

E-Score tablets – info voor officials

E-Score tablets – info voor officials	1
1. Inleiding	1
2. Voor de wedstrijd	2
3. Tussen de sets	5
4. Beginopstelling	5
5. Time-outs	8
6. Spelerwissels	11
7. Video challenges	14

1. Inleiding

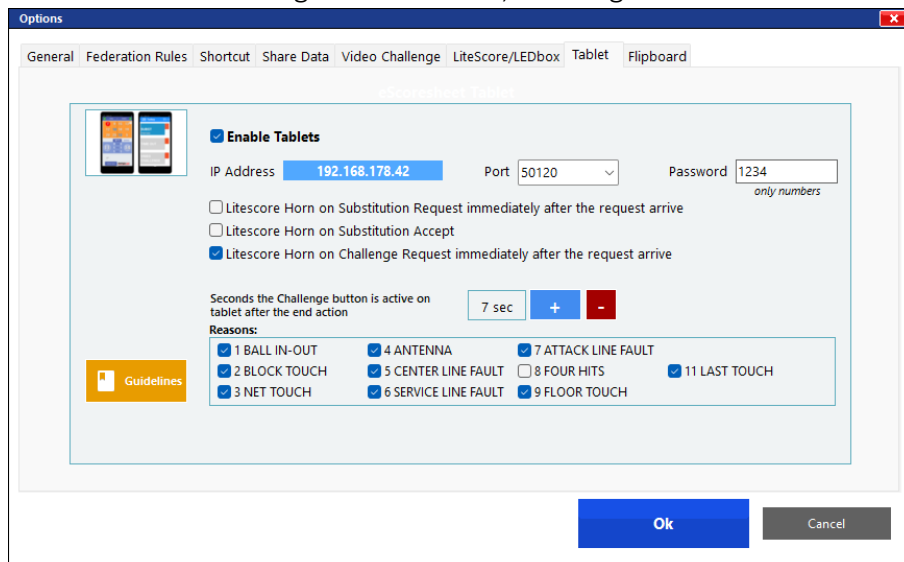
Dit document beschrijft hoe de officials om dienen te gaan bij het gebruik van tablets in de eredivisie, in combinatie met de e-scoresheet applicatie. Voor elk team is één teamtablet en voor de scheidsrechters is elk één scheidsrechttablet beschikbaar die gekoppeld zijn aan de e-score op de laptop. Met behulp van de tablets zijn geen opstellingsbriefjes meer nodig, wisselbordjes zijn overbodig en de zoemer loopt via e-score.

Uitgangspunt is dat de tablets te allen tijde een hulpmiddel is, en geen noodzaak. Indien de tablets niet werken dan worden hier tijdens de wedstrijd geen consequenties aan verbonden. De opstellingen kunnen dan alsnog via opstellingsbriefjes worden ingeleverd en de teller kan handmatig de beginopstellingen en de aanvragen voor time-outs, spelerwissels en challenges invoeren. Bij een vergissing door een team bij het invoeren geldt dat de fysieke aanvraag voor de reglementaire spelonderbreking door middel van het time-out teken of het betreden van een wisselspeler in de wisselzone bepalend is. Ook zonder de tablet data wordt het verzoek geaccepteerd en moet deze handmatig ingevoerd worden door de teller.

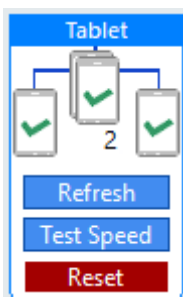
De speaker en de scout kunnen de opstellingen via hun eigen tablet of telefoon binnen krijgen, of een foto maken. De verenigingen krijgen een aparte technische instructie hoe het ingericht moet worden.

2. Voor de wedstrijd

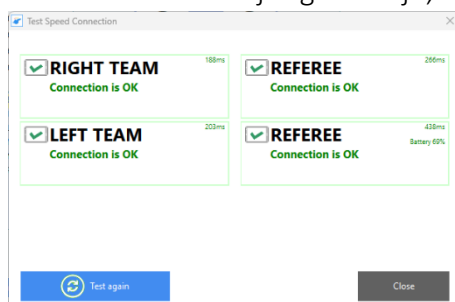
1. Controleer de instellingen voor tablets, challenge en buzzer:



