

Coach assistentie

Flash Veendam

Allereerst heel erg bedankt dat u zich wil inzetten voor Flash en het team van uw zoon of dochter. We zijn een grote club en kunnen niet zonder hulp van ouders/verzorgers of andere betrokkenen.

Voor hulp of vragen kunt u altijd de trainer of de tc benaderen (tcflashveendam@gmail.com).


Vaak is het prettig om als coach even contact te leggen met de trainer zodat er dingen besproken kunnen worden die handig zijn in de wedstrijd.

Je
bent
een
Topper!

Randzaken

- Over het algemeen zijn er appgroepen van de teams van de ouders. Zoniet, is het handig om dit te maken. Vermeld hierin even de wedstrijd, vertrektijd en wie er rijden als herinnering indien dit gewenst is bij het team.
- Invullen van het wedstrijdformulier
 - Het Digitaal Wedstrijd Formulier, DWF, van te voren invullen thuis, of anders bij de wedstrijdleiding in de sporthal. Zie verderop voor instructie
- Indien je de wedstrijdleiding niet kan vinden vraag iemand in de sporthal.
- Bij de wedstrijdleiding dien je ook de spelerskaarten af te geven. Niet zomaar neerleggen, maar dit even melden.
- Zorg voor opstellingsbriefjes. Hierop wordt de begin opstelling vermeld. Het is niet altijd meer nodig (alleen bij 2 scheidsrechters), maar soms vragen scheidsrechters er wel om.

SET	1	2	3	4	5
TEAM A of B	OPSTELLINGS- BRIEFJE			Libero No	
IV	III	II			
V	VI	I			
			SERVICE		

Wedstrijdzaken/coaching

- We zien graag een positieve houding van de coach. Stimuleer plezier en samen yellen bij een punt. Maar er mag best een keer wat harder opgetreden worden als de spelers niet hun best doen.
- Maak gebruik van keywords voor de kinderen;
 - Klaarstaan, op je voorvoeten
 - Armen stil houden bij de passing, bewegen naar de bal toe
 - Lef houden (bij het aanvallen/smashen bij het net)
 - Roepen, bij de bal die je wil pakken.
 - Moeilijk inbrengen, in de gaten spelen bij de tegenstander; vaak de diepe hoeken op in het midden van het veld. Soms ook kort bij de zijlijnen.

Volleybal, het doel

De spelers proberen de bal bovenhands, onderarms of door middel van een aanvallende actie over het net bij de tegenstander in het veld op de grond te spelen. Het belang van het drie keer samenspelen moet in acht worden genomen en gestimuleerd worden.

Aanvang

De spelers moeten de bal onderhands of bovenhands van achter de gehele achterlijn over het net serveren, waarbij het net geraakt mag worden. Uitzondering hierop is het C leeftijdsniveau, 1^e klasse waarbij achter de 7-meterlijn wordt geserveerd, maar het hele 9-9 veld wordt gebruikt in het spel.

Spelregels

- Het team mag de bal maximaal drie keer spelen, daarna moet de bal over het net naar de tegenstander worden gespeeld. Dit overspelen dient op een technisch correcte manier uitgevoerd te worden.
- Na het terughalen van de opslag wordt er doorgedraaid. Elke speler draait, met de klok mee, een positie verder. Wanneer de opslag al in het bezit is en er worden punten gescoord dan wordt er niet doorgedraaid.
- Er worden drie of vier sets gespeeld (dit is afhankelijk van de regio) en het team dat als eerste 25 punten haalt, met een voorsprong van tenminste 2 punten wint de set. In geval van gelijke stand bij 24-24 wordt het spel, zonder beperking in puntenaantal, vervolgd tot er een verschil van 2 punten is bereikt.
- Per set zijn twee time-outs van 30 seconden toegestaan.
- Een ploeg mag ten hoogste zes spelerswissels per set uitvoeren. Eén of meerdere spelers mogen tegelijkertijd gewisseld worden. In de jeugd Top- en Hoofdklasse mag er 6 keer gewisseld worden met dezelfde spelers. Dus iemand die aan de kant zit komt er in voor de opslag, wordt er weer uit gewisseld en mag vervolgens nog een keer gebruikt worden voor een andere speler. Dit kan zich zelfs nog een 3^e keer herhalen.
In de 1^e klasse en lager mag men er iemand inwisselen en uitwisselen, maar mag daarna niet weer in het veld komen.

Opslag

C-jeugd Top/Hoofd/1^eklasse: na 3 opslagbeurten wordt er **niet** meer doorgedraaid

C-jeugd 1^e klasse: Service mag plaats vinden achter de 7 meterlijn. Sprongserve is toegestaan.

C-jeugd 2^e klasse: Na 3 opslagbeurten wordt er doorgedraaid. Sprongserve is toegestaan.

