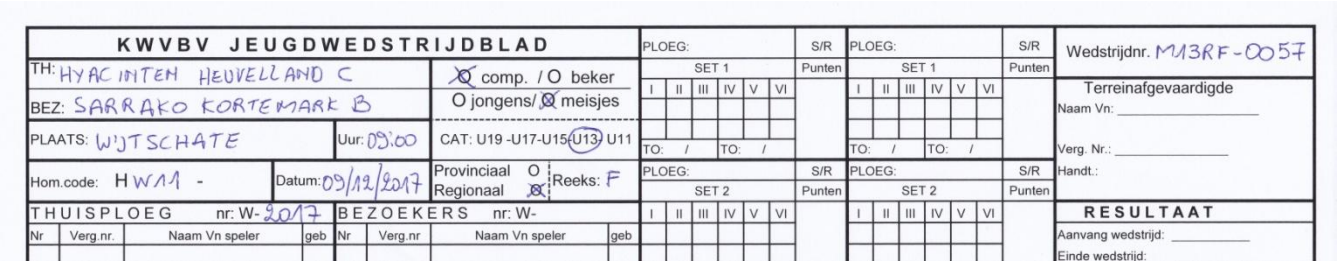
Wedstrijdblad

1) De wedstrijdbladen zitten altijd klaar **in de koffer** (even zoeken, als ze er niet los in zitten zitten ze in het kartonnen mapje of ergens in de blauwe plastic map)

2) Op de wedstrijdbladen is al zo veel mogelijk vooraf ingevuld : thuisploeg, bezoekers, plaats, datum en uur, welke reeks en het wedstrijdnummer : **controleer dit** om te kijken of je het juiste wedstrijdblad vast hebt ! Kijk op welk plein de wedstrijd doorgaat, en vul het juiste nummertje in bij Hom code

   - In de lengte spelen (doet enkel de U17) : HW11 – 1
   - Plein dichts bij cafetaria : HW11 – 2
   - Plein in het midden : HW11 – 3
   - Plein achteraan : HW11 – 4


KWVBV JEUGDWEDSTRIJDBLAD
TH: HYACINTEN HEUVELLAND C
BEZ: SARRAKO KORTEMARK B
PLAATS: WIJTSCHATE
Uur: 09:00
Hom.code: HW11 -
Datum: 09/12/2017
X comp. / O beker
O jongens/ X meisjes
CAT: U19 -U17-U15-U13-U11
Provinciaal O
Regionaal X
Reeks: F
THUISPLOEG nr: W- 2017
BEZOEKERS nr: W-
Nr | Verg.nr. | Naam Vn speler | geb
PLOEG: | S/R | SET 1 | Punten
SET 2
TO: / TO: /
Wedstrijdnr. M13RF-0057
Terreinafgevaardigde
Naam Vn:
Verg. Nr.:
Handt.:
RESULTAAT
Aanvang wedstrijd:
Einde wedstrijd:

In de rechterbovenhoek moet een **terreinafgevaardigde** ingevuld worden, als dat nog niet is gebeurd, vraag dan aan iemand van het bestuur of aan de trainer om te zorgen dat hier iemand ingevuld wordt en tekent.

3) Voor de wedstrijd vullen de trainer of ploegverantwoordelijke van elke team **de linkerkant** van het wedstrijdblad in, **controleer voor je aan de toss begint** :
   a. dat van elke speler het rugnummer, het vergunningnummer, de naam (familienaam + eerste letter voornaam) en de geboortedatum zijn ingevuld
   b. dat voor elk team een kapitein is aangeduid
   c. dat bovenaan achter de W- het nummer van de club is ingevuld
   d. dat het vergunningnummer en de naam van de coach is ingevuld (bij de C)
   e. soms staat er ook nog een assistent coach ingevuld (bij de AC)
   f. zorg dat ten laatste bij de Toss van elke ploeg zowel de kapitein als de coach heeft getekend

Er moet ook vooraf door elke ploeg aan de rechterkant de code van de spelerslijst ingevuld worden, **controleer** of dit is gebeurd.

