

Wedstrijdreglement VV Van Slag

Inhoud

Samenvatting	2
1. Interne competitie	3
a. Inleiding	3
b. Introductieavond en indelingstoernooien	3
c. Indeling rondes, poules en aantal teams	3
d. Dubbelspelers	4
2. Speelruimte	5
a. Het speelveld	5
b. Het net	6
3. Het spel	7
a. Punten	7
b. Opstelling	7
c. Spelregels	8
d. Technieken	8
4. Deelnemers in en rond het veld	9
a. Scheidsrechter en teller	9
b. Spelers	10
c. Captain	11
5. Overig	11
a. Zaaldienst.....	11
b. Sportief gedrag	11
c. Uitzonderingen	12
d. Verwijzingen	12
Bijlage 1: Tekens scheidsrechter	13

Samenvatting

Algemene afspraken - Kom op tijd voor je wedstrijd - Speel sportief - Draag schone sportschoenen - Alcohol is alleen toegestaan in het Sportcafé en op het terras, verstrekt door Olympos - Wees tijdig aanwezig bij de scheidsrechtersbeurt en zaaldienst

Spelregels - De bal mag maximaal 1 keer achtereenvolgens door dezelfde speler geraakt worden, tenzij sprake is van een blok - De bal moet na maximaal 3 aanrakingen (het blok uitgezonderd) het net passeren via de passeerruimte - Op de lijn is in - Spelers mogen de middellijn niet overschrijden - De bal mag het net raken; spelers mogen dit niet - Er zijn voor- en achterspelers. Achterspelers in de voorzone mogen geen aanvalsslag maken als de bal zich bij aanraking geheel boven het net bevindt. Start een rally in de servicevolgorde. - Bij volleybal is techniek van belang. Dragen/liften is niet toegestaan.

Team - Te allen tijde dienen minimaal 3 spelers van het eigen team en minimaal 2 vrouwen in het veld te staan - Bij tekorten mogen invallers gevraagd worden uit lagere poules. - Voor invallers uit hogere poules dient toestemming van de tegenstander verkregen te worden. De tegenstander is gerechtigd voor aanvang van iedere nieuwe set de invaller te weigeren. - Voor de laagste poule geldt dat voor invallers uit de voorlaatste poule geen toestemming nodig is.

1. Interne competitie

a. Inleiding

Binnen Van Slag wordt een interne competitie gespeeld. Van Slag hanteert een wedstrijdreglement dat kan afwijken van de voorschriften van de Nederlandse Volleybalbond (Nevobo). Het is een naslagwerk met informatie over de organisatie van onze competitie, spelregels, regels omtrent volleybaltechniek en enkele overige zaken.

b. Introductieavond en indelingstoernooien

Introductieavond

Het seizoen begint met de introductieavond op de eerste dinsdag van het nieuwe collegejaar waarbij alle nieuwe leden die toegelaten zijn tot de vereniging aanwezig zijn. Zij worden naar verwacht niveau voor één avond ingedeeld in een team waar zij verschillende wedstrijden mee spelen. Per team is een mentor aanwezig (bij voorkeur twee). De mentor is een ouderejaars lid van de vereniging en schat de teamleden op niveau. Deze schatting helpt de teamcoördinator om de nieuwe leden te plaatsen in het team waar het nieuwe lid de rest van het jaar mee zal spelen.

Indelingstoernooien

De twee dinsdagen na de introductieavond worden de indelingstoernooien gespeeld. Vanaf dit moment speelt het lid in het team waarin hij/zij ingedeeld is voor de rest van het seizoen. Aan het eerste indelingstoernooi doet de laagste helft van de teams van de vereniging mee om hun startpositie op de jaarranking te bepalen. Ditzelfde doen de hoge teams een week later.

c. Indeling rondes, poules en aantal teams

Wedstrijden

Na de indelingstoernooien zijn de startposities van de teams bekend. De vereniging bestaat uit 48 teams die verdeeld over 8 poules tegen elkaar spelen. Er wordt gemengd volleybal gespeeld op eigen niveau. De A-poule bestaat onder andere uit spelers met divisie, promotieklasse of eerste klasse ervaring en in de H-poule spelen voornamelijk beginnende volleyballers. Alle andere poules vullen het gat tussen deze twee uitersten. Gedurende vijf weken speelt elk team elke dinsdagavond één wedstrijd tegen een van de andere vijf tegenstanders uit de poule. Een wedstrijd bestaat uit drie sets, die samen ongeveer een uur duren. De eerste wedstrijden starten om 18.00 uur, de laatste om 22.00 uur. Het tijdstip waarop je speelt is per week verschillend. Het speelrooster kan je op de [website](#) vinden.

