

Invullen wedstrijdformulier

Nationaal wedstrijdformulier

C In het deel onder "GOEDKEURING" worden de namen ingevuld van

14. eerste scheidsrechter;
15. tweede scheidsrechter;
16. teller;
17. jurylid (lege hokje invullen) alleen bij wedstrijden in de A-League;
18. lijnrechters (indien er twee lijnrechters zijn, worden hun namen ingevuld onder de nummers 1 en 3);

Goedkeuring			
	Naam official	Relatiecode	Handtekening
1 ^e			
2 ^e			
Teller			
Lijnrechter 1			Aanvoerder A
Lijnrechter 2			
Lijnrechter 3			Aanvoerder B
Lijnrechter 4			

Fig. 2

2 NA DE TOSS VOOR DE OPSLAG

Vóór aanvang van de wedstrijd, moet de teller de volgende informatie ontvangen:

1. Van de eerste scheidsrechter:
 - op welke speelhelft iedere ploeg begint;
 - de ploeg die de eerste opslag heeft.
2. Van de tweede scheidsrechter:
 - de opstellingsbriefjes voor de eerste set (fig. 3) met de nummers van de spelers, vermeld in de beginopstelling.


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

Fig. 3

3. Zodra de teller bovenstaande informatie heeft ontvangen, gaat hij als volgt verder (fig. 4):
 - In het bovenste linker vak, genaamd "SET 1", vermeldt hij de code van de ploegen "A" en "B" in de vakken die overeenkomen met de zijde van het speelveld waar iedere ploeg de set begint (ploeg "A" is links van de teller en ploeg "B" rechts) en markeert

Invullen wedstrijdformulier

Nationaal wedstrijdformulier

De teller handelt als volgt:

- a. De eerste opslag wordt aangegeven door het afvinken (✓) na de opslag van het cijfer in vakje 1 in de kolom van de speler aan opslag. Wanneer de ploeg de opslag verliest, wordt het tot dat moment totaal aantal gescoorde punten door de serverende ploeg in dit vak vermeld;
 - b. De teller gaat nu naar het deel van de andere ploeg en wel het vak van de eerste set en plaatst een **X** in het bestemde vakje van kolom 1 van de tegenstander. De ploeg moet nu doordraaien en de speler, wiens nummer is vermeld in kolom II gaat serveren. Het cijfer in vakje 1 van kolom II moet worden afgevinkt (✓), wanneer de juiste speler klaar staat voor de opslag en ook daadwerkelijk heeft opgeslagen;
 - c. Rechts van de kolommen I tot VI van iedere ploeg is een kolom "PUNTEN", genummerd 1 tot 48. Dit is de kolom waarin van boven naar beneden de score van de betreffende ploeg wordt aangegeven door het getal van het aantal gescoorde punten door te strepen (/). Wanneer de ploeg de opslag verliest, wordt het laatst gemerkte getal in de kolom "PUNTEN" vermeld onder het vak waarin het afgevinkte (✓) cijfer (in dit geval 1) overeenkomt met de speler die de opslag had.
4. Voorbeeld van puntennotering en controle van de opslag in een set (zie: figuur 4).
- a. Ploeg A wint het recht om te beginnen met de opslag en no. 8, die in positie 1 is genoteerd, begint met de opslag. Ploeg A wint de rally en ook een punt, de teller streept de 1 door (/) in de PUNTEN kolom. De volgende rally wordt eveneens door ploeg A gewonnen, de teller streept de 2 in de kolom door (/) etc; Na achtereenvolgens 4 punten te hebben gewonnen, verliest ploeg A de opslag. De teller noteert het cijfer 4 in het vakje 1 van de kolom I van speler no. 8 van Ploeg A. We weten hierdoor dat deze ploeg vier punten heeft gescoord met speler no. 8 aan de opslag.
 - b. De teller gaat nu naar de kant van ploeg B. Doordat de rally is gewonnen en het recht van opslag is verkregen, scoort ploeg B één punt en het cijfer 1 in de kolom PUNTEN van die ploeg moet worden doorgehaald (/). Vervolgens sluit de teller met een **X** vakje 1 van kolom I af, omdat deze ploeg nu moet doordraaien voor haar eerste opslag door de volgende speler. De teller markeert dan (✓) no. 1 in het vakje behorende bij kolom II. Dit geeft aan dat speler no. 1 van ploeg B voor het eerst serveert (cf. 3.3.b). Ploeg B wint de volgende rally en scoort een punt. Het cijfer 2 in de kolom PUNTEN van deze ploeg wordt doorgehaald (/). Ploeg B verliest de volgende rally en daarmee de opslag. De teller noteert het cijfer 2 in het vakje van speler no. 1 van ploeg B, die de opslag had. Dit geeft aan dat ploeg B twee punten heeft gescoord met speler no. 1 aan de opslag;
 - c. De teller gaat direct terug naar het deel van ploeg A en haalt (/) het volgende punt (5) door in de kolom PUNTEN, omdat het winnen van de rally het winnen van een punt betekent. Hij markeert (✓) dan het cijfer 1 in het vakje in kolom II om aan te geven dat speler no. 4, vermeld in deze kolom, degene is die nu de opslag heeft. Speler no. 4 wint twee punten voordat hij de opslag verliest. De teller noteert het cijfer 7 in vakje 1 van kolom II van speler no. 4 van ploeg A etc;
 - d. De teller gaat op deze manier verder tot aan het einde van de set die eindigt met de score 25:22 voor ploeg A. Op dat moment noteert hij het tijdstip (16:24) in het voor dit doel bestemde vakje EINDE (fig. 5);
 - e. Wanneer er een stand is van 24:24, wordt de set voortgezet totdat er een verschil van twee punten is bereikt (26:24, 27-25.....);
 - f. De niet doorgehaalde getallen in de kolom PUNTEN van iedere ploeg vervallen. Het laatste gescoorde punt wordt omcirkeld in het daarvoor bestemde vakje van de speler, die het laatste serveerde. Wanneer de ontvangende ploeg de set wint, wordt het laatste punt genoteerd (èn omcirkeld) in het daarvoor bestemde vakje van de speler die zou gaan serveren, zonder af te vinken (✓). De laatste stand

