NEDERLANDSE VOLLEYBALBOND

INSTRUCTIE NATIONAAL WEDSTRIJDFORMULIER

Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd en/of openbaar gemaakt worden door middel van druk, fotokopie, microfilm, cassette of op welke wijze dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de Nevobo in Utrecht.

Inhoud

NATIONAAL WEDSTRIJDFORMULIER....3
1 VOOR DE WEDSTRIJD....3
2 NA DE TOSS VOOR DE SERVICE....5
3 TIJDENS DE WEDSTRIJD....6
4 NA DE WEDSTRIJD....11
DWF FORMULIER....14

NATIONAAL WEDSTRIJDFORMULIER

Het Nationale wedstrijdformulier wordt bij DWF "Resultaat invoeren" gebruikt in de 1e divisie t/m Superdivisie. Bij DWF "Live bijhouden" hoeft het wedstrijdformulier niet gebruikt te worden.

1 VOOR DE WEDSTRIJD

De teller moet controleren dat de regels en vakken van de wedstrijd die wordt gespeeld, juist zijn ingevuld. Deze moeten dan als volgt worden ingevuld:

A. Aan de bovenkant van het formulier:
   1. Heren of Dames (plaats een **X** in het juiste vakje);
   2. Wedstrijdcode;
   3. Klasse;
   4. Namen van de teams volgens het programma en laat de vierkanten voor "A of B" blanco; deze worden ingevuld na de toss (zie 2.3);
   5. Plaats van spelen;
   6. Accommodatie;
   7. Speeldatum (dag-maand-jaar);
   8. Aanvangstijd (volgens programma).

B. In het vak aan de rechteronderkant van het formulier (Fig. 1):
   9. Teams (één naam links, de andere rechts in dezelfde volgorde zoals hierboven vermeld bij 4, waarbij de vakjes naast "A of B" blanco blijven);
   10. Nummer, naam en relatiecode van de spelers van elk team in oplopende volgorde. Plaats een **A** in de aparte kolom bij de aanvoerder en plaats een **L1** en **L2** (als er twee libero's zijn) in de aparte kolom bij de betreffende speler('s).
   11. Naam en relatiecode van:

C	hoofdcoach
A1	assistent-coach
A2	assistent-coach
V	verzorger/fysiotherapeut
A	arts

   12. Handtekening van de aanvoerders (na controle B9, B10 en B11);
   13. Handtekening van de coach van ieder team (na controle B9, B10 en B11).

A of B				A of B			
Nr.	L A	Naam	Relatiecode	Nr.	L A	Naam	Relatiecode
Teambegeleiding				Teambegeleiding			
C				C			
A1				A1			
A2				A2			
V				V			
A				A			
Handtekening vóór de wedstrijd							
Aanvoerder				Aanvoerder			
Coach				Coach			

Fig. 1

C. In het deel onder “GOEDKEURING” (Fig. 2) worden de namen ingevuld van
   14. 1e scheidsrechter;
   15. 2e scheidsrechter;
   16. teller;

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

Fig. 2

2 NA DE TOSS VOOR DE SERVICE

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

1. Van de 1e scheidsrechter:
   - op welke speelveld ieder team begint;
   - het team dat de eerste service heeft.

2. Van de 2e scheidsrechter:
   - de opstellingsbriefjes voor de eerste set (Fig. 3) met de nummers van de spelers, vermeld in de beginopstelling.

