

Uitleg gebruik tablets voor teams in de Eredivisie

Beste lezer,

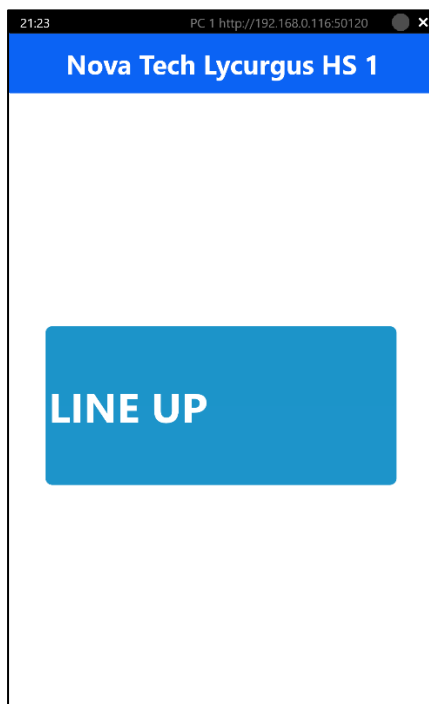
In dit document leggen wij uit hoe de tablets voor de teams tijdens wedstrijden in de Eredivisie worden gebruikt. Deze instructie beperkt zich tot de mogelijkheden en het gebruik door teams. Het technische aspect wordt niet uitgelegd. Dit staat beschreven in een aparte handleiding die aan de clubs is verstrekt.

Verantwoordelijkheid gebruik tijdens de wedstrijd

De coach is eindverantwoordelijk voor de acties die in dit document worden beschreven. Hij mag deze taak zelf uitvoeren, of delegeren aan een lid van de staf die op het wedstrijdformulier staat vermeld.

Positie tablet

De tablet wordt tijdens het inspelen bij het team geplaatst of aan hen overhandigd. De tablet gaat bij het wisselen van speelhelft (na elke set en in de eventuele 5^e set) niet mee en blijft achter bij de plaats van de coach op de bank aan de betreffende kant.

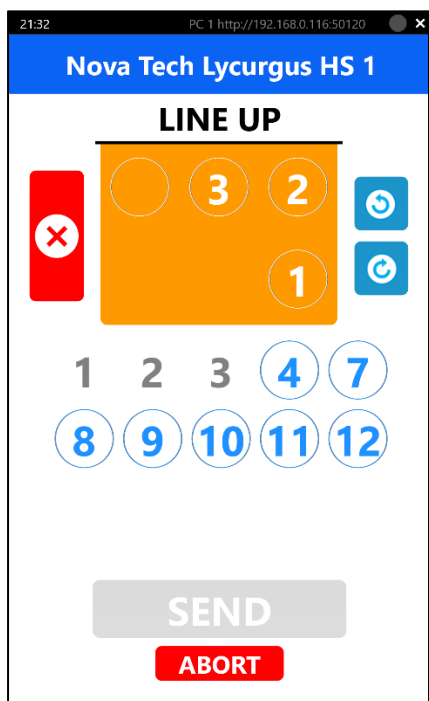


1. Begin van elke set: line-up doorgeven.

Na het uitvoeren van de toss en aan het begin van elke volgende set moet de line-up worden ingevoerd. Net als bij de papieren opstellingsbriefjes, moet dit:

- 12 minuten voor aanvang van de wedstrijd;
- zo snel mogelijk na de wissel van speelhelft.

Druk op de knop **LINE UP** om de beginopstelling in te voeren.



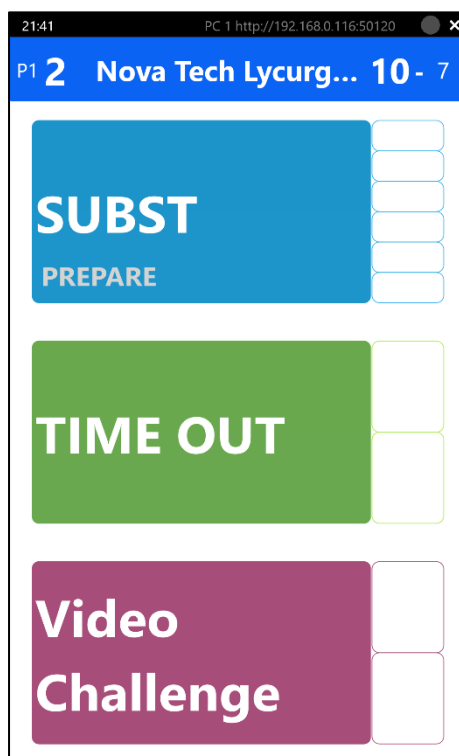
Voer de opstelling in door achtereenvolgens de rugnummers in te drukken, beginnend bij positie 1. Er kan direct worden gekozen uit de rugnummers, er hoeft niet eerst op een positie te worden gedrukt.

