

Instructies voor het correct invullen van het wedstrijdblad.

I. VOOR DE WEDSTRIJD.

De markeerder moet controleren dat de gegevens van de wedstrijd correct zijn ingevuld. De gegevens moeten als volgt ingevuld worden:

A. De hoofding

- 1.1 De provincie waar er wordt gespeeld
- 1.2 De aard van de wedstrijd (x in het vierkant)
- 1.3 Niveau van de wedstrijd (x in het vierkant)
- 1.4 Reeks (x in het vierkant)
- 1.5 Leeftijdscategorie (x in het vierkant)
- 1.6 Gegevens van de terreinveiligheidsgegevens
- 1.7 Geslacht (x in het vierkant)
- 1.8 De ploegen (thuisploeg links)
- 1.9 Plaats waar de wedstrijd doorgaat
- 1.10 Naam van de zaal
- 1.11 Datum (DD-MM-JJJJ)
- 1.12 Uur (aanvangsuur zoals vermeld in het infoboekje)
- 1.13 Wedstrijdnummer
- 1.14 Homologatiecode van het terrein waar de wedstrijd wordt gespeeld.

B. Het vak ploegen (rechts onder)

- 1.15 De thuisploeg links
- 1.16 Code van de deelnemerslijst
- 1.17 Stamnummer van de club
- 1.18 Nummer, vergunningsnummer en naam van de spelers (omcirkel de nummer van de kapitein). Volgorde zoals vermeld op de deelnemerslijst.
- 1.19 Naam van de:
 - C: Coach AC: Assistent Coach
 - V: Verzorger D: Dokter
 (V en D moeten een vergunning hebben met vermelding "Medisch kader")

Nr.	Verg. nr.	Naam Vn Speler	Nr.	Verg. nr.	Naam Vn Speler
1	xxxxxx	X Y	2	xxxxxx	AA B
2	xxxxxx	A B	3	xxxxxx	CC D
3	xxxxxx	C D	4	xxxxxx	EE F
4	xxxxxx	E F	5	xxxxxx	GG H
5	xxxxxx	G H	6	xxxxxx	I J
6	xxxxxx	H I	7	xxxxxx	J K

LIBERO'S		OFFICIALS	
1	xxxxxx	1	xxxxxx
2	xxxxxx	2	xxxxxx
Vergunningnr. Naam Vn. Vergunningnr. Naam Vn.		Vergunningnr. Naam Vn. Vergunningnr. Naam Vn.	
XXXXXX	Naam C	C	XXXXXX
XXXXXX	Naam AC	AC	XXXXXX
XXXXXX	Naam V	V	XXXXXX
XXXXXX	Naam D	D	XXXXXX

C. Het vak GOEDKEURING

- 1.20 Naam, afkorting voornaam en landcode van 1^{ste} scheidsrechter
- 1.21 Naam, afkorting voornaam en landcode van 2^{de} scheidsrechter

GOEDKEURING				
SCHIEDSR.	Naam Vn.	LAND	VERG.NR.	HANDTEKENING
1	Scheidsrechter 1	XYZ	-----	
2	Scheidsrechter 2	XYZ	-----	
Markeerder 1	Markeerder 1	XYZ		
Markeerder 2	Markeerder 2			
lijnrechter 1	1	lijnrechter 2	2	lijnrechter 4
lijnrechter 3	3	lijnrechter 4	4	

- 1.22 Naam, afkorting voornaam, vergunningnr. en landcode van 1^{ste} markeerder (thuisploeg)
- 1.23 Naam, afkorting voornaam, vergunningnr. en landcode van 2^{de} markeerder (bezoekers).
- 1.24 De namen van de 2 of 4 lijnrechters
Opn. : De landcode bestaat uit 3 letters (BEL= België)

II. NA DE TOSS

Voor aanvang van de wedstrijd (16 min) krijgt de markeerder de volgende informatie:

- 2.1 Van de 1^{ste} scheidsrechter:
 - A) De kant van het speelveld waar elk team begint
 - B) Het team dat het eerste opslaat

- 2.2 Van de 2^{de} scheidsrechter: de opstellingsbriefjes van beide ploegen.
- 2.3 Met deze informatie gaat de markeerder als volgt te werk:
 - A) De markeerder noteert in setvak 1 de ploeg die de 1^{ste} set LINKS van de markeerder zal spelen. Deze ploeg speelt de volledige wedstrijd onder het statuut "A". We vullen analoog de rechterhelft in. Deze ploeg speelt de volledige wedstrijd onder het statuut "B"

SET 1		
Ploegopstelling Fiche de position		
Team	Ploeg 1	
IV	III	II
2	5	4
V	VI	I
1	13	8
SERVICE		
Handtekening Coach		

- Bij de ploeg die de eerste opslag geeft, door kruisen we de "O" (in het cirkeltje) én we duiden het kleine cijfer 1 in het eerste rotatievakje aan. Analoog door kruisen we de "R" (in het cirkeltje) bij de ploeg die de eerste receptie doet. Tevens wordt het eerste rotatievakje van deze ploeg doorgekruist.