Als iets is vergeten of onvolledig is, vraag dan aan de trainer voor je begint met de toss om alles juist in te vullen.

THUISPLOEG nr: W- 2017				BEZOEKERS nr: W-			
Nr	Verg.nr.	Naam Vn speler	geb	Nr	Verg.nr	Naam Vn speler	geb
LIBERO				LIBERO			
OFFICIALS				OFFICIALS			
C				C			
AC				AC			
V				V			
D				D			
HANDTEKENINGEN				HANDTEKENINGEN			
Kapitein:				Kapitein:			
Coach:				Coach:			

S/R	Ptn Totaal		
Punten	Gew. Sets		
	WINNAAR :		
	Code TH:		
S/R	Code Bez:		
Punten	Kapitein/coach Thuisploeg		
	Handt.:		

4) Na de toss weet je welke ploeg aan welke kant van het net zal spelen, en welke ploeg de opzet krijgt. Je kunt nu op het wedstrijd deel voor de eerste 3 sets al invullen welke ploeg telkens aan welke kant staat (afkorting mag, het is een klein vakje), waar de service zal komen (cirkeltje rond de S) en waar de receptie (cirkeltje rond de R).

5) Voor elke set krijg je van beide teams een rotatiebriefje. Daar staan de 4 of 6 spelers op in hun startpositie. Bij U13 is er 1 achterspeler op positie 1, en 3 voorspelers positie 2, 3 en 4. Vul de juiste spelers op juiste positie in op het wedstrijdblad. Dat is de eerste rij kotjes onder

de romeinse cijfers I, II, III, IV, V, VI. Zet een klein schuin streepje rechtsonder de speler die kapitein op het veld is (dat is door de coach omcirkeld op het rotatiebriefje)

Er is een 2de rij kotjes daaronder. Hier vul je bij een spelerswissel de nummer van de inkomende speler in onder de nummer van de speler die vervangen wordt. Als daarna in dezelfde set de eerste speler weer terugkeert, zet je een cirkel rond de vervangende speler in het onderste kotje.

Tijdens de wedstrijd kan elke coach 2 time-outs vragen. Onderaan achter TO: is er plaats om de setstand op dat moment in te vullen, vul altijd eerst de punten in van de ploeg die Time-Out vraagt, en daarna de punten van de andere ploeg. Je ziet 4 plaatsen om dit te doen : 2 per ploeg.

PLOEG:						S/R	PLOEG:						S/R
SET 1						Punten	SET 1						Punten
I	II	III	IV	V	VI		I	II	III	IV	V	VI	
TO: /			TO: /				TO: /			TO: /			

Het is niet verplicht, maar wel een goed idee om in het grote vakje onder ‘Punten’ met streepjes de gemaakte punten zelf bij te houden. Dat is een beetje extra werk, maar als de spelertjes die verantwoordelijk zijn voor het scorebord even verstrooid zijn, weet je zelf altijd nog wat de stand is, en kun je hen corrigeren en discussie met de supporters vermijden.

6) Na elke set moet je aan de rechterkant onder resultaat de setstand invullen.

7) Op het einde van de wedstrijd, zet je aan de rechterkant bij elke niet gespeelde set een streepje, tel je de gemaakte punten van alle sets samen, schrijf je de gewonnen sets op en vul je de naam van de winnende ploeg in.

8) Als dat allemaal is ingevuld, laat je ofwel de kapitein ofwel de coach van elke ploeg onder het resultaat tekenen.

9) Vergeet niet om je eigen naam, je vergunningnummer en je handtekening te zetten onderaan rechts in het vakje ‘Scheidsrechter’. Zorg er ook voor dat de tijd is ingevuld bij aanvang wedstrijd en einde wedstrijd.