Indien nodig kan de rotatie na het invoeren worden gedraaid met de blauwe knoppen rechts van het veld.

Het hele veld kan leeg worden gemaakt met de rode knop met daarop het kruis aan de linkerkant van het veld.

Druk op **Abort** om het invoeren helemaal af te breken.

Druk op **SEND** als de opstelling volledig en juist is ingevoerd. De opstelling wordt nu verzonden naar de teller en kan (zonder officiële wissel) niet meer gewijzigd worden in e-score.



2. Informatie tijdens de wedstrijd

In de bovenste balk is de volgende informatie te zien:

Links: Speler op positie 1 (P1). In dit geval is dat de speler met nummer 2.

Midden: teamnaam

Rechts: de actuele stand met de eigen score altijd vooraan.

Daarnaast zijn de volgende knoppen zichtbaar:

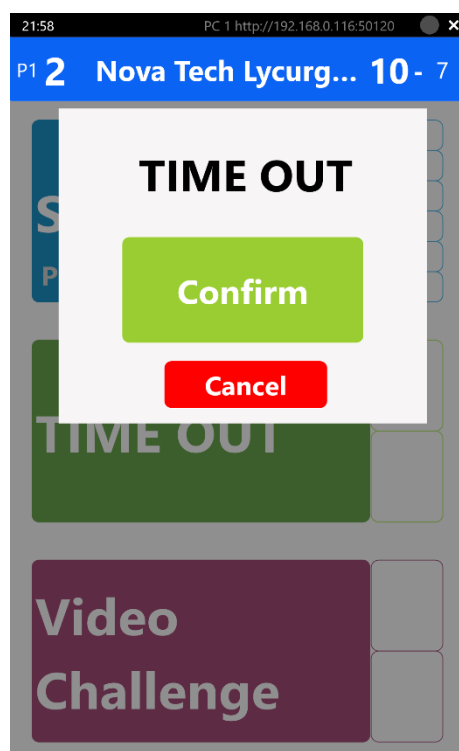
SUBST: Deze knop is voor het invoeren van één of meerdere wissels.

Naast deze knop staat met rode vakjes aangegeven hoeveel wissels zijn verbruikt. Ook de gewisselde spelers staan in dat vakje genoemd.

TIME OUT: Met deze knop kan een time-out worden aangevraagd. Tijdens de rally is deze knop uitgeschakeld.

Naast deze knop staat met rode vakjes aangegeven hoeveel time-outs zijn verbruikt.

VIDEO CHALLENGE: wordt in de Eredivisie alleen gebruikt bij wedstrijden waar het VC systeem beschikbaar is. Tijdens de rally is deze knop uitgeschakeld. Naast deze knop staat met rode vakjes aangegeven hoeveel challenges zijn verbruikt



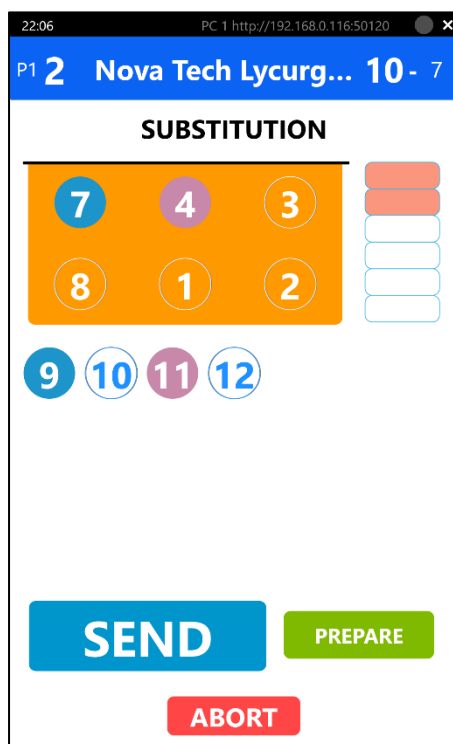
3. Time-out aanvragen

Om een time-out aan te vragen druk je op de groene **TIME OUT** knop. Druk daarna op **Confirm**.