		BEGIN	20:30	PLOEG (A)	Ploeg 1	PUNTEN	PLOEG (B)	Ploeg 2	EINDE	PUNTEN
SAMIENSTELLINGPLOEGEN	OPSLAGVOLGORDE	I	II	III	IV	V	VI	I	II	III
	BASISSPELERS	8	4	5	2	1	13	3	1	6
	WISSELSPELERS									
	STING									
	ROTATES	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	WISSELSPELERS	1	2	3	4	5	6	7	8	9

- Analoog vul je set "2" en set "3" aan.
- In de hoofding en in het vak "ploegen" duidt de markeerder ook aan onder welk statuut de ploegen zullen spelen. De indicatie A/B wordt niet doorgekruist.

A/B	(A)	PLOEG 1	PLOEG 2	(B)	A/B

(A)	A/B	Code	DDCC-123	Stammr.	LXXXX	PLOEGEN	Code	FGHR-456	Stammr.	OXXXX	A/B	(B)
Nr.	Verg. nr.	Naam Vn Speler	Nr.	Verg. nr.	Naam Vn Speler							
1	xxxxxx	X Y	1	xxxxxx	AA B							
2	xxxxxx	A B	2	xxxxxx	CC D							
3	xxxxxx	A B	3	xxxxxx	CC D							

- 2.4 D.m.v het opstellingsbriefje gaat de markeerder vervolgens te werk:
 - A) Hij/zij controleert de nummers van het opstellingsbriefje a.d.h.v. de nummers in het vak "ploegen".
 - B) Hij/zij schrijft onder de overeenstemmende vakjes (I t.e.m. IV) in de lijn "Basisspelers" de nummers zoals vermeld op het opstellingsbriefje. Bijvoorbeeld:

- Voor team A: Onder I nr. 8
Onder II nr.4
Onder III nr 5 enz.
- Voor team B: Onder I nr. 3
Onder II nr. 1
Onder III nr. 6 enz.

III. TIJDENS DE WEDSTRIJD

Tijdens de wedstrijd gaat de markeerder als volgt te werk.

- 3.1 In het "setvak 1 naast "Begin" schrijft de markeerder de tijd van het fluitsignaal van de 1^{ste} scheidsrechter voor de eerste opslag.
- 3.2 Voor elke opslag controleert hij/zij of de juiste speler, zoals aangegeven in de rotatievolgorde, aan de opslag is..
- 3.3 Hij/zij noteert de opslagen van elke speler in de vakken genummerd van 1 tot 8.
- 3.4 Voorbeeld voor het aanduiden van de punten en het controleren van de opslagvolgorde in een set:
 - A) Ploeg A mag als eerste opslaan, nr. 8 die onder I genoteerd staat, moet opslaan. Ploeg A wint de rally, de markeerder zal dan in de kolom "PUNTEN" cijfer 1 doorstrepen met een "/". De volgende rally is ook gewonnen door ploeg A, de markeerder zal nu het cijfer 2 doorstrepen in de kolom "PUNTEN", enz.. Na het winnen van 4 punten verliest ploeg A de rally. De markeerder noteert 4 in het vak I onder speler nr. 8. We

weten nu dat deze ploeg 4 punten scoorde wanneer speler nr. 8 aan de opslag was.

- B) De markeerder gaat nu verder in het vak voor ploeg B. Na het winnen van de rally en het recht toe opslaan, wint ploeg B één punt en het cijfer 1 in de kolom "PUNTEN" van ploeg B wordt doorstreept. Omdat de ploeg nu moet roteren voor hun opslag moet de markeerder het cijfertje 1 onder kolom II doorstrepen. Dit geeft aan dat speler nr. 1 van ploeg B moet opslaan. Ploeg B wint de volgende rally en scoort het 2^{de} punt. Ploeg B verliest daarna de rally en verliest de opslag. De markeerder noteert het cijfer 2 in het vak 1 onder speler 1. Dit geeft aan dat ploeg B 2 punten scoorde wanneer speler nr. 1 aan de opslag was.
- C) Onmiddellijk zal de markeerder nu verder gaan in het vak van ploeg A en zal hier het volgende (5^{de}) punt doorstrepen in de kolom "PUNTEN". Hij/zij zal daarna onder kolom II in het vak 1 het cijfer 1 doorstrepen. Dit geeft aan dat speler nr. 4 moet opslaan. Speler nr. 4 scoort 2 punten alvorens de rally te verliezen. De markeerder noteert het cijfer 7 in het vak 1 onder kolom II van ploeg A. enz.
- D) De markeerder gaat zo verder tot het einde van de set. Deze set eindigt met de score 25:22 voor ploeg A. Op dit moment noteert de markeerder het einduur in het vak einde (vb. 20:24).