Invullen wedstrijdformulier Nationaal wedstrijdformulier

van iedere ploeg wordt omcirkeld in de kolom van de betreffende speler;

Fig. 5

Start- en eindtijden		1	Start ____ : ____		Team A _____						S R	PUNTEN						Team B _____						S R	Einde ____ : ____												
Opslagvolgorde	Opslagvolgorde		I	II	III	IV	V	VI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29

5. Bij het spelen van een beslissende set (5^e set).
 - a. Na de toss noteert de teller in de lege vierkanten de letter A of B behorende bij iedere ploeg, waarbij in het linkerdeel de ploeg wordt vermeld die aan zijn linkerkant speelt;
 - b. De teller volgt hierna dezelfde procedure zoals vastgesteld voor de eerste set, en gebruikt daarbij de eerste twee delen van het vak, genaamd SET 5.
 - c. NB: Er wordt van speelveld gewisseld, nadat punt 8 is gescoord. De opstelling van de linkerploeg wordt herhaald in het meest rechtse deel.
 - d. Na het wisselen van speelveld na punt 8, gaat de teller verder in het derde meest rechtse deel om de opslagvolgorde te noteren en de punten van de ploeg die voorheen waren genoteerd in het eerste deel aan de linkerkant. Ook moet de teller de ploegcode (A of B) overnemen.
Het totaal aantal punten, dat is gescoord door deze ploeg op het tijdstip van wisselen van speelveld wordt vermeld in het vak "Puntentotaal bij veldwisseling" op de bovenste regel van hetzelfde derde deel. Alle punten, die zijn gescoord na de veldwisseling, moeten in de meest rechtse kolom PUNTEN worden vermeld.
 - e. Na de opslagwisseling scoort de ploeg, die het recht van opslag heeft verkregen, een punt. De teller haalt het volgende punt door (/) in de kolom met de titel PUNTEN en markeert (✓) het getal in het vakje in kolom II (cf.: 3.4.c);
 - f. Wanneer er een stand van 14 : 14 is, wordt de set voortgezet, tot een ploeg een voorsprong van twee punten heeft verkregen.