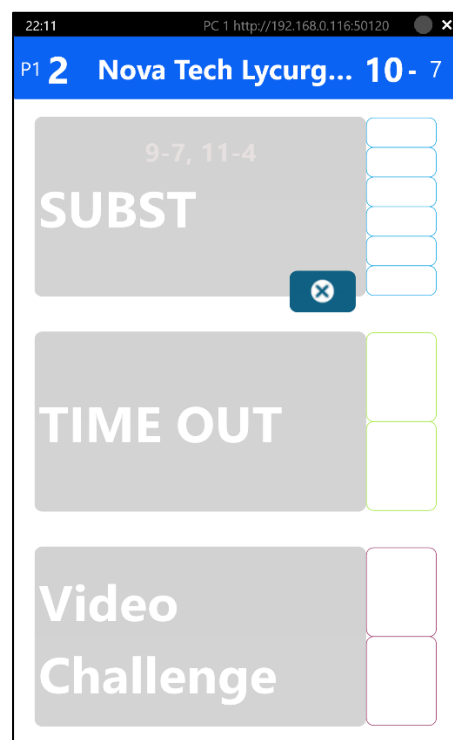
Druk op **Cancel** op het verzoek te annuleren.

De coach moet hierna aanvullend altijd nog het officiële teken 'time-out' geven aan de 2^e scheidsrechter.

Een time-out kan pas worden aangevraagd zodra de rally is beëindigd en de teller het punt heeft ingevoerd in e-score.



maken.



rally met het blauwe kruisje het verzoek ongedaan worden gemaakt.

4. Wissel aanvragen

Druk op de blauwe knop **SUBST**.

Druk op de beide spelers die gewisseld moeten worden. Ze krijgen daardoor dezelfde kleur. Het maakt niet uit of eerst de veldspeler en daarna de wisselspeler, of eerst de wisselspeler en daarna de veldspeler worden geselecteerd.

Om meerdere wissels aan te vragen, herhaal je deze actie. Deze wissel krijgt een andere kleur.

Druk op **SEND** op het totale verzoek te verzenden naar de e-scorer (let op: dit kan alleen tussen twee rally's, hieronder staat beschreven hoe je ten behoeve van de tijd tijdens een rally een wissel kunt voorbereiden op de tablet). De feitelijke aanvraag is vervolgens door de wisselspelers de wisselzone te laten betreden.

Druk op **ABORT** om het verzoek helemaal ongedaan te

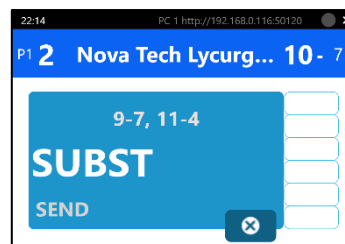
Tijdens een rally wissel voorbereiden

Het is mogelijk om tijdens een rally de wissels in te voeren. De knop **SEND** is dan niet beschikbaar. Druk op **PREPARE** om de wissel 'klaar te zetten'.

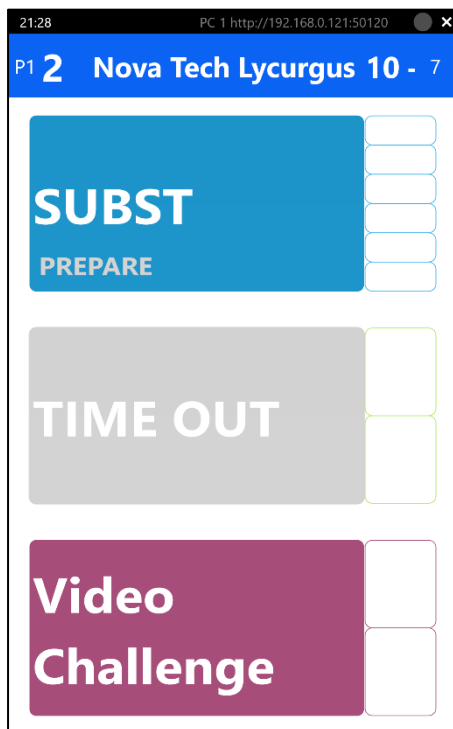
De voorbereide wissel wordt op de knop in het lichtgrijs weergegeven.

Zodra de rally is afgelopen en de teller het punt heeft ingevoerd, komt de tekst **SEND** tevoorschijn op de SUBST knop. Daarmee kan de wissel worden verzonden. Het verzoek moet worden bevestigd met de **Confirm**-knop, die als pop-up verschijnt.