- E) Als de stand 24:24 is, dan zal de set verder gaan totdat er een verschil van 2 punten is (26:24;27:25;...)
- F) De punten die niet doorstreept zijn, worden geannuleerd en het laatste punt dat gescoord is, wordt omcirkeld in het vak van de speler die als laatste heeft geserveerd. Indien de ontvangende ploeg de set won, wordt alleen het laatste punt genoteerd in het rotatievakje van de speler die moest gaan serveren,

zonder het cijfer te doorstrepen.

		BEGIN	20:30	PLOEG (A)	Ploeg 1	PUNTEN	PLOEG (B)	Ploeg 2	EINDE	20:52	PUNTEN
SAMIENSTELLINGPLOEGEN	OPSLAGVOLGORDE	I	II	III	IV	V	VI	I	II	III	IV
	BASISSPELERS	8	4	5	2	1	13	3	1	6	4
	WISSELSPELERS										
	STING										
	ROTATES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	WISSELSPELERS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- G) Het beginuur van de volgende set is het einduur van de voorgaande set plus (+) 3 minuten.

3.5 Werkwijze bij een beslissende set (5^{de} set)

- A) Na de toss noteert de markeerder in de lege cirkels de letters "A" of "B" volgens het statuut van de ploegen. In het linkergedeelte wordt de ploeg (A of B) genoteerd die links van de markeerder speelt.
- B) De markeerder volgt dan dezelfde procedure als de eerste set, door gebruik te maken van de eerste twee vakken van set 5.
- C) Het wisselen van kamp gebeurt na het 8^{ste} punt. Vervolgens gaat de markeerder verder in het derde vak van set 5 voor de ploeg die eerst links speelde. Al de gegevens worden dan overgebracht naar dit vak. Het totaal aantal gescoorde punten wordt in de cirkel "PUNTEN BIJ WISSELEN" genoteerd. Al de punten die na het wisselen worden gescoord, moeten in de meest rechtse kolom doorstreept worden. De punten die voor de wissel gescoord zijn, worden verticaal doorstreept en dit d.m.v. één lijn.
- D) Als er een stand van 14:14 is, dan wordt er verder gespeeld totdat er een verschil van 2 punten is.

3.6 Noteren van vervangingen:

De procedure voor het noteren van een vervanging is als volgt:

- A) De markeerder controleert eerst of het nummer van de wisselspeler in het vak "PLOEGEN" voorkomt.
- B) Het nummer van de wisselspeler wordt in het vakje onder het nummer van de basisspeler, die het veld verlaat, ingeschreven.
- C) In dezelfde kolom wordt in het vakje "stand" de setstand ingevuld (steeds de punten van de aanvragende ploeg eerst).
- D) Indien de basisspeler terug zijn plaats inneemt, wordt het nummer van de wisselspeler omcirkeld: de setstand wordt dan in het nog lege vakje ingevuld.
- E) Voorbeeld: Speler nr. 6 van ploeg B wordt bij de stand 3:7 door speler nr. 5 vervangen en speler nr.6 komt bij de stand 7:9 terug op het veld.
- F) Bij een uitzonderlijke wissel voor een gekwetste speler of een heraanduiding van gekwetste libero, wordt dit in het vak "OPMERKINGEN" genoteerd. De markeerder moet de set, de ploeg, de naam van de speler/libero, de naam van de nieuwe speler/libero en de stand van wissel noteren.

3.7 Noteren van Time – Outs

Onder de kolom "PUNTEN" van elke ploeg zijn er 2 vakken met als titel "T"

- A) De eerste Time Out van een ploeg wordt steeds in het bovenste vakje onder het vak "T" geschreven. De score van de aanvragende ploeg wordt eerst geschreven.
- B) De tweede Time Out van dezelfde ploeg wordt in het onderste vak geschreven.

3.8 Noteren van sancties

- A) Voor ongegronde aanvragen: Elke vorm van ongegronde aanvragen moet, op het ogenblik van de weigering door de scheidsrechters, genoteerd worden door een X te plaatsen over de letter

van de ploeg die deze fout maakt en dit in het vak ongegronde aanvraag.