Promoveren en degraderen

Het seizoen telt 7 rondes waarbij elke ronde vijf weken duurt. Na iedere gespeelde ronde zullen de twee teams met het hoogste aantal punten promoveren naar één poule hoger (de hoogste poule uitgezonderd) en de twee teams met het minst aantal punten degraderen naar een lagere poule (de laagste poule uitgezonderd). Als twee teams een gelijke hoeveelheid aan punten hebben, geldt het onderlinge resultaat. Bij drie teams met evenveel punten die van elkaar gewonnen hebben, telt het onderlinge setsaldo. Indien dit geen uitsluitsel geeft, geldt de som van het onderlinge doelsaldo. In het zeldzame geval dat ook dit geen uitsluitsel geeft, volgt een openbare loting gehouden door het

bestuur van Van Slag.

d. Dubbelspelers

Bij Van Slag bestaat de mogelijkheid om deel uit te maken van twee teams. De vereisten omtrent dubbelspelen zijn te vinden in artikel 6 van het huishoudelijk reglement. Er zijn twee redenen om te gaan dubbelspelen:

1. De teamcoördinator kan geen passend lid vinden op de wachtlijst dat aansluit qua niveau en positie;
2. Een lid groeit gedurende zijn/haar lidmaatschap enorm en past eigenlijk niet meer binnen zijn/haar oorspronkelijke team. Hij/zij gaat dubbelspelen om op eigen niveau te kunnen volleyballen.

Een dubbelspeler wordt geacht zich bewust te zijn van mogelijke logistieke problemen die het dubbelspelen met zich meebrengt (niet op tijd kunnen komen door eerdere wedstrijd, in de knel komen met fluiten) en moet daar een voor de vereniging geschikte oplossing voor vinden. Bij twijfel kan altijd om advies worden gevraagd bij de teamcoördinator. Een dubbelspeler die met beide teams in dezelfde poule acteert, dient voor aanvang van de betreffende speelronde(s) bij de teamcoördinator aan te geven met welk team hij of zij de gehele speelronde uitsluitend mee zal spelen. Hierop zijn per speelavond twee uitzonderingen mogelijk:

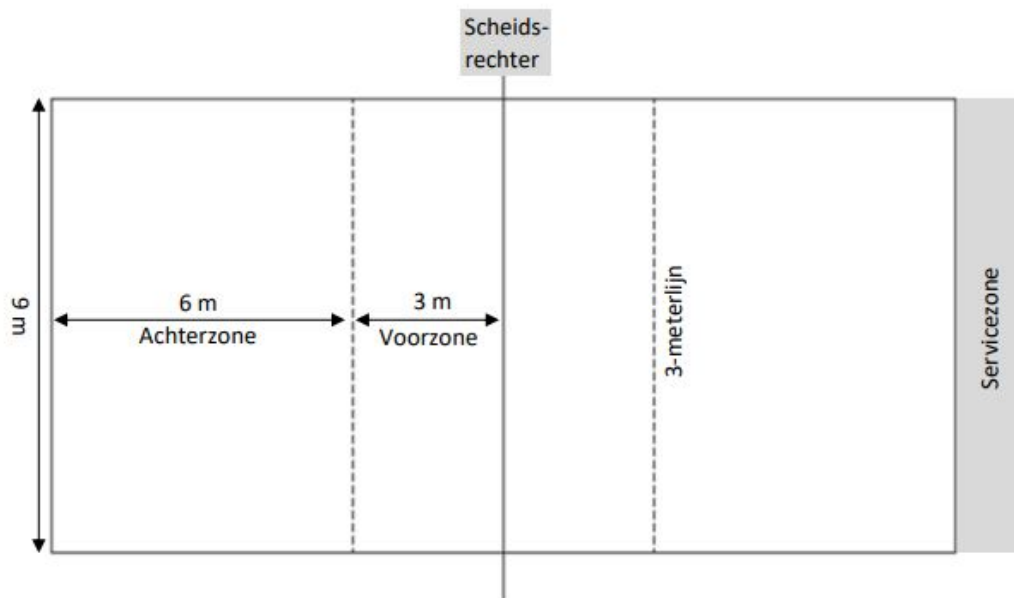
1. Het niet-gekozen team kan zonder deze dubbelspeler niet voldoen aan de eis van minimaal twee vrouwen in het veld; of
2. Het niet-gekozen team heeft minder dan 6 spelers.