B-en A-jeugd: Serveren tot er een fout is gemaakt. Niet doordraaien. Het veld is 9-9 meter

Aantal sets

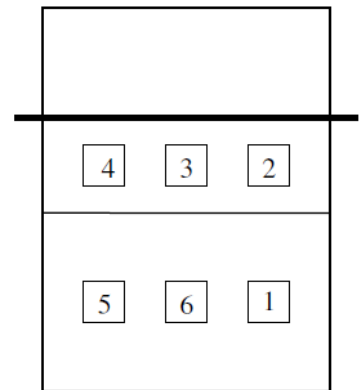
- Top-, Hoofd- en 1^e klasse maximaal 5 sets, 4 sets tot 25 punten met een verschil van 2 punten en de 5^e set tot 15 punten met een verschil van 2 punten.
- 2^e klasse altijd 3 sets tot 25 punten met een verschil van 2 punten.

Posities in het veld

Opstelling

De opstelling wordt door vele beginnende spelers, coaches en toeschouwers als lastig en ingewikkeld ervaren. Om niet afgefloten te worden vanwege fouten in de opstelling, wordt hieronder het een en ander verduidelijkt.

- Elke positie in het veld heeft een nummer. Zo correspondeert nummer 1 met de rechtsachter positie, nummer 2 met rechtsvoor, etc. etc.
- De achterspelers mogen niet opspringen voor de 3 meter lijn (tussen het net en de 3m-lijn).
- De spelers moeten in de pass-opstelling in de juiste volgorde staan. Dit betekent dat achterspelers niet voor hun directe voorspelers mogen staan en v.v. Bijv. 5 moet achter 4 blijven, maar 5 mag wel voor 3 staan. En dat de spelers links en rechts in de goede volgorde naast elkaar staan. Bijv. 6 moet aan de linkerkant van 1 blijven staan.
- Wanneer er opgeslagen is dan zijn de spelers vrij om te staan waar ze willen, dit bevordert het specialisme binnen het volleybal. Voor de volgende opslag dienen ze zich echter wel weer in de goede volgorde van elkaar op te stellen.
- Wanneer aan bovenstaande regels wordt gehouden dan zijn er vele varianten in de opstelling te bedenken, die allen zijn toegestaan. Wanneer de opslag wordt ontvangen stelt het team zich op om de opslag te verwerken, dit kan gebeuren in verschillende opstellingen de meest gangbare opstelling is de volgende.
- De midvoor, op positie 3, blijft op de positie 3 staan met de rechterzijde naar de tegenstander gericht. De overige vijf spelers stellen zich in W-vorm op. De links- en rechtsvoor (positie 2 en 4) op de 3m-lijn tegen de zijlijn, de links- en rechtsachter (positie 1 en 5) een meter voor de achterlijn en ongeveer twee-en-een-halve meter van de zijlijn. De midachter (positie 6) staat tussen hen in, nog een meter verder naar voren.
- Als de bal over het net komt proberen de spelers een aanval op te zetten door de bal drie keer over te spelen. De eerste bal (pass) wordt bovenhands of onderarms naar de midvoor gespeeld. De midvoor kan dan een set-up geven naar positie 2 of 4 en eventueel naar positie 6. Deze spelers proberen de bal over het net en binnen de lijnen van het andere veld te smashen. Na dit moment kan er een punt gescoord worden of er ontstaat een rally waarbij beide teams proberen de bal bij de tegenstander op de grond te krijgen, dan wel via een tegenstander buiten de lijnen te slaan.

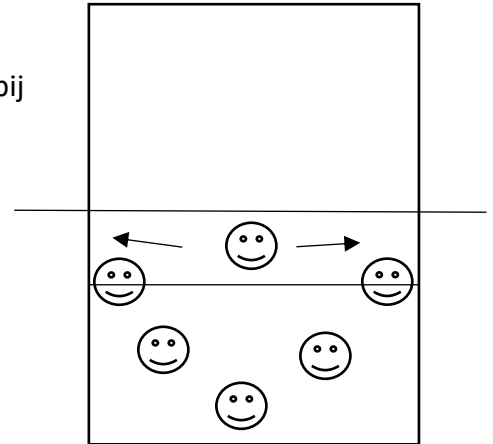


Start systeem

Vaak beginnen we met een simpel spelsysteem als de kinderen vanuit de CMV competitie komen.

De kinderen spelen dan dat diegene die in het midden voor bij het net staat de set-up geeft naar de beide zijkanten.

Belangrijk hierbij is dat de speler indraait met de voeten naar de positie waar de bal heen moet; keyword; indraaien!



Als men wat verder komt in het volleybalspel kan er ook gewisseld worden bij het net zodat diegene met de betere technische techniek een set-up kan geven. Switchen noemen we dat.

