

40ste
Schoolvolleybaltoernooi



20 oktober 2015

AFAS  **LEOS**

www.afasleos.nl

Hallo allemaal!

Leuk dat jullie meedoen aan het 40^e schoolvolleybaltoernooi!

Nieuw dit jaar:

- We spelen volgens de officiële Nevobo regels Cool Moves Volley en op niveau's!
- De winnaars van groep 4, 5, 6, 7 en 8 mogen door naar het regionaal kampioenschap en als je dat wint, ga je door naar het Nederlands kampioenschap!

Om het toernooi zo soepel mogelijk te laten verlopen, zijn er een aantal afspraken waar we ons aan dienen te houden:

- Eten en drinken vindt plaats in de kantine
- In de zaal loop je alleen op gymschoenen (die je niet buiten hebt gedragen)
- Je gymschoenen mogen geen zwarte zool hebben
- Tijdens de wedstrijden wordt er niet met andere ballen gespeeld in de zaal
- Er wordt niet gevoetbald met de bal
- AFAS-LEOS is niet verantwoordelijk voor het verliezen van eigendommen (laat geen waardevolle spullen onbewaakt achter)

We doen een beroep op de begeleiders om een oogje in het zeil te houden t.a.v. het eigen team.

Tijdens het toernooi is er wederom voor iedereen een **appeltje van Roest en een krentenbol van Jumbo** (deze kunnen door de begeleiders boven bij de omroeper worden opgehaald). Bij de omroeper kan ook een aandenken aan het toernooi worden opgehaald.

Welk team van welke school zal dit jaar de 1^e prijs en dus ook de wisselbeker winnen? In 2014 waren het wederom de **jongens groep 8 van De Bongerd** en we zijn benieuwd wie dit jaar de "over all winner" zal zijn...

We wensen iedereen een fijn en sportief toernooi toe en hopen er samen met jullie een geweldig toernooi van te maken!

Sandra Holtslag
Nienke Aben
Arianne van de Boom
Volleybalvereniging AFAS-L

JUMBO
Hallo volleyballers!
Leusden, 't Plein 29 - De Biezenkamp 5

Toernooiregels

Hieronder staan de regels die tijdens het toernooi gelden voor alle teams. De spelregels voor het betreffende niveau zijn te vinden achter in dit boekje.

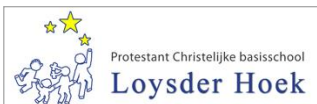
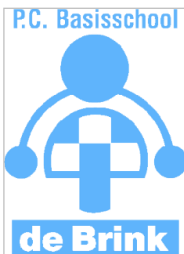
1. De wedstrijden bestaan uit twee sets van 7 minuten. Na 7 minuten wordt er gelijk gewisseld. De tweede set begint met 0-0. **Als de zoemer gaat, wordt de bal uitgespeeld.**
2. Time-outs zijn niet toegestaan.
3. Het eerst genoemde team begint met de opslag aan de kant van de bowlingbaan.
4. Bij alle teams staan er 4 spelers in het veld. Wanneer een team meer spelers heeft, draaien deze spelers in (let op: per niveau verschillend!).
Bij groep 4 en 5: wisselen als het veld van de tegenstander of je eigen team leeg is gespeeld.
Bij groep 6: wisselen aan het net.
Bij groep 7 en 8: wisselen bij de opslag.
5. Bij de groepen 6, 7 en 8 dient er, indien een team 3 punten achter elkaar scoort, doorgedraaid te worden. De speler die de opslag verzorgt, dient achter de servicelijn te staan.
6. Alle teams krijgen per gewonnen set 2 punten. Eindigt een set gelijk dan krijgen beide teams 1 punt.
7. Wanneer teams in de poule gelijk eindigen, wordt er eerst gekeken naar het aantal voor en tegen punten. Staan ze dan nog gelijk dan wordt er gekeken naar onderling resultaat (eerst in sets en daarna in punten). Mocht het dan nog gelijk zijn dan zal er een beslissingswedstrijd gespeeld worden tot 5 punten.
8. De nummers 1 en 2 van iedere poule gaan door naar de halve finale.
9. Bij geschillen beslist de wedstrijdleiding.