2. Speelruimte

a. Het speelveld

Het speelveld is 9 bij 18 meter groot (figuur 1). De zijlijnen en achterlijnen horen bij het speelveld. Een bal die op de lijn valt, is dus in. Op beide helften bevindt zich een 3-meterlijn, die bij de voorzone hoort. De middellijn mag niet met de voet aangeraakt en dus al helemaal niet overschreden of gepasseerd worden door spelers. Indien dit toch gebeurt, is het punt voor de tegenstander. Bij service dienen alle spelers (behalve de serveerder) binnen de lijnen te staan. Gedurende de rally mogen spelers, zolang zij anderen niet in gevaar brengen, ook gebruik maken van de vrije zone om het veld heen.

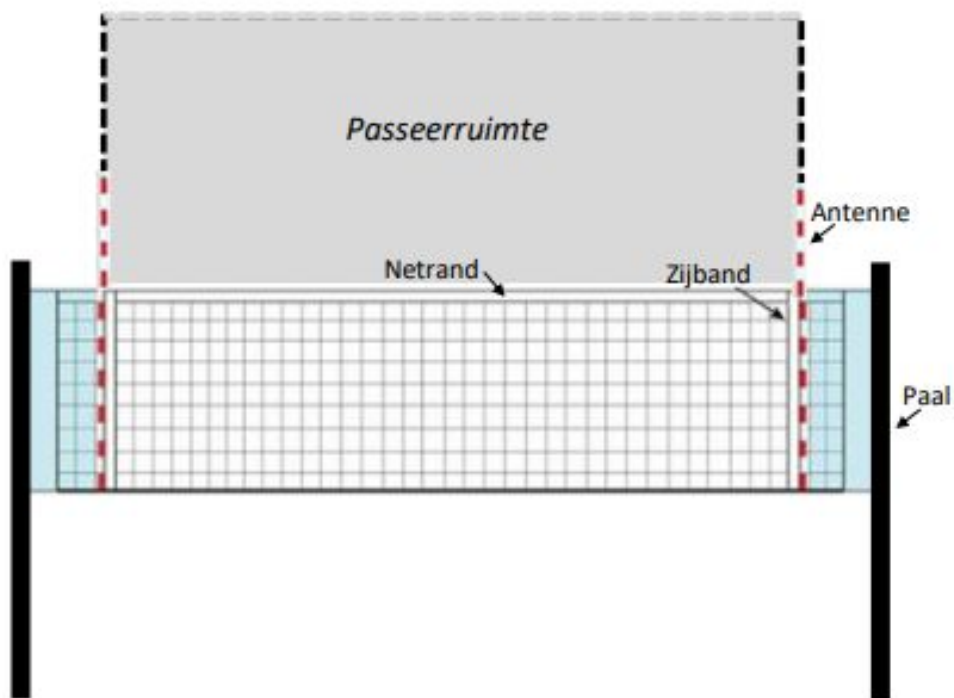
Zodra de bal het plafond, de muur een niet opgesteld persoon of een voorwerp raakt, is deze uit. Indien de bal uit het zicht raakt, is er sprake van dubbelfout. De bal moet het net passeren via de passeerruimte (figuur 2), dus binnen de antennes. In het specifieke geval dat de bal buiten de antenne om naast de andere speelhelft terecht komt, terwijl het team de bal één keer gespeeld heeft, mag dat team de bal buiten de lijnen van de tegenstander terughalen, eveneens buiten de antennes om.