Start- en eindtijden		5	Start ____ : ____		Team A _____						S R	PUNTEN						Team B _____						S R	Einde ____ : ____														
Opslagvolgorde	Opslagvolgorde		I	II	III	IV	V	VI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Opstellingen Teams	Opstellingen Teams	SET 5								Tussensstand bij veldwisseling												PUNTEN						Team A _____						PUNTEN					
N° basisspelers	N° basisspelers																																						
N° wisselers	N° wisselers																																						
Stand spelerwissel	Stand spelerwissel																																						
Stand terugwissel	Stand terugwissel																																						
Opslagbeurten	Opslagbeurten																																						
1 ^e	4 ^e																																						
2 ^e	5 ^e																																						
3 ^e	6 ^e																																						

Fig. 6

6. Spelerwissels.
De procedure voor het noteren van de wissel van een speler uit de basisopstelling is als volgt (fig. 4):
 - a. Het nummer van de wisselspeler moet worden genoteerd in het vakje onder het nummer van de speler, die wordt gewisseld;
 - b. In dezelfde kolom, in het bovenste vak van "Stand spelerwissel", worden de tot dat moment gescoorde punten van beide ploegen vermeld (de score van de ploeg die wisselt wordt links vermeld, van de andere ploeg rechts);
Wanneer de gewisselde speler wordt teruggewisseld:
 - c. De teller controleert of het nummer van de wisselspeler gelijk is aan het nummer dat vermeld is boven het nummer van de speler die het speelveld verlaat. Het nummer van de speler die het veld verlaat wordt omcirkeld om aan te geven dat hij niet regulier in dezelfde set in het veld mag terugkeren;
 - d. Het aantal door de ploegen gescoorde punten tot dat moment moet worden vermeld in het onderste vak van de regel "Stand spelerwissel";