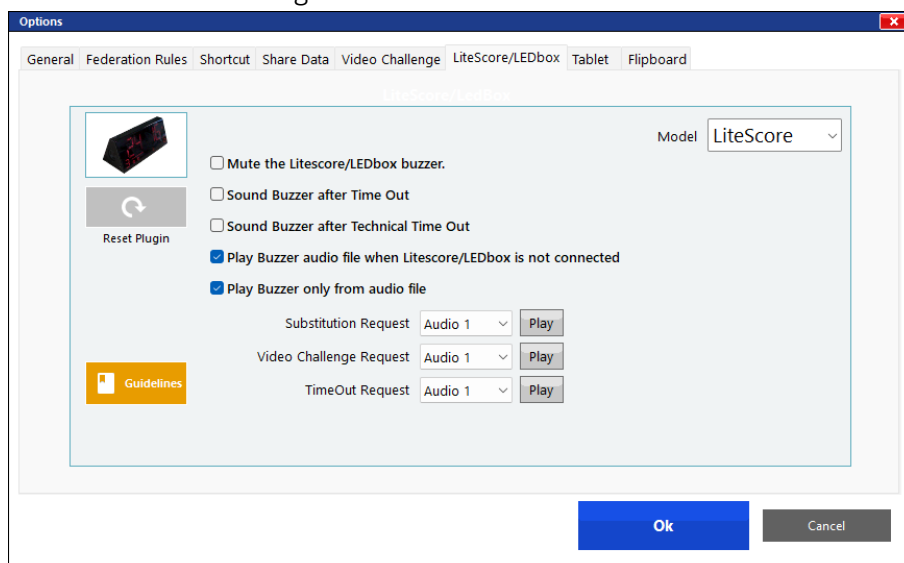
- ☒ Enable tablets;
 - IP Address → automatisch afhankelijk van netwerk;
 - Port → standaard '50120' (niet zomaar wijzigen ivm firewall);
 - Password → standaard '1234';
 - ☐ Géén 'Litescore horn on Substitution request' → e-scorer moet buzzer bedienen
 - ☒ Wel 'Litescore horn on Challenge request' → alleen indien van toepassing;
 - Klik [Ok] na controle.
2. Controle of alle tablets verbonden zijn met e-score:



3. Indien niet alle vinkjes groen zijn, klik op [Test Speed]:

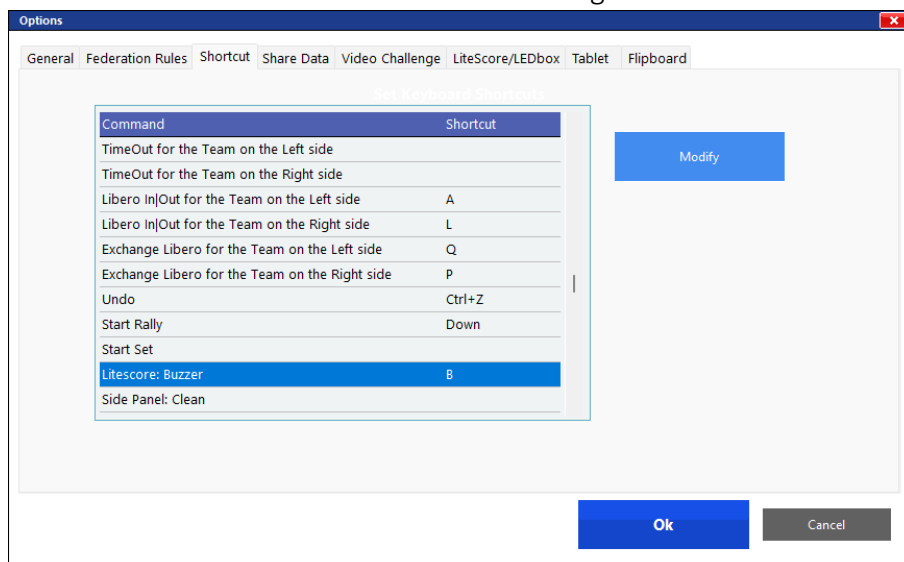


4. Controleer de instellingen voor buzzer:



- ☐ Sound buzzer after time-out → optioneel, 2e scheidsrechter moet ook altijd fluiten;
- ☒ Play buzzer audio file when litescore/LEDbox is not connected;
- ☒ Play buzzer only from audio file;
- Gebruik 'Audio 1' voor alle requests (default geluid).