Figuur 1: Het speelveld

b. Het net

Boven de middellijn hangt het net. De hoogte is bij mixvolleybal conform officiële richtlijnen 2,35 meter. In het verlengde van de zijlijnen bevinden zich aan het net de zijbanden (figuur 2). Hierboven bevinden zich de antennes, aan de buitenzijde van de zijbanden. De bal dient het net tussen de antennes door of in het vlak in het verlengde hiervan te passeren. Zodra de bal de antenne raakt of buiten de antennes om het net passeert, wordt deze als 'uit' beschouwd. De bal mag het net raken. Echter, als de bal dat deel van het net raakt dat zich buiten de antennes bevindt, wordt dit als 'uit' beoordeeld. Als speler mag je het net niet aanraken.



Figuur 2: Het net

3. Het spel

a. Punten

Er worden per wedstrijd drie sets gespeeld. Mogelijke wedstrijduitslagen zijn dus 3-0, 2-1, 1-2 of 0-3. Elke gewonnen set levert één punt op voor de competitie. Setwinst wordt behaald door het team dat het eerst 25 punten heeft met een voorsprong van minimaal twee punten. Er wordt doorgespeeld tot een van beide teams twee punten meer heeft dan het andere team. Het rally-point systeem wordt gehanteerd. Het team dat de rally wint, krijgt één punt en is daarnaast aan service. Een rally duurt dus van service tot de bal uit het spel is. Een punt scoren is mogelijk door de bal op het speelveld van de tegenstander te spelen of door de tegenstander een fout te laten maken.

b. Opstelling

Op het moment dat de bal geserveerd wordt, staan alle spelers van het ontvangende team in servicevolgorde. Dit houdt in dat je als speler altijd goed moet staan ten opzichte van de positie naast je en voor of achter je. Als voorbeeld: de speler die op positie 6 staat moet altijd achter de speler op positie 3 staan, rechts van 5 en links van 1. Na service mogen de spelers van de ontvangende helft zich verplaatsen en elke positie in hun eigen speelhelft innemen.

Voor het serverende team geldt dat de achterspelers achter de voorspelers moeten staan, voor de rest hoeft er niet aan de servicevolgorde voldaan te worden.

Degene die serveert, staat in de servicezone (figuur 1).

De 3 spelers die langs het net staan opgesteld zijn de voorspelers. Ze staan op de posities 4 (linksvoor), 3 (midvoor) en 2 (rechtsvoor). De andere 3 spelers zijn de achterspelers. Zij staan op de posities 5 (linksachter), 6 (midachter) en 1 (rechtsachter). Klik [hier](#) voor uitleg van de meest gebruikte opstellingssystemen.

Elke keer dat de service naar het andere team gaat, draait dat team eerst één positie door met de klok mee. De volgorde is dus 1-6-5-4-3-2 (figuur 3). Zolang het serverende team punten scoort, blijft dezelfde speler aan service. Staat een van de spelers niet in de goede volgorde opgesteld op het moment van service, dan maakt het betreffende team een opstellingsfout en is het punt voor de tegenstander.



Figuur 3: Opstelling

c. Spelregels

Ieder team mag de bal maximaal drie keer raken om deze over het net te spelen. Het aanraken door een blok (zie d. Technieken; Blokkeren) telt hierbij niet mee. De bal mag niet twee keer achter elkaar door dezelfde speler worden aangeraakt, tenzij de eerste aanraking een blokkering is. De bal mag ieder deel van je lichaam raken en tegelijkertijd meer delen van je lichaam raken, mits gedurende

dezelfde actie in één vloeiende beweging. De bal omhoog duwen met vlakke hand(en) en de handpalm(en) naar boven wordt gezien als dragen/liften en is niet toegestaan vanwege te lang contact met de bal. Tevens is het vangen en gooien van de bal niet toegestaan.

d. Technieken

Serveren Serveren dient in de servicezone te geschieden, dus achter de achterlijn (figuur 1). Indien de achterlijn wordt aangeraakt tijdens de opgooi, op het moment van slaan of in het geval een sprongservice op het moment van afzetten, is de service foutief en dient deze te worden afgefloten waarna het punt naar de tegenstander gaat. Na het contact met de bal mag de serveerder uitkomen waar hij/zij wil. De serveerder gooit de bal op of laat deze los uit de handen en slaat vervolgens de bal met één hand of deel van een arm. De service dient binnen acht seconden na het fluitsignaal van de scheidsrechter plaats te vinden. De bal opgooien om te serveren telt automatisch als service. Het is dus niet toegestaan de bal te laten vallen of op te vangen en een nieuwe poging te doen.