Invullen wedstrijdformulier

Nationaal wedstrijdformulier

- e. **Voorbeeld.** Speler no. 5 van ploeg B vervangt no. 6 bij de score 3-7 en no. 6 keert terug op zijn plaats bij de score 7-9. Het eerste vermelde getal van de score is steeds het aantal punten gescoord tot dat moment door de ploeg die wisselt (ploeg B);
 - f. Uitzonderlijke wissels voor een geblesseerde speler of vervanging van een geblesseerde Libero moeten worden genoteerd in het deel "**Opmerkingen**". De teller moet de set, de naam van de ploeg, het nummer en de naam van de geblesseerde speler of Libero en de gegevens van de nieuwe speler of Libero en de stand bij de wissel aangeven.
7. Time-outs.
- Onder de kolom PUNTEN van iedere ploeg bevinden zich twee vakken aangeduid met "T".
- a. Wanneer een ploeg zijn eerste time-out krijgt, vult de teller, in het bovenste vakje, het aantal tot dat moment gescoorde punten in van beide ploegen.
 - b. Wanneer dezelfde ploeg zijn tweede time-out krijgt, vult de teller in het onderste vakje het aantal tot dat moment gescoorde punten van beide ploegen in. Het eerste deel van de score is steeds het aantal tot dat moment gescoorde punten van de ploeg die de time-out aanvraagt;
 - c. **Voorbeeld. Ploeg B** vraagt zijn eerste time-out bij de score 7-12 en zijn tweede time-out werd verkregen bij de score 21-23 (zie: fig. 4).
8. Noteren van maatregelen (Fig. 7).
- a. Onjuist verzoek:
Ieder onjuist verzoek moet op het moment dat dit wordt geweigerd worden gemarkeerd met een **X** door de letter van de ploeg die de fout begaat;
 - b. Voor maatregelen bij spelophouden:
 - i. Maatregelen bij spelophouden moeten worden vermeld in het deel links onderaan het wedstrijdformulier, door aantekening van een **S** voor spelophouden in de betreffende kolom voor maatregelen A of B wordt aangetekend om de ploeg aan te geven, en het nummer van de set en de stand op het moment van de maatregel worden vermeld in de betreffende kolommen;
 - ii. De straf bij spelophouden is het verlies van de rally. De teller zal dit aantekenen volgens de normale procedure door het punt te omcirkelen in de kolom PUNTEN, na invulling van het vak maatregelen zoals hierboven vermeld;
 - iii. Voorbeelden (fig.7):
 - Ploeg A krijgt in de eerste set bij de stand 17-15 voor ploeg A een waarschuwing voor spelophouden.
Onder W(aarschuwing) wordt een **S** voor ploeg A genoteerd.
 - Ploeg A krijgt in de eerste set bij de stand 24-21 voor ploeg A een bestraffing voor spelophouden.
Onder B(estrafing) wordt een **S** voor ploeg A genoteerd.
 - Ploeg B krijgt in de derde set een waarschuwing voor spelophouden bij de stand 15-6 voor ploeg B;
 - c. Voor maatregelen bij wangedrag:
 - i. Alle maatregelen moeten worden genoteerd in het deel links onderaan het wedstrijdformulier, door aanduiding van het nummer van de betreffende speler of de afkorting van de functie zoals vermeld in het deel "TEAMBEGELEIDING" in het vak rechtsonder (zie 1.11) voor maatregelen in de betreffende kolom: **B voor een bestraffing**, **U voor uit het veld zenden** en **D voor een diskwalificatie**. A of B wordt aangetekend in de kolom om de ploeg aan te geven. Het nummer van de set en de stand op het moment van de maatregel worden vermeld in de betreffende kolommen;

Invullen wedstrijdformulier

Nationaal wedstrijdformulier

- betreffende vakje op de regel "Totaaltijd Sets", noteert hij de som van de wissels, die door iedere ploeg zijn gemaakt tijdens de gespeelde sets.
6. In de kolom T (=time-outs) noteert hij in het betreffende vakje van iedere set het aantal time-outs, gemaakt door de betreffende ploeg. In het betreffende vakje op de regel "Totaaltijd Sets", noteert hij de som van de gebruikte time-outs van iedere ploeg gedurende alle gespeelde sets.
 7. De teller noteert de starttijd en eindtijd van de wedstrijd in de twee hiervoor bestemde vakjes in het onderste deel en vermeldt de totale duur van de wedstrijd in het rechter deel;
 8. Indien er geen score of iets anders vermeld behoef te worden, wordt het cijfer 0 ingevuld.
 9. Op de laatste regel vermeldt hij de naam van de winnende ploeg en aan de rechterkant noteert hij het aantal sets dat het winnende ploeg heeft verloren.
 10. Hij noteert (of staat met toestemming van de eerste scheidsrechter de vermelding toe van) ieder protest dat tijdens de wedstrijd is ingediend. De officiële aanvoerder van de protesterende ploeg zal de tekst aangeven of schrijft het protest zelf in het deel **Opmerkingen**. Beide aanvoerders moeten voor 'gezien' tekenen.
 11. Tot slot worden in het betreffende vak (Fig. 2) de handtekeningen ter goedkeuring geplaatst in de volgorde:
 - a de teller en/of de assistent-teller;
 - b de aanvoerders;
 - c de tweede scheidsrechter;
 - d de eerste scheidsrechter;
 - e het jurylid (alleen A-League).

Resultaten									
Team A				Team B					
T	S	W	P	SET Tijdsduur	P	W	S	T	
				1 ____ min.					
				2 ____ min.					
				3 ____ min.					
				4 ____ min.					
				5 ____ min.					
				Totaaltijd sets ____ min.					
Starttijd: ____: ____				Eindtijd: ____: ____		Duur: ____ uur ____ min.			
WINNAAR: _____ Eindstand ____ - ____									

Fig. 8