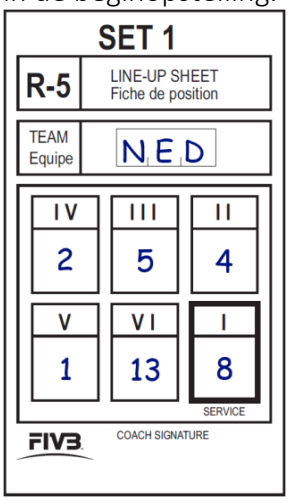


Fig. 3

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 naam van de teams “A” en “B” in de vakken die overeenkomen met de zijde van het speelveld waar ieder team de set begint (team “A” is links van de teller en team “B” rechts) en markeert met een X in het vakje S het team dat het eerste het recht krijgt om op te slaan en met een X in het vakje R het team dat het eerst de service ontvangt.
     De overeenkomende letters “A” of “B” worden geplaatst in de blanco vierkanten:
     I in het vak “Teams” (zie 1.4) in het bovenste deel van het wedstrijdformulier;
     II in het vak “Teams” in het onderste deel rechts van het wedstrijdformulier (zie B9).
   - Hij vermeldt in het vak genaamd “SET 2” een X in het vakje S of R van ieder team om daarmee aan te geven dat voor deze set het serverende team in de voorgaande set de eerste service ontving en omgekeerd;
   - Onder het vakje “SET 1” staat het vakje “SET 3”. Hier markeert hij de letters S en R op dezelfde manier als bij set 1;
   - Indien nodig, aan de rechterkant, onder het vakje “SET 2” staat het vakje “SET 4”, waarin de vakjes S en R op dezelfde manier worden ingevuld als voor set 2.

4. Met het opstellingsbriefje, ontvangen van de 2e scheidsrechter, gaat de teller voor iedere set als volgt verder:
   - Hij vermeldt in de vakken onder de Romeinse cijfers I tot VI op de spelregel genaamd “Nummers Basisspelers” aan de kant van ieder team, de nummers van de opgegeven spelers in de volgorde zoals aangegeven door de Romeinse cijfers I tot VI van het betreffende opstellingsbriefje.
   - Voorbeeld (Fig.4):

Voor het team “A”:	onder I	no. 8	
	onder II	no. 4	
	onder III	no. 5	etc.
Voor het team “B”:	onder I	no. 3	
	onder II	no. 1	
	onder III	no. 6	etc.

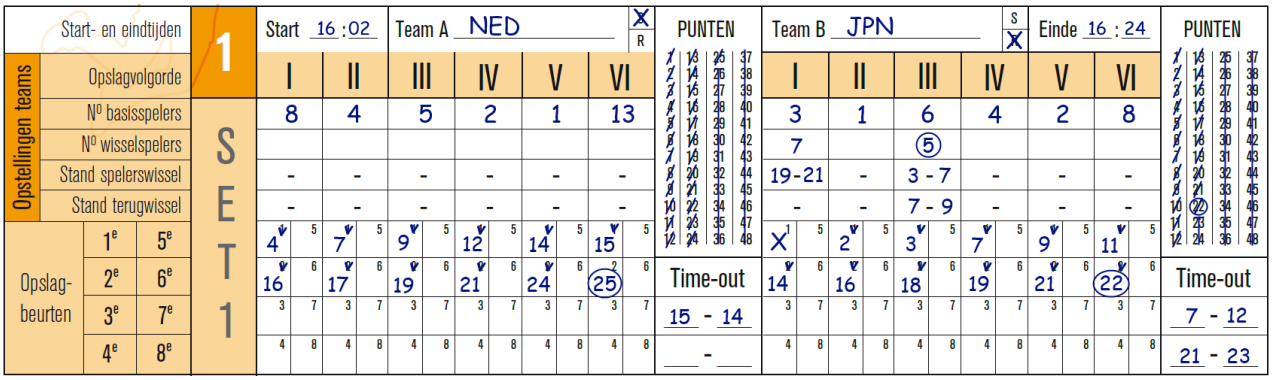


Fig. 4

3 TIJDENS DE WEDSTRIJD

Tijdens de wedstrijd, gaat de teller als volgt verder (Fig. 4):

1. Aan de bovenkant van het vak “SET 1” in het vakje “START” geeft hij aan de tijd waarop de 1e scheidsrechter fluit voor de eerste service.
   Voorbeeld: 16:02 (juiste aanvangstijdstip in uren en minuten).

2. Hij controleert of de servicevolgorde in het speelveld overeenkomt met de volgorde waarin de spelers vermeld staan onder de Romeinse cijfers I tot VI, zoals vermeld op de tweede spelregel van het vak van iedere set en welke zij moeten aanhouden. Hij controleert ook of alle spelers voorkomen in de spelerskolom.

3. Hij noteert de servicebeurt van iedere speler en controleert het resultaat van iedere service volgens de servicebeurten aangegeven in de vakjes 1 t/m 8 in de kolom waar het nummer van de serveerder staat en dat overeenkomt met de vier spelregels gemerkt “Servicebeurten” in het linkerdeel van de betreffende set.