Aanvalsslag

Een handeling die ervoor zorgt dat de bal naar de tegenstander gaat, wordt een aanvalsslag genoemd. Een voorspeler mag op iedere hoogte een aanvalsslag maken. Een achterspeler mag dit ook, maar alleen in de achterzone (figuur 1). De achterspeler mag hierbij de 3-meterlijn niet aanraken, passeren of overschrijden. In de voorzone mag een achterspeler alleen een aanvalsslag maken wanneer de bal gedeeltelijk onder de netrand blijft of wanneer de achterspeler afzet achter de 3-meterlijn. Een aanvalsslag is als eerste contact bij een service niet toegestaan indien de bal in de voorzone geheel boven de netrand is. Zie voor verdere toelichting het punt blokkeren.

Blokkeren

Blokkeren is het voorkomen dat de bal van de tegenstander op de eigen speelhelft terechtkomt. Alleen voorspelers mogen blokkeren. De blokkering telt niet mee als één van de maximaal drie aanrakingen door het team en alle aanrakingen die door het gehele blok gemaakt zijn, worden gezien als één aanraking. Het is niet toegestaan een service te blokkeren. In principe mag de bal alleen aan de eigen speelhelft worden aangeraakt. Indien een speler de bal aan de zijde van de tegenstander raakt, heet dit een *gestolen bal*. Het punt is voor de tegenstander. Hierop wordt een uitzondering gemaakt indien aan alle volgende eisen wordt voldaan:

- De bal wordt geblokt aan de eigen zijde;
- De bal wordt geraakt na de derde aanraking door de tegenstander;
- De bal is na de eerste of tweede aanraking bedoeld naar de tegenstander gespeeld;
- De bal was niet meer speelbaar door de tegenstander.

Touché

Wanneer een bal na een service of aanvalsslag van het ene team de handen van de tegenstander aanraakt en vervolgens uitgaat is er sprake van een touché en gaat het punt naar het team dat de service/aanvalsslag maakte. Enkele voorbeelden hiervan zijn een aanval die via het blok uitgaat of een bal die in de verdediging afketst na een aanval/service.

4. Deelnemers in en rond het veld

a. Scheidsrechter en teller

Aanwezigheid scheidsrechter en teller

Waar wedstrijden gespeeld worden, moet een scheidsrechter aanwezig zijn. Elk team moet bij Van Slag een paar keer per jaar fluiten en tellen. De scheidsrechtersbeurt is in de meeste gevallen vlak voor of vlak na de eigen wedstrijd. Het rooster voor wanneer welk team moet fluiten is te vinden bij het algemene wedstrijdrooster op de site. Het team dat is ingedeeld om te fluiten, is verantwoordelijk dat minimaal één scheidsrechter per veld aanwezig is. Per veld waar niet aan deze eis wordt voldaan, is het bestuur gerechtigd één setpunt aftrek te rekenen voor het team dat ingedeeld staat om te fluiten. Bij voorkeur is er ook een teller aanwezig, die de stand bijhoudt middels het scorebord. De scheidsrechter is verantwoordelijk voor het tijdig starten van de wedstrijd, namelijk op de aangegeven tijd of bij uitloop maximaal vijf minuten na afloop van de vorige wedstrijd. Indien één of beide teams nog niet compleet is/zijn, wordt de wedstrijd toch gestart. Het fluitende team spoort spelers aan zich op te stellen en te starten met de wedstrijd.