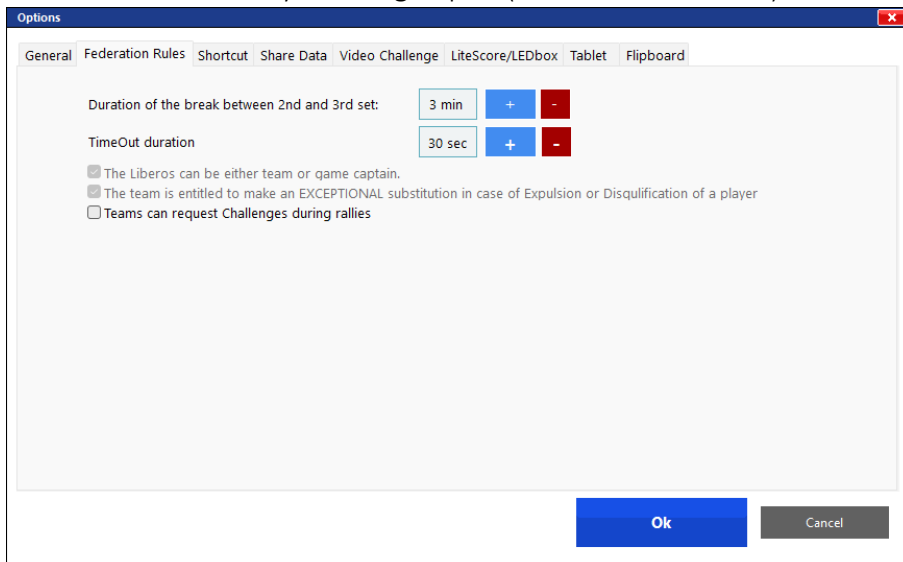
5. Controleer of de shortcut voor de buzzer is ingesteld → 'B':



6. Test de buzzer vanaf e-score:

- Via [Play] knop in de tab LiteScore/LEDbox;
- Via de shortcut 'B'.

7. Controleer de midrally challenge optie (deze moet uit staan):



Options

General Federation Rules Shortcut Share Data Video Challenge LiteScore/LEDbox Tablet Flipboard

Duration of the break between 2nd and 3rd set: 3 min + -

TimeOut duration 30 sec + -

☒ The Liberos can be either team or game captain.

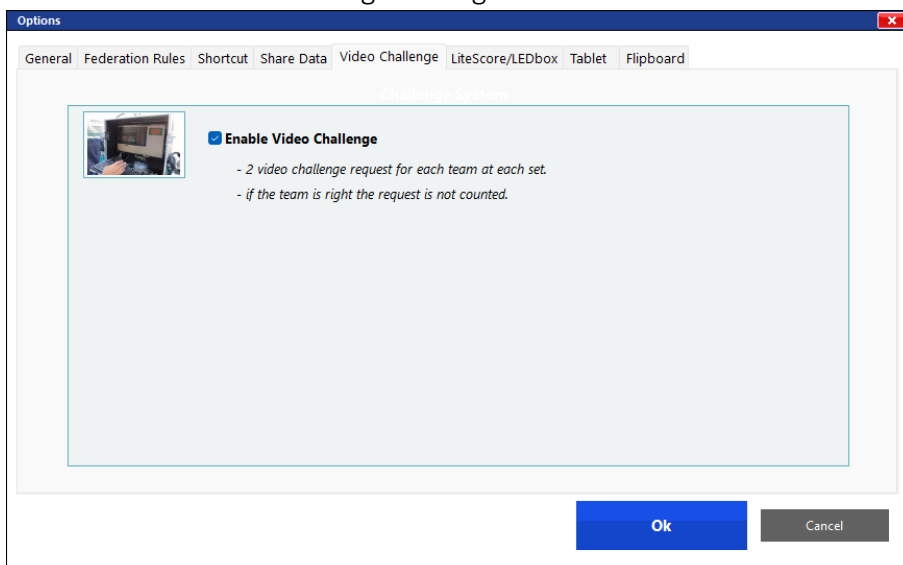
☒ The team is entitled to make an EXCEPTIONAL substitution in case of Expulsion or Disqualification of a player

☐ Teams can request Challenges during rallies

Ok Cancel

- ☐ Teams can request Challenges during rallies

8. Controleer de video challenge setting:



Options

General Federation Rules Shortcut Share Data Video Challenge LiteScore/LEDbox Tablet Flipboard

Challenge System

☒ Enable Video Challenge

- 2 video challenge request for each team at each set.

- if the team is right the request is not counted.