De teller handelt als volgt:

a. De eerste service wordt aangegeven door het afvinken (✓) na de service van het cijfer in vakje 1 in de kolom van de speler aan service. Wanneer het team de service verliest, wordt het tot dat moment totaal aantal gescoorde punten door het serverende team in dit vak vermeld;
b. De teller gaat nu naar het deel van het ander team en wel het vak van de eerste set en plaatst een X in het bestemde vakje van kolom 1 van de tegenstander. Het team 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 service en ook daadwerkelijk heeft opgeslagen;
c. Rechts van de kolommen I tot VI van ieder team is een kolom "PUNTEN", genummerd 1 tot 48. Dit is de kolom waarin van boven naar beneden de score van het betreffende team wordt aangegeven door het getal van het aantal gescoorde punten door te strepen (/). Wanneer het team de service 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 service had.

4. Voorbeeld van puntennotering en controle van de service in een set (Fig. 4).

a. Team A wint het recht om te beginnen met de service en no. 8, die in positie 1 is genoteerd, begint met de service. Team A wint de rally en ook een punt, de teller streept de 1 door (/) in de PUNTEN kolom. De volgende rally wordt eveneens door team A gewonnen, de teller streept de 2 in de kolom door (/) etc.;
Na achtereenvolgens 4 punten te hebben gewonnen, verliest team A de service. De teller noteert het cijfer 4 in het vakje 1 van de kolom I van speler no. 8 van team A. We weten hierdoor dat dit team vier punten heeft gescoord met speler no. 8 aan de service.
b. De teller gaat nu naar de kant van team B. Doordat de rally is gewonnen en het recht van service is verkregen, scoort team B één punt en het cijfer 1 in de kolom PUNTEN van dat team moet worden doorgehaald (/). Vervolgens sluit de teller met een X vakje 1 van kolom I af, omdat dit team nu moet doordraaien voor haar eerste service 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 team B voor het eerst serveert (cf. 3.3.b). Team B wint de volgende rally en scoort een punt. Het cijfer 2 in de kolom PUNTEN van dit team wordt doorgehaald (/).
Team B verliest de volgende rally en daarmee de service. De teller noteert het cijfer 2 in het vakje van speler no. 1 van team B, die de service had. Dit geeft aan dat team B twee punten heeft gescoord met speler no. 1 aan de service;
c. De teller gaat direct terug naar het deel van team 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 service heeft. Speler no. 4 wint twee punten voordat hij de service verliest. De teller noteert het cijfer 7 in vakje 1 van kolom II van speler no. 4 van team 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 team A. Op dat moment noteert hij het tijdstip (16:24) in het voor dit doel bestemde vakje EINDE (fig. 4);
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 ieder team vervallen. Het laatste gescoorde punt wordt omcirkeld in het daarvoor bestemde vakje van de speler, die het laatste serveerde. Wanneer het ontvangende team de set wint, wordt het laatste punt genoteerd (èn omcirkeld) in het daarvoor bestemde vakje van de speler die het recht van service zou gaan krijgen, zonder af te vinken (✓). De laatste stand van ieder team wordt omcirkeld in de kolom van de betreffende speler.

5. Bij het spelen van een beslissende set (5e set).
a. Na de toss noteert de teller in de lege vierkanten de letter A of B behorende bij ieder team, waarbij in het linkerdeel het team wordt vermeld die aan zijn linkerzijde 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 het linker team 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 servicevolgorde te noteren en de punten van het team die voorheen waren genoteerd in het eerste deel aan de linkerkant. Ook moet de teller de team code (A of B) overnemen.
Het totaal aantal punten, dat is gescoord door dit team op het tijdstip van wisselen van speelveld wordt vermeld in het vak "Tussenstand bij speelveldwisseling". Alle punten, die zijn gescoord na de speelveldwisseling, moeten in de meest rechtse kolom PUNTEN worden vermeld.
e. Na de servicewisseling scoort het team, dat het recht van service 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 team een voorsprong van twee punten heeft verkregen.