Wedstrijdverloop

De scheidsrechter rolt de bal over de netband. Het team dat aan de kant staat waar de bal naartoe rolt, mag beginnen met de service. De scheidsrechter fluit voor iedere service om de serveerder toestemming te geven om te starten. Vervolgens wordt gefloten als een van beide teams een fout maakt. De scheidsrechter geeft aan voor wie het punt is en welke fout (zie bijlage 1) gemaakt is. Verder checkt hij/zij of de teller het punt gerekend heeft. Tussen de sets door is een korte pauze van maximaal twee minuten. In deze tijd wordt de setstand genoteerd op het scoreformulier. Na afloop van de wedstrijd vult de scheidsrechter het formulier aan, tekent het formulier en laat beide teamcaptains tekenen.

Dubbelfout

Soms is het niet duidelijk wie de fout heeft gemaakt. De scheidsrechter geeft dan *dubbelfout* aan. Het punt wordt opnieuw gespeeld. Ook als de bal uit het zicht is of als een andere bal dan de wedstrijdbal de speelruimte betreedt, wordt gefloten voor dubbelfout.

[Scheidsrechterstutorial](#)

Door Lex Willems en het 31^e bestuur van VV Van Slag is een [video](#) gemaakt waarin het fluiten uitgelegd wordt en de handgebaren gedemonstreerd worden.

b. Spelers

Schoeisel

Spelers mogen het veld niet op blote voeten betreden, maar dienen schone sportschoenen te dragen die niet als buitenschoeisel worden gebruikt. Ook zijn schoenen die afgeven (met name zwarte zolen) niet toegestaan. Deze eisen zijn conform de huisregels van Olympos.

Teamsamenstelling

In het veld staan maximaal zes spelers onder wie minimaal twee vrouwen en ten minste drie spelers van het eigen team. Als een team later dan 10, 20 of 30 minuten na aanvang van de wedstrijd, of 5 minuten nadat de voorgaande wedstrijd is geëindigd, niet voldoet aan deze eisen kan het bestuur besluiten respectievelijk 1, 2 of 3 sets niet te laten spelen. De sets worden dan met 25-0 aan de tegenstander toegekend. Mochten beide teams niet aan deze eisen voldoen, dan vervalt de set in zijn geheel.

Invallers

Het is toegestaan invallers te laten meespelen indien onvoldoende eigen spelers in staat zijn te volleyballen. Het totaal aantal aanwezige spelers mag in dat geval niet meer dan zes bedragen. Als een speler geblesseerd is en geen drie sets kan spelen, mag voor de resterende set(s) een invaller zonder toestemming meespelen. Indien een eigen speler alsnog mee kan spelen, moet deze tijdens of na de set de invaller vervangen. Bij tekorten op specifieke posities is het niet toegestaan om iemand uit een ander team te laten meespelen.

Een invaller die met zijn/haar eigen team in een lagere poule speelt, mag zonder toestemming van de tegenstander meespelen. Een invaller die zelf in een hogere poule speelt, mag alleen invallen als de tegenstander uitdrukkelijk toestemming heeft gegeven. Voor aanvang van iedere set mag de tegenstander de invaller alsnog weigeren. Als de tegenstander geen toestemming heeft gegeven, kan deze binnen zeven dagen de sets dat de invaller heeft meegespeeld in zijn voordeel laten gelden. Voor de laagste poule geldt dat invallers uit de op een na laagste poule zonder toestemming van de tegenstander mee mogen spelen. Voor dubbelspelers geldt de poule van het hoogste team.

Gastspelers

Externe invallers zijn alleen toegestaan indien alle onderstaande punten van toepassing zijn:

- Het is niet haalbaar binnen de vereniging een geschikte invaller te vinden;
- De externe speler is in het bezit van een geldige (dag)kaart van Olympos;
- Zowel het bestuur als de tegenstander heeft uitdrukkelijk toestemming gegeven;
- De externe invaller heeft minder dan 3 keer ingevallen bij de vereniging gedurende het huidige seizoen.

c. Captain

Ieder team heeft een captain. Na afloop controleert de captain het wedstrijdformulier en tekent zodra de uitslagen correct genoteerd zijn.