Ok Cancel

Afhankelijk van de aanwezigheid van challenge systeem

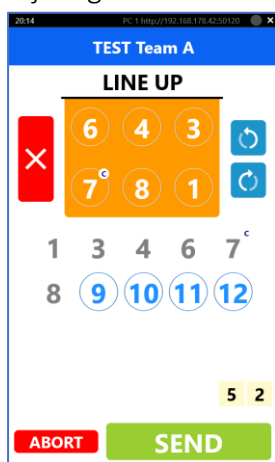
- Geen challenge systeem → ☐ Enable Video Challenge; OF
- Wel challenge system → ☒ Enable Video Challenge

3. Tussen de sets

1. De 2^e scheidsrechter controleert bij de teams of de tablets werken (in plaats van wisselbordjes controleren).

4. Beginopstelling

1. Invoeren op de teamtablet door coach die hier verantwoordelijk voor is. Hij mag deze taak delegeren aan iemand binnen zijn team.



2. Uiterlijk 12 minuten voor het begin van de wedstrijd verzenden (volgens protocol);
3. Overige sets direct na het wisselen van speelhelft (commentaar spelregel 7.3.4);
4. Opstellingen komen binnen bij teller en moeten geaccepteerd worden. De teller moet dit pas doen als beide opstellingen binnen zijn. Pas na deze bevestiging worden de opstellingen naar de scheidsrechtertablets doorgezeten.

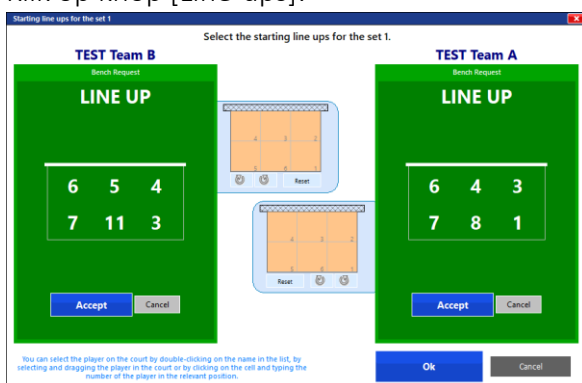


1^e opstelling is ontvangen van team A (links van teller).

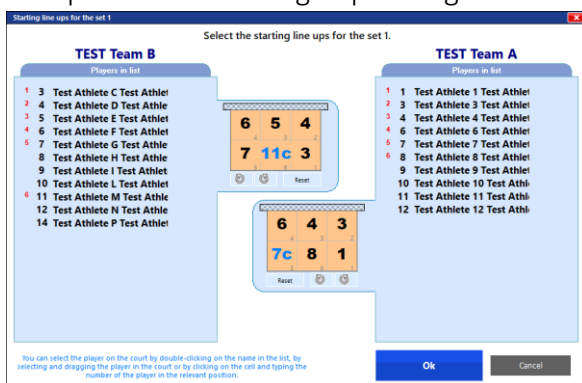


Beide opstellingen zijn binnen.

5. Klik op knop [Line-ups]:

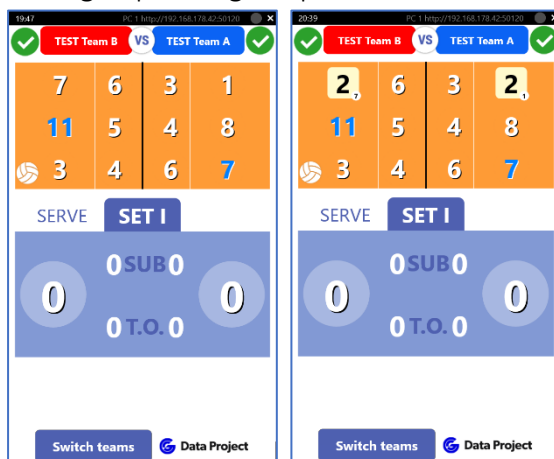


Accepteer de beide beginopstellingen:

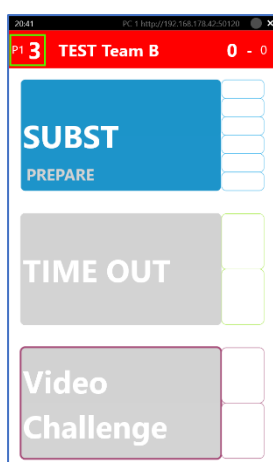


Klik [Ok] om op te slaan.