SANCTIES		PLOEG (A)		PLOEG (B)	
W	B	Uw	Us	AB	SET
SV				A	1 17:15
	SV			A	1 24:21
		5		B	3 15:6
	SV			B	3 15:7
		AC		B	3 15:7
	13			A	3 22:20

- B) Sancties voor wangedrag.
 1. Alle sancties moeten in het vak "SANCTIES" genoteerd:
 - Voor spelers en wisselers:
 - Nummer speler in overeenstemmend vakje: B (bestrafning), Uw (uitwijzing) en Us (uitsluiting)
 - Speler van ploeg "A" of "B"
 - De set waarin de kaart wordt gegeven
 - De stand (eerst de punten van de bestrafte ploeg)
 - Andere leden van de ploeg:
 - Hiervoor worden volgende afkortingen gebruikt:
 - C= Coach; AC= Assistent-coach; V=verzorger en D=dokter.
 2. Punten gescoord ten gevolge van een bestrafing moeten in de puntenkolom omcirkeld worden.

- C) Sancties voor spelvertragingen:
 1. Zij worden steeds gegeven aan de volledige ploeg door de hand of een gele kaart tegen het uurwerk te houden.
 2. Ze worden ingeschreven in het vak SANCTIES op dezelfde manier als sancties voor wangedrag, maar met de vermelding van SV ipv het nummer van de speler.
 3. De bestraffing voor spelvertraging houdt in dat de tegenstander een punt wint én de volgende opslag heeft. De markeerder zal dit noteren door het punt in de puntenkolom te omcirkelen, maar dit gebeurt nadat de sanctie in het vak SANCTIES is ingeschreven.

IV. Na de wedstrijd

- NA het einde van elke set en de wedstrijd noteert de markeerder het volgende in het vak "RESULTAAT":
- 4.1 De naam van ploeg A en B
 - 4.2 In de kolom "Set Duur" de duur van elke set in minuten:
 - A) Duur van een set: De set start vanaf het fluitsignaal van de scheidsrechter voor de eerste opslag en eindigt met het fluitsignaal van de scheidsrechter voor het laatste punt.
 - B) Totale duur van de wedstrijd: Een wedstrijd start vanaf het fluitsignaal van de scheidsrechter voor de eerste opslag van de eerste set en eindigt met het laatste fluitsignaal van het laatste punt van de laatste set.
 - 4.3 In de kolom "P" worden de punten van elke set van elke ploeg genoteerd. Vervolgens worden de punten van elke set opgeteld en in het vak "TOTAAL" genoteerd.
 - 4.4 In de kolom "G" wordt een 1 geschreven indien de ploeg de set gewonnen heeft en een "0" indien de ploeg de set niet gewonnen heeft. De totale som van de sets wordt ook in het vak "TOTAAL" genoteerd.
 - 4.5 In het vak "Wi" worden voor elke set het aantal wissels voor elke ploeg genoteerd (inclusief het aantal uitzonderlijke wissels). In het vak totaal wordt de som van alle wissels per ploeg genoteerd. Indien een ploeg geen wissels heeft doorgevoerd, wordt er een "0"

RESULTAAT											
PLOEG PLOEG 1		(A)		PLOEG PLOEG 2		(B)		TO		TC	
TO	Wi	G	P	SET	Duur	P	G	Wi	TC	TO	TC
1	4	1	25	1	(...22 mn)	22	0	4	2		
1	3	0	23	2	(...28 mn)	25	1	6	2		
1	5	1	33	3	(...37 mn)	31	0	5	2		
1	1	1	25	4	(...18 mn)	15	0	4	1		
					5						
					Totale duur sets						
4	13	3	108		(...105 mn)	93	1	19	7		
Begin wedstrijd		20 h 30 mn		Einde wedstrijd		22 h 24 mn		Totale duur wedstrijd		1 h 54 mn	
WINNAAR		PLOEG 1		3:1							

- 4.6 In de kolom "T" wordt het aantal Time Outs van elke ploeg genoteerd. In het vak "TOTAAL" wordt de som van alle Time Outs per ploeg gemaakt. Indien een ploeg geen Time Out gedurende een set heeft genomen, wordt er een "0" geschreven.
- 4.7 De markeerde noteert dan de start- en eindtijd van de wedstrijd in het vak "begin wedstrijd" en "einde wedstrijd". In het vak "Totale duur wedstrijd" wordt de tijd in h (uur) en min (minuten) genoteerd.
- 4.8 In het vak "Winnaar" wordt de naam van de ploeg genoteerd die de wedstrijd heeft gewonnen en langs de "3" de sets die de winnende ploeg verloren heeft.
- 4.9 Indien er tijdens de wedstrijd een protest is geweest, dan noteert de markeerder of de ploegkapitein (mits toestemming van de eerste scheidsrechter) het protest in het vak "OPMERKINGEN".
- 4.10 Tenslotte moet er in het vak "Goedkeuring" in de onderstaande volgorde getekend worden:
 - a) de markeerder en/of de assistent markeerder
 - b) De 2 ploegkapiteins
 - c) De 2^{de} scheidsrechter
 - d) De 1^{ste} scheidsrechter