5. Overig

a. Zaaldienst

Van Slag beschikt elke dinsdag vanaf 17.30 over hal 1. Vanaf dit tijdstip worden er wekelijks van een team minstens 2 spelers verwacht die helpen met het opbouwen van de velden. Hierdoor kan de wedstrijd van 18:00 op tijd beginnen en wordt gepoogd uitloop van de wedstrijd te beperken. Indien het team dat zaaldienst heeft vijf minuten of meer te laat is, wordt één setpunt aftrek gerekend. Komt het team niet opdagen, geldt een aftrek van twee setpunten.

Vanaf 20.00 is hal 2 ook beschikbaar. Om 19.55 worden er wederom 2 spelers van een team verwacht bij de deur van hal 2 en zullen zij binnen 10 minuten samen met een bestuurslid de velden opzetten. De wedstrijden in hal 2 beginnen uiterlijk om 20.10.

b. Sportief gedrag

Bij Van Slag gaat het natuurlijk om fanatiek spelen, maar gezelligheid is zeker zo belangrijk. Fair play staat hoog in het vaandel. Verschillende manieren van sportief gedrag worden in dit reglement besproken vanuit het oogpunt van de speler en de scheidsrechter.

Spelers

- Zorg dat je op tijd omgekleed en opgewarmd op het veld staat. Dit is netjes tegenover de scheidsrechter die komt fluiten, je tegenstander en de poules die na jou moeten spelen.
- Het is onprettig en ongewenst om tussen de velden in te spelen tijdens een wedstrijd. Door ballen die het veld in rollen, lopen wedstrijden uit. Loop ook niet door een veld waar nog gespeeld wordt.
- Geef het eerlijk toe als je een fout hebt gemaakt die de (onervaren) scheidsrechter niet goed heeft kunnen zien, bijvoorbeeld bij touché en het aangeven of de bal in of uit was. Zo kunnen discussies worden vermeden en blijft het leuk voor zowel de scheidsrechter als de spelers.
- Probeer misverstanden achteraf op een rustig moment even te bespreken. De ervaring is dat ergernissen vaak misverstanden zijn en dat er geen sprake is van kwade wil.
- Het kan zijn dat een ander minder verstand heeft van de regels dan jij. Leg dan rustig uit hoe jij denkt dat het zit, zodat iedereen op de hoogte raakt van de juiste regels.
- Ga zorgvuldig om met de materialen; we betalen er samen voor. Hieronder vallen ook de ballen. Het is niet toegestaan deze hard weg te trappen, ook niet tijdens een wedstrijd.
- Er wordt verwacht dat leden andere Van Slaggers aanspreken wanneer zij zich overduidelijk niet aan de regels houden, geschreven of ongeschreven. Dit is in het belang van de hele vereniging.

Scheidsrechters

- Wees op tijd, verdeel je als team voor aanvang over de velden en spoor teams aan te starten met de wedstrijd.
- Het is niet erg als je iets niet (goed) gezien hebt. Geef dubbelfout aan als je twijfelt.
- Laat je, wanneer je achter een beslissing staat, niet van de wijs brengen door wat spelers aangeven. Vertrouw op je eigen ogen. Geef geen punt omdat het ene team nét wat harder roept dan het andere.






c. Uitzonderingen




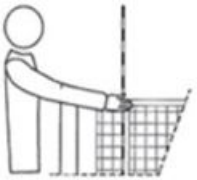


Het bestuur is bevoegd uitzonderingen vast te stellen.

d. Verwijzingen

Voor meer informatie en een volledig overzicht van alle officiële volleybalregels verwijzen we je naar de [Nevobo](#). Een samenvatting van deze regels is [hier](#) te vinden.

Bijlage 1: Tekens scheidsrechter

1	Toestemming voor service	
2	Team dat punt wint en volgende service krijgt	
3	Positiefout of opstellingsfout	
4	Bal 'in'	
5	Bal 'uit'	

6	Gedragen bal (liften)	
7	Tweemaal raken	
8	Viermaal spelen	
9	Voetfout of net aangeraakt (wijzen naar de foutief overschreden lijn of naar het net)	
10	<p>Foutieve aanval:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Achterspeler die in de voorzone aanvalt boven de netrand - Gestolen bal 	
11	Dubbelfout	

1	Touché (aangeraakt en vervolgens weggeketst)	
2		