Deelnemende scholen



Het Kompas



Poule indeling groep 4/5 niveau 2

De Brink 1
De Holm 1
De Loysderhoek 1
De Bongerd 1
De Holm 2

Poule indeling groep 6 niveau 3

De Bongerd 2
De Hobbit 1
De Holm 3
Het Kompas 1
De Vallei 1
De Bongerd 3



Poule indeling groep 7 niveau 4

De Holm 4
De Klimrakker 1
De Loysderhoek 1

Poule indeling groep 8 niveau 4

De Bongerd 4
De Hobbit 2
De Holm 5
Het Kompas 2

Wedstrijden niveau 2 – groep 4/5

Veld 3 Poule groep 4/5:

08.45	warming-up		
09.00	Brink 1	–	Holm 1
09.20	Loysderhoek 1	–	Bongerd 1
09.40	Holm 2	–	De Brink 1
10.00	Holm 1	–	Loysderhoek 1
10.20	Bongerd 1	–	Holm 2
10.40	Brink 1	–	Loysderhoek 1
11.00	Bongerd 1	–	Holm 1
11.20	Loysderhoek 1	–	Holm 2
11.40	Bongerd 1	–	Brink 1
12.00	Holm 1	–	Holm 2



Wedstrijden niveau 3 – groep 6

Veld 1 Poule groep 6:

08.45	warming-up		
09.00	Bongerd 2	–	Hobbit 1
09.20	Vallei 1	–	Bongerd 3
09.40	Hobbit 1	–	Vallei 1
10.00	Bongerd 2	–	Kompas 1
10.20	Hobbit 1	–	Bongerd 3
10.40	Hobbit 1	–	Kompas 1
11.00	Bongerd 3	–	Holm 3
11.20	Bongerd 2	–	Bongerd 3
11.40	Hobbit 1	–	Holm 3
12.00	Vallei 1	–	Kompas 1

Veld 2 Poule groep 6:

09.00	Holm 3	–	Kompas 1
09.20	Bongerd 2	–	Holm 3
09.40	Kompas 1	–	Bongerd 3
10.00	Holm 3	–	Vallei 1
10.20	Bongerd 2	–	Vallei 1

Wedstrijden niveau 4 – groep 7

Veld 4 Poule groep 7:

08.45 warming-up **

09.20	Holm 4	–	Klimrakker 1
09.40	Loysderhoek 2	–	Holm 4
10.00	Klimrakker 1	–	Loysderhoek 2
10.20	Holm 4	–	Loysderhoek 2
10.40	Loysderhoek 2	–	Klimrakker 1
11.00	Klimrakker 2	–	Holm 4
11.20	Loysderhoek 2	–	Klimrakker 1
11.40	Holm 4	–	Loysderhoek 2
12.00	Klimrakker 1	–	Holm 4

** let op: het programma van groep 7 start iets later, maar de kinderen kunnen natuurlijk andere teams aanmoedigen!

Wedstrijden niveau 4 – groep 8

Veld 5 Poule groep 8:

08.45 warming-up

09.00	Bongerd 4	–	Hobbit 2
09.20	Holm 5	–	Kompas 2
09.40	Bongerd 4	–	Holm 5
10.00	Hobbit 2	–	Kompas 2
10.20	Bongerd 4	–	Kompas 2
10.40	Holm 5	–	Hobbit 2
10.40	Bongerd 4	–	Kompas 2
11.00	Kompas 2	–	Hobbit 2
11.00	Holm 5	–	Bongerd 4
11.20	Kompas 2	–	Holm 5
11.40	Hobbit 2	–	Bongerd 4
12.00	Hobbit 2	–	Holm 5

