstrijd door de officials

- Naam, relatiecode en vereniging
- Aangewezen of ingevallen (doorstrepen)

#### Invullen na de wedstrijd door de officials en aanvoorders

- Handtekening voor akkoord voor het gehele ingevulde formulier

#### Verdeling exemplaren

- Wit: insturen naar Nevobo
- Groen: insturen naar Nevobo
- Geel: exemplaar voor team B
- Roze: exemplaar voor team A