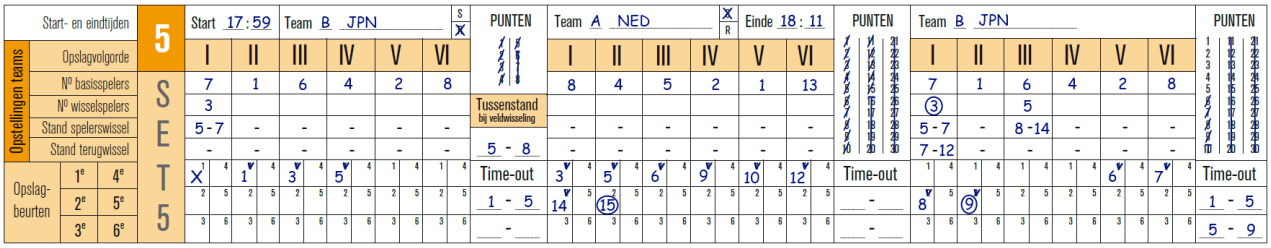


Fig. 5

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 teams vermeld (de score van het team dat wisselt wordt links vermeld, van het andere team rechts);
    Wanneer de gewisselde speler wordt terug gewisseld:
    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 speelveld verlaat wordt omcirkeld om aan te geven dat hij niet reglementair in dezelfde set in het speelveld mag terugkeren;
    d. Het aantal door de teams gescoorde punten tot dat moment moet worden vermeld in het onderste vak van de spelregel "Stand spelerwissel" (de score van het team dat wisselt wordt links vermeld, van het andere team rechts);
    e. ***Voorbeeld***. Speler no. 5 van team 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 het team dat wisselt (team B); (zie figuur 4).
    f. Uitzonderlijke spelerwissels voor een geblesseerde speler of vervanging van een geblesseerde libero moeten worden genoteerd in de kolom "opmerkingen". De teller moet de set, de naam van het team, het nummer en de naam van de geblesseerde speler of libero en de gegevens van de nieuwe speler of libero èn de stand bij de spelerwissel aangeven.

7. Time-outs.
Onder de kolom PUNTEN van ieder team bevinden zich twee vakken aangeduid met "Time-out".
    a. Wanneer een team zijn eerste time-out krijgt, vult de teller in het bovenste vakje het aantal tot dat moment gescoorde punten in van beide teams.
    b. Wanneer hetzelfde team zijn tweede time-out krijgt, vult de teller in het onderste vakje het aantal tot dat moment gescoorde punten van beide teams in.
    Het eerste deel van de score is steeds het aantal tot dat moment gescoorde punten van het team dat de time-out aanvraagt;
    c. ***Voorbeeld***. Team 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. 6).

a. Onjuist verzoek:
Ieder onjuist verzoek moet op het moment dat dit wordt geweigerd, worden gemarkeerd met een **X** door of naast de letter van het team dat 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 kolom W voor waarschuwing, A of B wordt aangetekend om het team aan te geven en het nummer van de set en de stand op het moment van de maatregel worden vermeld in de betreffende kolommen daarachter;
   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 een **S** in de kolom bestraffing van de tabel van maatregelen. Een A of B wordt aangetekend om het team aan te geven en het nummer van de set en de stand op het moment van de maatregel worden vermeld in de betreffende kolommen daarachter;
   iii. Voorbeelden (fig.6):
   - Team A krijgt in de eerste set bij de stand 17-15 voor team A een waarschuwing voor spelophouden.
   Onder W(waarschuwing) wordt een **S** voor team A genoteerd.
   - Team A krijgt in de eerste set bij de stand 24-21 voor team A een bestraffing voor spelophouden.
   Onder B(bestraffing) wordt een **S** voor team A genoteerd.

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: **W** voor waarschuwing, **B** voor een bestraffing, **U** voor uit het speelveld zenden en **D** voor een diskwalificatie. A of B wordt aangetekend in de kolom om het team aan te geven dat de straf krijgt. Het nummer van de set en de stand op het moment van de maatregel worden vermeld in de betreffende kolommen;
   ii. Punten gescoord als gevolg van een straf voor wangedrag en spelophouden van de tegenstander moeten worden omcirkeld in de kolom PUNTEN;

iii. Voorbeelden (Fig. 6):
- Speler no. 3 van team B krijgt in de eerste set bij de stand 7-12 een gele kaart als waarschuwing voor onsportief gedrag.
- Speler no. 5 van team B krijgt in de derde set bij de stand 15-6 voor team B een rode kaart voor onbehoorlijk gedrag.
- De assistent-coach (no. 1) van team B krijgt in de derde set bij de stand 15-7 voor team B een rode en gele kaart in een hand voor beledigend gedrag.
- Speler 13 van team A krijgt een rode kaart voor onbehoorlijk gedrag in de derde set bij de stand 24-21 voor team A.