LET OP: Veld 2

LET OP: Veld 2



Halve finales niveau 2 – groep 4/5

Veld 3 - 12.30 uur

Nummer 3 van poule 4/5 – nummer 4 van poule 4/5

Halve finales niveau 3 – groep 6

Veld 4 - 12.30 uur

Nummer 3 van poule 6 – nummer 4 van poule 6

Halve finales niveau 4 – groep 8

Veld 5 - 12.30 uur

Nummer 3 van poule 8 – nummer 4 van poule 8

Finales niveau 2 – groep 4/5

Veld 3 - 13.00 uur

Nummer 1 van poule 4/5 – nummer 2 van poule 4/5

Finales niveau 3 – groep 6

Veld 1 - 13.00 uur

Nummer 1 van poule 6 – nummer 2 van poule 6

Finales niveau 3 – groep 7

Veld 4 – 13.00 uur

Nummer 1 van poule 7 – nummer 2 van poule 7

Finales niveau 4 – groep 8

Veld 5 – 13.00 uur

Nummer 1 van poule 8 – nummer 2 van poule 8



WIJ ZIJN OP ZOEK NAAR NIEUWE TEAMGENOTEN!

Kom jij ons versterken?

Vind je volleybal nu helemaal leuk? Dan ben je natuurlijk van harte welkom om een keer mee te komen trainen.

De trainingen zijn op maandag van 17:00-18:00 uur in De Korf.

Voor nadere informatie kun je kijken op onze website (www.afasleos.nl) of een e-mail sturen naar info@afasleos.nl.

Natuurlijk kan je ook iemand van AFAS-LEOS aanspreken tijdens het toernooi.



CMV Jeugd



Kamp 2015



Kamp 2015

Spelregels groep 4 & 5 - CMV niveau 2

Beginbal

De bal wordt vanaf elke plaats in het veld verplicht met een onderhandse opslag over het net geslagen, waarbij de bal het net mag raken. Op de plaats waar een fout gemaakt werd, wordt opgeslagen. De spelleider hoeft geen fluitsignaal te geven bij de beginbal. De beginbal dient zo snel mogelijk gespeeld te worden om de vaart in het spel te houden. Als voorspeler (bij drie of vier spelers in het veld) mag je de bal eerst naar een achterspeler gooien, die vervolgens begint met de opslag.

Spelregels

1. Wanneer een speler de bal met een onderhandse opslag over het net speelt, of de bal in de rally over het net gooit, dan draait de hele ploeg waartoe de speler behoort, met de klok mee, een plaats door. Doordraaien is verplicht.
2. De spelers mogen niet lopen met de bal.
3. De bal moet in één keer over het net gegooid worden, dus niet overgooien naar een teamgenoot zoals bij niveau 1.
4. De bal moet over het net worden gegooid vanaf de plaats waar de bal gevangen is. Dit geldt voor zowel binnen als buiten de lijnen van het veld.
5. De bal mag het net raken.
6. De bal mag via een teamgenoot gevangen worden.
7. Wanneer een speler de bal laat vallen, de bal uit gooit, de bal in het net gooit, de bal aanraakt voordat deze uit is of de bal onjuist onderarms (zie regel 12) speelt, moet deze speler het veld verlaten en naast het veld bij het net plaatsnemen.
8. Wordt de bal door de tegenstander op de grond gegooid, dan verlaat de speler die het dichtst bij de bal stond het veld.
9. Als er nog maar twee spelers in het veld staan, wisselen de spelers telkens van plaats nadat de ploeg de bal over het net heeft gegooid.
10. Als het veld van de tegenstander 'leeg' is, krijgt het team één punt.
11. Een (1) speler mag in het veld terugkeren bij drie vangballen achter elkaar van zijn eigen team. Het terugkeren moet direct na de vangbal plaatsvinden. Vangballen of niet gevangen ballen van de tegenstander hebben hier geen invloed op. De drie vangballen hoeven niet in één rally gemaakt te worden.
12. Alle spelers mogen terugkeren in het veld wanneer een speler de bal met twee armen via de onderarmse techniek omhoog speelt en waarna de bal aan de eigen kant van het net door hemzelf of door een teamgenoot gevangen wordt.
 - a. Het onderarms opspelen is geldig wanneer er minimaal een (volley)baldikte tussen het laagste punt van de bal en de armen van de speler zit.
 - b. Iedere speler van het team mag de bal vangen (ook de speler die de bal opspeelt).
 - c. Na het vangen wordt de bal over het net gegooid, zodat de rally door kan gaan.
 - d. Wordt de bal niet correct opgespeeld (niet met twee armen of buiten bereik van teamgenoten) of niet gevangen dan moet de speler die de fout maakt het veld verlaten.
 - e. Na het terugverdiene vervallen het aantal getelde vangballen (ook wanneer het opspelen en/of vangen is mislukt).
13. De speler die het langst buiten het veld staat, staat het dichtst bij het net en mag als eerste in het veld terugkeren. Deze speler geeft ter verduidelijking het aantal vangballen aan door het juiste aantal vingers op te steken.
14. Het in sprong over het net naar beneden gooien van de bal ('dunken') is niet toegestaan. Stimuleer het gebruik van de volleybalspecifieke worpen: de strekworop, de swingworop, het stoten en het gooien met gestrekte armen.
15. Lijn- en netfouten worden op dit niveau niet afgefloten.