Als de wissel is voorbereid, kan zowel tijdens als na de

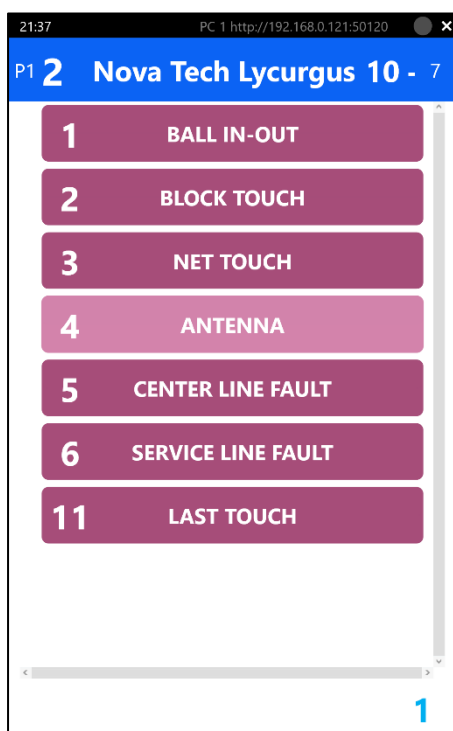


5. Challenge aanvragen



Om een Video Challenge aan te vragen druk je op de paarse knop. Druk direct daarna op de groene knop **Confirm**.

Er kan alleen **na de rally** om een challenge worden gevraagd. Dit moet binnen 7 seconden na afloop van de rally en kan worden aangevraagd voor acties tijdens de gehele laatste rally.



Na het aanvragen van de video challenge moet op het volgende scherm de reden van de challenge worden ingevoerd.

Let op! Het invoeren van de reden moet binnen 7 seconden worden gedaan na het aanvragen van de challenge. Door dit te laat te doen kan de aanvraag worden geweigerd.

Let op! Naast het aanvragen van de challenge via de tablet, moet de coach het challengegebaar maken naar de tweede scheidsrechter. De tweede scheidsrechter verifieert bij de coach nogmaals de reden van de aanvraag,

Gebruik en uitkomsten

Elk team krijgt aan het begin van elke set 2 challenges. Na elke challenge zijn er verschillende uitkomsten mogelijk.

- Het aanvragende team heeft gelijk: het team krijgt het punt, de challenge blijft behouden.
- Het aanvragende team heeft niet gelijk: de tegenstander behoudt het punt, de challenge is verloren. Bij een tweede verloren challenge mag het team in die set geen challenge meer aanvragen.
- Bij een aantal beslissingen, waarbij de scheidsrechter de rally stopte, zoals bij netfouten, bal tegen antenne terwijl blijkt dat dit niet zo was, onjuiste beslissing voor voetfout over de middenlijn of op de servicelijn, wordt mogelijk de rally opnieuw gespeeld, maar alleen indien de bal in het spel zou zijn gebleven.
- Kan op basis van de beschikbare beelden geen verificatie plaatsvinden? Dan blijft de oorspronkelijke beslissing van de scheidsrechter staan. Het team behoudt de challenge.

Verliest een team het punt door een challenge van de tegenstander, dan heeft dat team het recht om zelf nog een challenge aan te vragen. Bijvoorbeeld: een punt wordt toegekend omdat de arbitrage een touche meende te zien. Uit een challenge blijkt dit niet zo te zijn. Het andere team kan daarna nog een challenge aanvragen omdat ze bijvoorbeeld van mening zijn dat de bal uiteindelijk toch in was, of omdat er mogelijk een netfout is gemaakt.

Challenge redenen

1: Ball in-out	Is de bal in of uit.
2: Blok touch	Heeft de blokkering de bal geraakt.
3: Net touch	Is er door een speler een netfout gemaakt.
4: Antenna	Heeft de bal of een speler de antenne geraakt.
5: Center line fault	Is er een voetfout gemaakt bij de middellijn, of is er sprake van hinderen.
6: Service line fault	Is er een voetfout gemaakt bij de opslag.
7: Attack line fault *	Is er een voetfout gemaakt bij een 3-meter aanval *
8: Four hits **	Is de bal 4 keer gespeeld. **
9: Floor touch *	Heeft de bal de vloer geraakt. *
11: Last touch	Wie heeft bij het net de bal als laatste geraakt.

* Reden 7 en 9 worden in Nederland alleen gebruikt, indien hiervoor de camera's beschikbaar zijn in het challenge-systeem.

** Reden 8 wordt niet gebruikt, omdat dit via reden 2: Blok touch wordt gedaan.