Strafmaatregelen				Onjuist verzoek		Team A ☐ Team B ☒
W Waarschuwing	B Bestraffing	U Uit veld sturen	D Diskwalificatie	Team A of B	SET	STAND
3				B	1	7 - 12
S				A	1	17 - 15
	S			A	1	24 - 21
	5			B	3	15 - 6
		A1		B	3	15 - 7
	13			A	3	24 - 21
						-
						-
						-
						-
						-
						-
						-

Het noteren van de straffen: zet het rugnummer van de speler of een van de letters C = Coach, AC = Assistent Coach, V = Verzorger, A = Arts en S = Spelophouden in het juiste vakje en noteer de setstand zoals die op dat moment voor DAT TEAM is (het bestrafte team dus als eerste).

Fig. 6

4 NA DE WEDSTRIJD

Aan het einde van iedere set en de wedstrijd noteert de teller in de rubriek RESULTATEN (fig. 7):

1. De naam van team A in de linkerkant van het vak en de naam van team B in de rechterkant.
2. In de kolom SET tijdsduur tegenover het nummer van iedere gespeelde set, vermeldt hij de duur van de set en in het vakje “Totaaltijd sets” vermeldt hij de totale duur in minuten van alle gespeelde sets:
   a. tijdsduur van een set:
   een set begint met het fluitsignaal van de 1e scheidsrechter voor de eerste service van deze set en eindigt met het fluitsignaal van de 1e of 2e scheidsrechter voor het laatste punt van die set;

b. de totale duur van de wedstrijd;
de wedstrijd begint met het fluitsignaal van de 1e scheidsrechter voor de eerste service van de eerste set en eindigt met het fluitsignaal van de 1e of 2e scheidsrechter voor het laatste punt van de laatste set.

3. In de kolom P (=punten) van ieder team noteert hij, in het betreffende vakje van iedere set, de gescoorde punten door het betreffende team en in het vak op de spelregel "Totaaltijd sets" noteert hij de som van de punten van alle gespeelde sets. (Let op: Wanneer geen vier of vijf sets gespeeld worden, worden de desbetreffende vakjes leeg gelaten). De niet gescoorde punten in de kolom "punten" worden doorgestreept (zie: in fig. 4).
4. In de kolom W (=winst), noteert hij het cijfer 1 in het betreffende vakje van iedere set aan de kant van het team dat de set heeft gewonnen en een 0 bij het team dat de set heeft verloren. Hij noteert daarna de som van het aantal door ieder team gewonnen sets in het betreffende vakje op de spelregel "Totaaltijd Sets".
5. In de kolom S (=speler wisselingen) noteert hij in het betreffende vakje van iedere set het aantal spelerwissels dat door de betreffende teams is gebruikt. In het vakje op de spelregel "Totaaltijd sets", noteert hij de som van de spelerwissels, die door ieder team zijn gebruikt tijdens de gespeelde sets (inclusief elke uitzonderlijke spelerwissel). Als een team geen enkele spelerwissel heeft gebruikt noteert hij het cijfer 0 in het desbetreffende vakje.
6. In de kolom T (=time-outs) noteert hij in het betreffende vakje van iedere set het aantal time-outs, gebruikt door een team. In het betreffende vakje op de spelregel "Totaaltijd Sets", noteert hij de som van de gebruikte time-outs van ieder team gedurende alle gespeelde sets. Als een team geen enkele time-out heeft gebruikt noteert hij het cijfer 0 in het desbetreffende vakje.
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 rechterdeel.
8. Op de laatste spelregel vermeldt hij de naam van het winnende team en aan de rechterkant noteert hij de eindstand van de wedstrijd.
9. 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 2e scheidsrechter;
    d de 1e scheidsrechter;