Puntentelling

Wanneer het veld van de tegenstander leeg is, krijgt het winnende team één punt en begint het spel opnieuw, waarbij beide teams weer starten met vier spelers in het veld.

Spelregels groep 6 - CMV niveau 3

Beginbal

De bal wordt vanaf elke plaats in het veld verplicht met een onderhandse opslag over het net geslagen. Waarbij de bal het net mag raken. Tijdens het spel wordt er gereserveerd vanaf de plek waar de fout is gemaakt. De spelleider hoeft geen fluitsignaal te geven bij de beginbal. De beginbal dient zo snel mogelijk gespeeld te worden om de vaart in het spel te houden. Als voorspeler (bij 3 of 4 spelers in het veld) mag je de bal eerst naar een achterspeler gooien, die vervolgens begint met de opslag.

Spelregels

1. Wanneer een speler de bal met een onderhandse opslag over het net speelt, of de bal in de rally over het net gooit, dan draait de hele ploeg waartoe de speler behoort, met de klok mee, een plaats door. Doordraaien is verplicht.
2. De spelers mogen niet lopen met de bal.
3. De bal mag het net raken.
4. De bal mag via een teamgenoot gevangen worden.
5. Elke bal die over het net gegooid of geslagen wordt, moet door de tegenstander met twee armen via de onderarmse techniek aan eigen kant omhoog gespeeld worden. Een teamgenoot vangt de onderarms opgespeelde bal (tenzij de speler alleen in het veld staat, dan mag hij zijn eigen bal vangen) en gooit deze over het net naar de tegenstander.
 - a. De onderarmse gespeelde bal mag niet in één keer over het net gespeeld worden. Indien dit wel het geval is dient de betreffende speler het veld te verlaten.
 - b. De onderarmse bal moet met twee armen gespeeld worden, is dit niet het geval dan dient deze speler het veld te verlaten.
 - c. Wanneer een speler alleen in het veld staat moet hij de bal voor zichzelf opspelen en daarna vangen. Het onderarms spelen is pas geldig wanneer er minimaal een (volleybal)baldikte tussen het laagste punt van de bal en de armen van de speler zit. Is dit niet het geval dan dient de speler het veld te verlaten.
 - d. Wordt de bal niet correct met twee armen onderhands gespeeld dan dient hij het veld te verlaten.
 - e. Wanneer een teamgenoot de onderarms gespeelde bal niet vangt, terwijl dit wel mogelijk was dan dient de "vanger" het veld te verlaten.
 - f. Het team is verplicht om twee keer te spelen (onderarms spelen en gooien over het net).
6. Één (1) speler mag terug het veld in wanneer de bal wordt gevangen nadat deze door een teamgenoot onderarms omhoog is gespeeld. Of wanneer een laatst overgebleven speler de bal voor zichzelf opspeelt en vangt. Het terugkeren moet direct na de vangbal plaatsvinden.
7. De bal over het net gooien moet (verplicht) gebeuren op een volleybalspecifieke manier. Fouten die afgefloten moeten worden zijn:
 - a. Een bal uit de nek gooien
 - b. Een bal van onder de kin wegstoten
 - c. slingerworp
8. De bal moet over het net worden gegooid vanaf de plaats waar de bal gevangen is. Dit geldt zowel voor binnen als buiten de lijnen van het veld.
9. Wanneer een speler de bal laat vallen, de bal uit gooit, uit serveert, de val in het net gooit, de bal aanraakt voordat deze uit gaat, of de bal onjuist onderhands speelt, moet deze speler het veld verlaten en in volgorde van verlaten naar het veld bij het net plaatsnemen.
10. Wordt de bal door de tegenstander op de grond gegooid dan verlaat de speler die het dichtstbij de bal stond het veld.
11. Als er nog maar twee spelers in het veld staan, wisselen de spelers telkens van plaats nadat de ploeg de val over het net heft gegooid.
12. Als het veld van de tegenstander "leeg" is, krijgt het team één (1) punt.
13. De speler die het langst buiten het veld staat, staat het dichtst bij het net en mag als eerst in het veld terugkeren.
14. Het in sprong over het net naar beneden gooien van de val ("dunken") is niet toegestaan.
15. Lijn- en net fouten worden op dit niveau niet afgefloten.