Dit komt terug als spelers een specifieke functie krijgen in het team

- spelverdeler
- Hoofdblokkeerder/middenblokkeerder
- Hoofdaanvaller/buitenaanvaller
- Diagonaal
- Libero

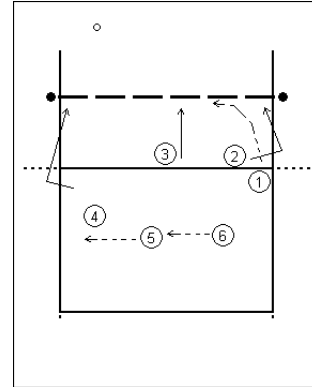
Als de spelers functies krijgen waar ze op dat moment het beste kunnen spelen, of voor de toekomst terecht komen wordt er vaak overgestapt op een 2-4 of 1-5 spelsysteem.

2-4 systeem (2 spelverdelers)

Rotatie 1

1 heeft geserveerd

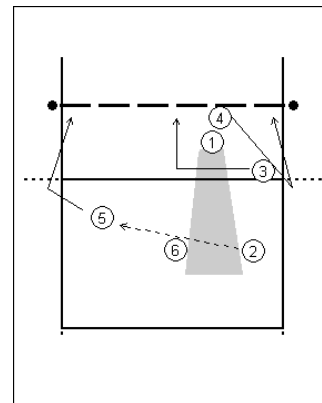
- 1 loopt naar positie 2/3 op een set up te geven.
 - 4 valt aan op linksvoor
 - 3 valt aan op midvoor
 - 2 valt aan op rechtsvoor
 - 5 schuift naar linksachter
 - 6 schuift naar midachter
-
- De midaanvallers staan altijd op midachter
 - De buitenaanvallers staan altijd op linksachter
 - De spelverdelers staan altijd op rechtsachter



Rotatie 2

2 heeft geserveerd

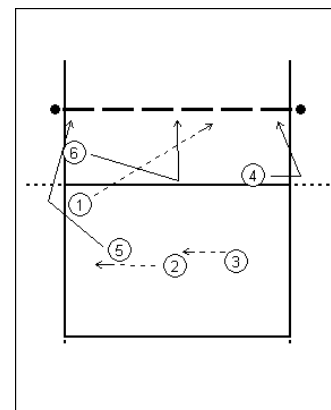
- 1 stapt naar het net en geeft een set-up
- 3 valt aan op midvoor
- 4 valt aan op rechtsvoor
- 5 valt aan op linksvoor
- 1 moet ervoor zorgen dat ze tussen 6 en 2 staat
- 2 verplaatst naar linksachter



Rotatie 3

3 heeft geserveerd

- 1 rent naar positie 2/3 voor de set-up
 - 6 verplaatst naar het midden
 - 5 valt aan op linksvoor
 - 4 valt aan op rechtsvoor
-
- na de set-up verplaatst 1 naar rechtsachter
 - 2 gaat naar linksachter
 - 3 gaat naar midachter

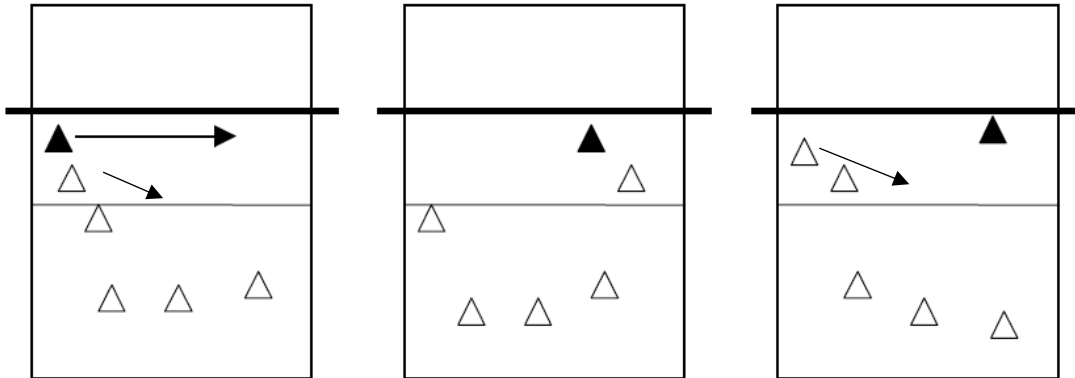


Rotatie 4, 5 en 6 zijn hetzelfde als 1, 2 en 3.