6. De beginopstellingen op de scheidsrechter tablet vóór en na de libero vervangingen:



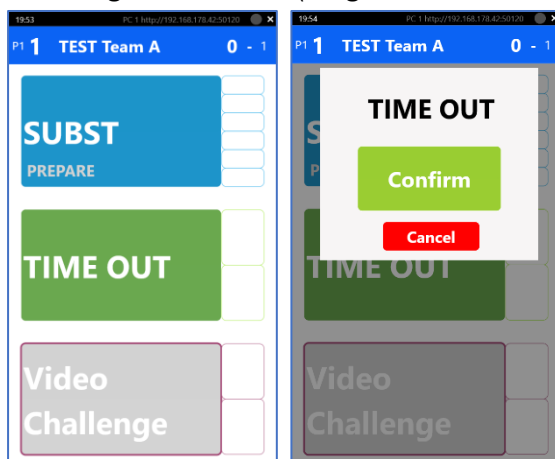
- Klik op [Switch teams] om kant te wisselen;
 - Groene vinkjes geven correcte verbinding van teamtablets aan;
 - De libero's zijn te herkennen aan de licht gele blokjes.
7. De 2^e scheidsrechter controleert de beginopstelling aan de hand van de tablet (spelregel 24.3.1).
Tip: begin bij positie 1 en noem de nummers hardop;
8. De libero mag pas het speelveld in na controle door en toestemming van de 2^e scheidsrechter. Dit gebeurt bij voorkeur eerst bij team dat begint met serveren, maar dit is niet noodzakelijk (spelregel 19.3.2.3);
9. Als de aanvoerder (herkenbaar aan blauw nummer) niet in de beginopstelling staat, dan aan de coach vragen wie de aanvoerder in het veld is;
10. De teams kunnen tijdens de wedstrijd altijd zien welke speler op positie 1 staat, het nummer staat linksboven bij de teamtablet.



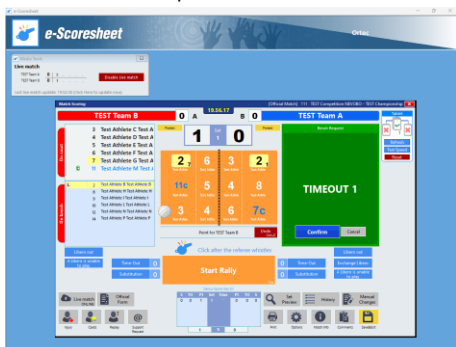
11. De aanvoerder mag aan de 2^e scheidsrechter vragen om de opstelling van zijn team te verifiëren (spelregel 5.1.2.2). De 2^e scheidsrechter mag dan de opstelling van zijn team aan de aanvoerder op de scheidsrechters-tablet laten zien, hierbij bedekt de 2^e scheidsrechter de opstelling van de tegenstander.

5. Time-outs

1. De coach vraagt een time-out aan door middel van het time-out teken en bevestigt de aanvraag via de tablet (mag door assistent-coach)

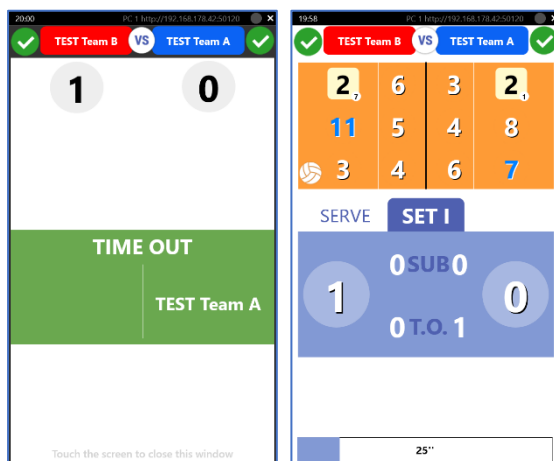


2. De zoemer gaat automatisch in e-score bij aanvraag na [Confirm] door team;
3. De aanvraag verschijnt in een groene pop-up op het scherm van de e-score laptop bij de teller en op de tablets van de scheidsrechters;

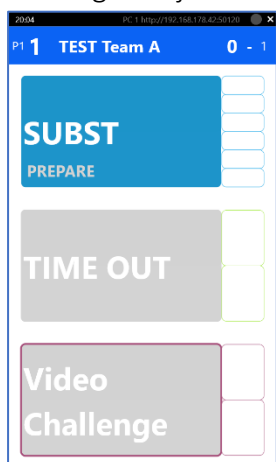


4. De teller bevestigt de time-out met [Confirm] nadat de 2^e scheidsrechter heeft gefloten en de time-out toestaat → de 30 sec begint nu pas te lopen