Wanneer ligt het spel stil?

Het spel ligt stil wanneer de val niet of verkeerd gevangen wordt, d.w.z..

- *de bal is uit gegooid.*
- *een speler heeft de bal laten vallen.*
- *de bal is in het net gegooid.*
- *de bal is in het veld van de tegenstander op de grond gegooid.*
- *Een onderarms gespeelde bal wordt door de eigen partij niet gevangen, door de verkeerde persoon gevangen of onjuist opgespeeld.*
- *de bal is in het net geserveerd.*
- *de bal is onderhands uitgeserveerd.*
- *Wanneer er in plaats van serveren wordt gegooid of andersom!*

Wat gebeurt er als het spel dood is?

Het spel wordt direct hervat met een onderhandse opslag vanuit het veld, zo dicht mogelijk bij de plaats waar het spel eindigde.

Puntentelling

Een team krijgt een punt wanneer het veld van de tegenstander leeg is. Het spel begint opnieuw, waarbij beide teams weer starten met vier spelers in het veld (eerste vier in het rijtje).

Spelregels groep 7 & 8 - CMV niveau 4

Beginbal

Na het fluitsignaal van de scheidsrechter moeten de spelers de bal verplicht onderhands van achter de achterlijn serveren, hierbij mag de bal het net raken. In een ruitopstelling serveert de mid-achter. In een vierkantopstelling serveert de rechtsachter.

Spelregels

1. Het team is verplicht de val in drie keer te spelen
2. Het eerste en het derde balcontact mogen met zowel de onderarmse als de bovenhandse volleybaltechniek gespeeld worden (niet vangen)
3. Het tweede balcontact vindt altijd plaats met een verplichte overvloeiende en niet-onderbroken vanggooi- of vangstootbeweging. Deze kan op vier manieren namelijk:
 - a. Met gestrekte armen onderarms vangen en voorwaartsgooien
 - b. Met gestrekte armen onderarms vangen en achterwaards over het hoofd gooien
 - c. Met gestrekte armen onderarms vangen en vanuit een hoek gooien
 - d. Met gesterkte armen boven het hoofd vangen, inveren en uitstoten. Voorwaarts en achterwaarts.
4. Tijdens de vanggooi- of vangstootbeweging mag de speler zich niet omdraaien
5. Tijdens de vanggooi- of vangstootbeweging mag de speler niet lopen met de bal
6. Tijdens de vanggooi- of vangstootbeweging mag de speler de bal maximaal 2 seconden vasthouden (één seconde om te vangen en één seconde om te gooien). Dit om meer snelheid in het spel te houden en een vloeiende beweging te houden.
7. De tweede bal mag niet over het net gegooid worden
8. De opslag wordt verplicht onderhands uitgevoerd
9. Na drie opslagbeurten achter elkaar door dezelfde speler, moet de ploeg één plaats doordraaien.
10. Indien er meer dan vier spelers zijn dient er verplicht ingedraaid te worden. Dit gebeurt op de opslagplaats.
11. Smashen is toegestaan
12. Blokkeren is niet toegestaan
13. Lijn en netfouten worden afgefloten

Puntentelling

Rallypoint, elke fout is een punt voor de tegenpartij.