1-5 systeem

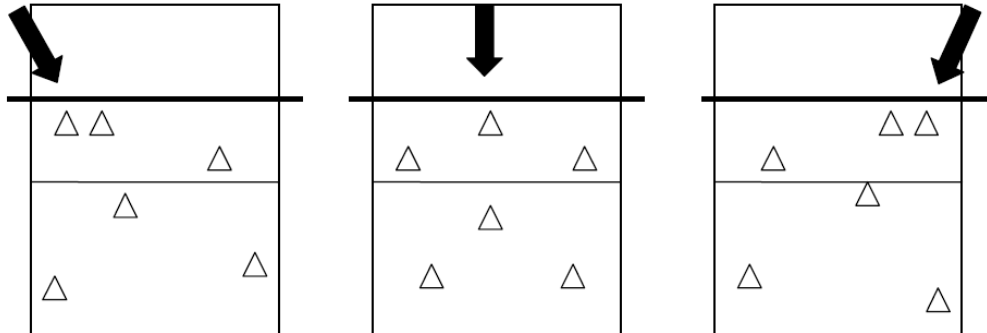
Dit werkt hetzelfde als bij 2-4, er is alleen de verandering als de spelverdeler voor bij het net komt. Zie onderstaande figuur.

Het zwarte driehoekje is in dit geval de spelverdeler



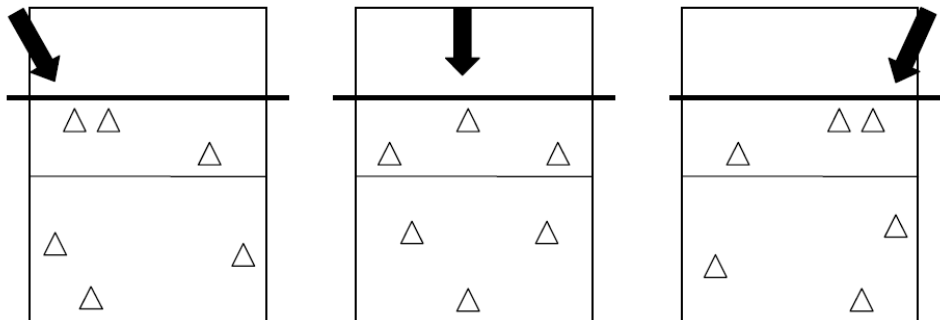
Als de tegenstander wil aanvallen

Er kan op verschillende manieren de bal worden verdedigt. Zie onderstaande posities



Bij bovenstaande situatie is het midden meer afgedekt. De middelste achterste verdediger komt naar voren en schuift naar links en rechts afhankelijk van waar de bal over het net komt, dit is het 3-1-2 systeem.

Er is ook een mogelijkheid om juist de middelste verdediger achterin het veld te laten; 3-2-1 systeem. Hierbij moet er meer worden bewogen door de spelers.



Er is geen van beide fout. Het is net wat bij het team en niveau past. Bij Flash hebben we wel de voorkeur voor het 3-2-1 systeem.

Vraag bij de trainer van het team hoe er gespeeld wordt.

Tekens van de scheidsrechter

Tekens van de scheidsrechter

Hieronder worden de meest voorkomende tekens van de scheidsrechter behandeld:



De gespeelde bal is 'in'.



De gespeelde bal is 'uit'.



Te lang balcontact, 'draagbal'.



De bal wordt twee maal geraakt.



'Dubbelfout', opnieuw opslaan.



De bal is aangeraakt, 'touché'.



'Time-out'.



Spelerswissel.

Beste (jeugd)coach/aanvoer(st)er,

Het seizoen gaat weer beginnen! Daarbij hoort vanaf dit seizoen ook verplicht voor alle clubs het Digitaal Wedstrijd Formulier (DWF). Deze is in te vullen via de computer, tablet of telefoon (app; mijn competitie).

Hiervoor is een registratie vereist bij volleybal.nl middels het bondsnummer van een speler van het betreffende team (te vinden op het spelerspasje van bijv uw zoon/dochter of via onze website).

Zoek vervolgens het betreffende Flashteam om het gehele wedstrijdprogramma te zien. Klik de betreffende wedstrijd aan en klik op "open in DWF", vervolgens nogmaals inloggen met hetzelfde bondsnummer en wachtwoord.

Nu kan je het team met rugnummers van de spelers invoeren voor de wedstrijd middels "standaardteam ophalen" en vervolgens ""spelers beheren" te klikken. Nu moeten rugnummers ingevuld worden, evenals de aanvoerder (en evt libero).

Om in de toekomstige wedstrijden minder werk van het invullen te hebben kan je teambeheer gebruiken om alle rugnummers plus aanvoerder in te vullen. Dit wordt dan het "standaardteam" dat je bij elke wedstrijd moet ophalen. Ook krijg je als aanvoerder een herinneringsmail dat je het DWF moet invullen (Als dit niet zo is dan klopt het emailadres bij de ledenadministratie niet. Dan graag het juiste emailadres doorgeven).

Hieronder de te nemen stappen