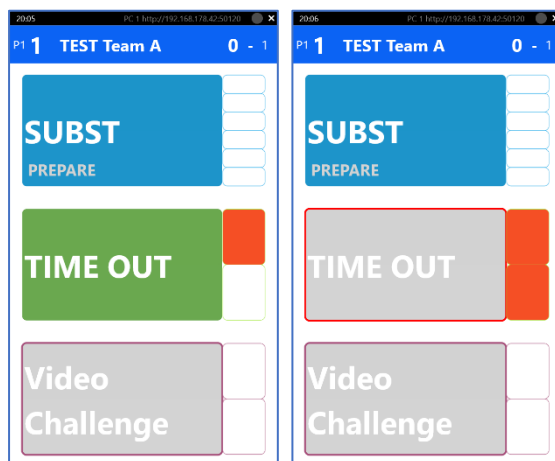
5. Na bevestiging van de time-out door de teller verschijnt de 30 seconden aftelklok op de scheidsrechttablet:



6. Aan het einde van de time-out fluit de 2^e scheidsrechter, optioneel kan ook de zoemer automatisch afgaan;
7. De teller moet tijdig de [Start rally] knop indrukken, ter voorkoming van te late aanvragen. Tijdens de rally is de time-out knop op teamtablet geblokkeerd:

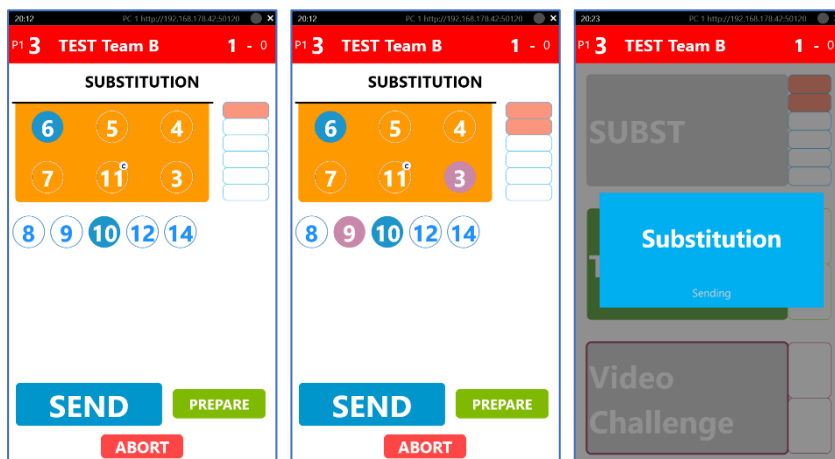


8. Het aantal gebruikte time-outs is zichtbaar op scheidsrechters-tablets (zie T.O.) en op de teamtablet door middel van rode blokken:



6. Spelerwissels

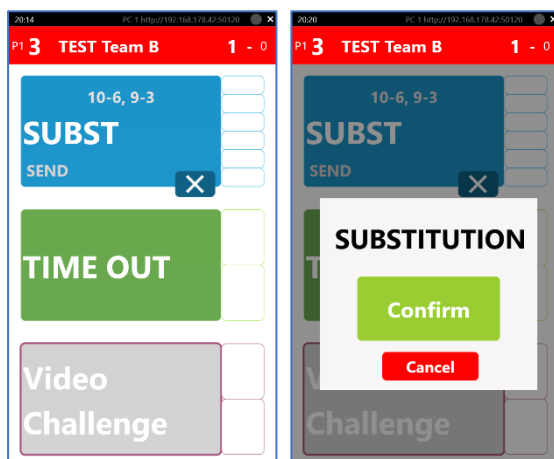
1. De wisselaanvraag is het betreden van wisselzone door de wisselspeler(s);
2. De coach (of assistent-coach) voert wissel(s) in op tablet en zendt deze direct in één keer met [Send], tegelijk met de formele aanvraag door wisselspelers die de wisselzone betreden:



Enkele wissel

Dubbele wissel

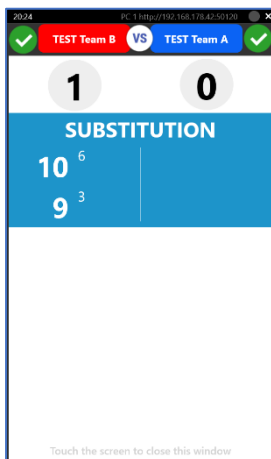
3. Tijdens de rally kan de invoer voor wissels al worden voorbereid met de knop [Prepare], zodat na de rally als het punt in e-score is gegeven de wissels direct verstuurd kunnen worden:



Na [Prepare] moet het verzenden nog worden bevestigd met [Confirm], met de [X] knop kan de voorbereide wissel worden geannuleerd;

4. De zoemer gaat niet automatisch in e-score na het versturen van door de teams ingevoerde wissels, maar de teller drukt zelf op de zoemer (shortcut B) als de eerste wisselspeler in de wisselzone komt en de 1e scheidsrechter nog niet heeft gefloten voor de volgende service;

5. Wisselbordjes zijn niet nodig, op de tablet ziet de 2^e scheidsrechter de te wisselen speler(s):

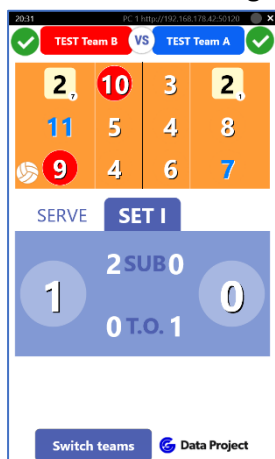


6. De teller ziet de ingevoerde wissel(s) in e-score en bevestigt deze één voor één met de knop [Accept] conform wat daadwerkelijk in de wisselzone gebeurt:

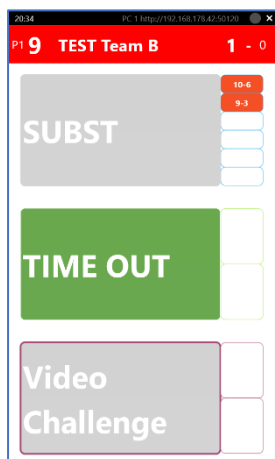


7. Gebruik niet 'accept all' bij meerdere wissels om goede controle te houden op de wissels;
8. Eventuele automatische liberoovervangingen worden indien wissel spelers zijn betrokken automatisch geannuleerd, en na de wissel kan deze liberoovervanging alsnog worden ingevoerd;
9. Als er een dubbele wissel de wisselzone betreedt en het team maar één wissel via de tablet heeft ingevoerd, worden beide wissels geaccepteerd door de scheidsrechter en de teller voert de tweede wissel handmatig in.;
10. Vindt er een andere wissel plaats dan wat via de tablet is ingevoerd? De wissel mag worden toegestaan. Wel is het verstandig bij de coach te controleren of dit de bedoelde wissel is. De e-scorer drukt de via de tablet verzonden wissel weg en voert de feitelijke wissel handmatig in. Wees alert op onreglementaire wissels!;
11. Wanneer de wissels niet juist worden ingevoerd door een team, dan geeft de 2^e scheidsrechter (of het jurylid) op een geschikt moment feedback aan het team over het invoeren van de wissels op de tablet;
12. Algemene tip voor tellers: alleen accepteren wat daadwerkelijk in de wisselzone gebeurt;

13. Algemene tip voor 2^e scheidsrechters: als er bij beide teams wissels zijn, kijk bij welk team de wisselspeler en aanvraag via tablet als eerste klaar staat en begin daarmee;
14. De teller geeft het 'klaarteken' 🙌 na verwerking van alle wissels en eventuele libero vervangingen;
15. Beide scheidsrechters controleren nummers en posities van wissels (rode cirkels) alvorens verder te gaan:



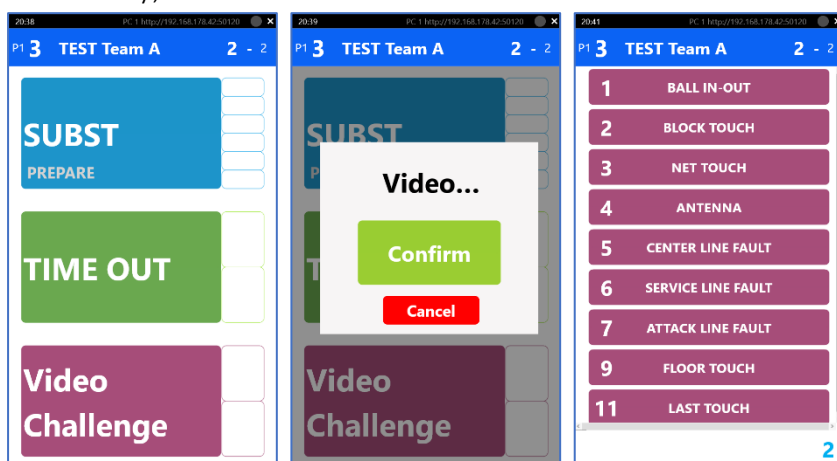
16. Het aantal wissels is zichtbaar op scheidsrechtertablet (zie SUB) en op de teamtablet door middel van rode blokjes:



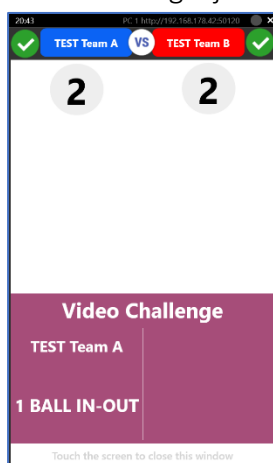
Een volgende wissel kan pas bij volgende rally worden ingevoerd.

7. Video challenges

1. De coach vraagt een challenge aan door middel van het challengegebaar en bevestigt de aanvraag via de tablet (mag door assistent-coach) binnen 7 seconde na het eind van de rally;



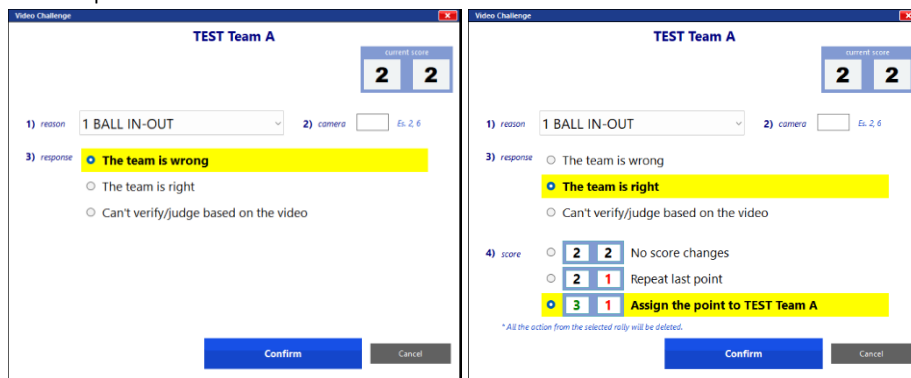
2. De zoemer gaat automatisch in e-score bij aanvraag na [Confirm] door team;
3. De 2^e scheidsrechter verifieert de aard en het moment van de vermeende fout bij de coach en vergelijkt dit met de aanvraag op de tablet;



4. Als de coach een andere fout wil verifiëren dan dat is ingevoerd op de tablet, dan moet de teller op aangeven van de 2^e scheidsrechter de challenge accepteren en de reden aanpassen in e-score;

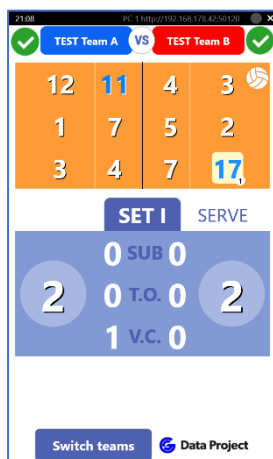


5. Nadat de uitkomst van de challenge bekend is en getoond wordt op het videoscherm zal de 1^e scheidsrechter de beslissing nemen. Hierna geeft de 2^e scheidsrechter het resultaat voor e-score door “Team is right” of “Team is wrong” met de eventuele consequenties voor de score.



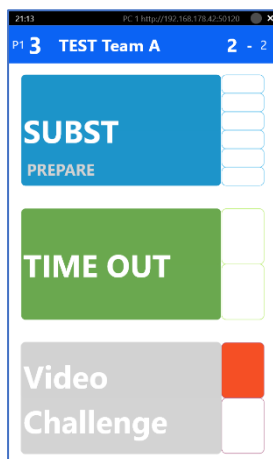
The left screenshot shows the 'TEST Team A' screen with a '1 BALL IN-OUT' reason and a 'The team is wrong' response. The right screenshot shows the same screen with a 'The team is right' response and a score update from 2-2 to 3-1.

6. Beide scheidsrechters controleren na de challenge: de score, de rotatie van de teams en de kant van de service alvorens verder te gaan;



The screenshot shows the scoreboard interface with the current score, set information, and team rotation.

7. Het aantal challenges is zichtbaar op scheidsrechters-tablet (zie V.C.) en op de teamtablet door middel van rode blokjes.



The screenshot shows the team tablet interface with the number of challenges and the status of the video challenge.