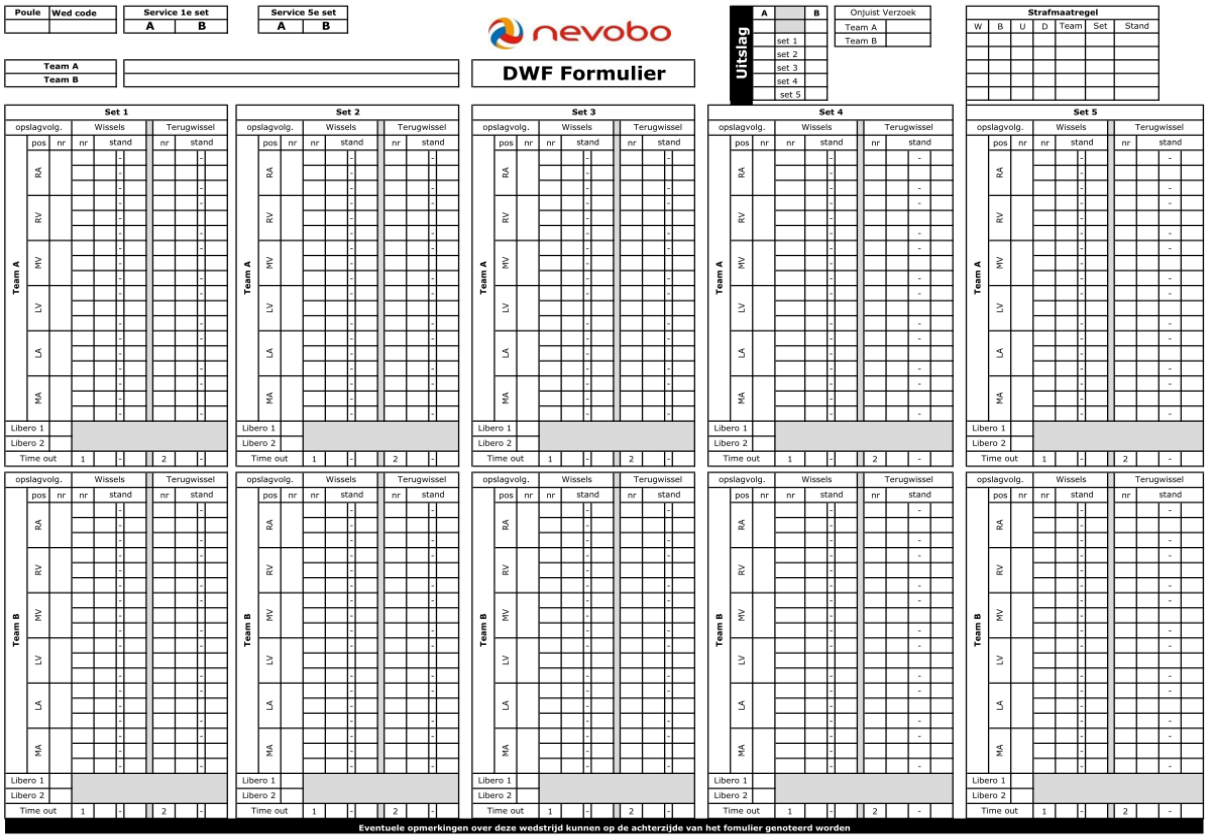
Resultaten				Vul het aantal Time-outs, Spelerswissels en Punten in. Zet onder Winst een 1 bij wie won en een 0 bij de ander. Tel de aantallen bij elkaar op.				
Team A					Team B			
T	S	W	P	SET Tijdsduur	P	W	S	T
1	0	1	25	1 22 min.	22	0	3	2
1	3	0	23	2 28 min.	25	1	6	2
1	5	1	33	3 37 min.	31	0	5	2
1	4	0	15	4 18 min.	25	1	1	1
0	0	1	15	5 12 min.	9	0	3	2
4	12	3	111	Totaaltijd sets 117 min.	112	2	18	9
Starttijd: 16 : 02				Eindtijd: 18 : 11	Duur: 2 uur 9 min.			
WINNAAR: NEDERLAND Eindstand 3 - 2								

Fig. 7

DWF FORMULIER

Het DWF-formulier wordt gebruikt in de 2e en 3e divisie en bij DWF “Resultaat invoeren”. Na afloop van de wedstrijd wordt het resultaat ingevoerd en dit DWF-formulier door de thuisspelende vereniging tot het einde van de competitie bewaard. Het DWF-formulier hoeft niet meer te worden opgestuurd. Meer info over DWF zie http://www.nevobo.nl/dwf

Als gebruik wordt gemaakt van DWF “Live bijhouden” hoeft geen formulier te worden bijgehouden.



Op het DWF-Formulier wordt alleen het volgende bijgehouden:

- Poule en wedstrijdcode
- Welk team de 1e service heeft en wie bij de 5e set
- Uitslag van de sets
- Onjuist verzoek
- Kolom strafmaatregelen
- Team A en team B
- Per set de beginopstelling van team A en B
- De spelerwissels en de terug wissels.
- Libero 1 en 2
- Stand bij Time-out