RESULTAAT

Aanvang wedstrijd: _____

Einde wedstrijd: _____

	Thuisploeg	Bezoekers
ploegnaam		
SET 1		
SET 2		
SET 3		
SET 4		
SET 5		
Ptn Totaal		
Gew. Sets		

WINNAAR :

Code TH:

Code Bez:

Kapitein/coach Thuisploeg

Handt.:

Kapitein/coach Bezoekers

Handt.:

SCHEIDSRECHTER

Naam Vn: _____

Verg.nr.: _____

Handt.:

Verloop van de wedstrijd

VOOR DE TOSS

Zorg dat je 40 minuten voor de wedstrijd aanwezig bent, en dat je volgende bij hebt

a. Balpen
b. Fluitje (er zitten er altijd in de koffer)
c. Munt voor de toss
d. Gsm voor de tijd (is niet echt nodig, je mag ook op gevoel de time outs doen)

Controleer het wedstrijdblad : is alles wat vooraf moet ingevuld worden oke ? Is er al een terreinafgevaardigde ingevuld, hebben de coaches van elk team al getekend aan de linkerkant ?

Controleer of het plein goed is opgesteld, of net op de juiste hoogte hangt, of er geen banken of andere dingen in de weg staan, zorg dat de scheidsrechtersstoel klaar staat. Vraag hiervoor zeker ook hulp van de coach, als hij zegt dat het net goed hangt, dan is het oke.

DE TOSS

Roep de kapiteins van beide teams bij je, ongeveer 20 minuten voor de wedstrijd. Vraag aan bezoekers of ze kop of munt willen. Toss.

Vraag aan diegene die de toss wint of ze de opslag willen, of een kant willen kiezen (ze zeggen 99% opslag, maar je moet het toch vragen)

Als ze opslag zeggen, vraag dan aan de andere kapitein aan welke kant ze willen starten (ze zeggen 99% de kant waar ze al aan het opwarmen zijn, maar je moet het toch vragen)

Als diegene die de toss wint zou kiezen voor de kant van het plein (wat echt bijna nooit voorkomt), dan krijgt automatisch de andere ploeg de opslag.

Geef een hand aan beide kapiteins en wens ze succes.

Na de toss weet je dus aan welke kant elk team zal beginnen, en welke van de teams mag beginnen met de opslag. Vul direkt na de toss voor de 3 eerste sets de namen van de ploegen op de juiste kant in, met de juiste cirkeltjes rond S en R. Zorg dat de ploeg die gezien vanaf de scheidsrechtersstoel links speelt, ook op je blad links staat.

NA DE TOSS

Zorg dat de teams ongeveer 15 minuten voor de wedstrijd beginnen met aanvallen (meestal doen ze het vanzelf, maar anders fluit je en roep je ‘aanval’).

Zorg dat de teams ongeveer 7 minuten voor de wedstrijd beginnen met opslaan (meestal doen ze het vanzelf, maar anders fluit je roep je 'opslag').

Zorg dat de teams ongeveer 4 minuten voor de wedstrijd van het veld gaan en alle ballen aan de kant leggen (in de zak of winkelkar, zodat ze tijdens de wedstrijd niet op het veld rollen). Zorg dat je tegen dan een goeie bal hebt uitgekozen voor de wedstrijd en houd die bij je.

TIJDENS DE WEDSTRIJD

Voor elke set moet elk team een rotatieblaadje afgeven aan jou, vul de spelersnummers in op het wedstrijdblad. Geef de teams bij begin van elke set de tijd om zich klaar te maken voor de set, het komt niet op 10 seconden, meestal merk je dat ze klaar zijn als ze een groeps yell doen. Blijf niet wachten, als een team te lang bezig is, fluit dan gewoon dat ze het veld op mogen om de wedstrijd te starten.

Fluit om de spelers op het veld te laten komen (ze moeten klaarstaan aan de achterlijn, maar meestal staan ze klaar aan de zijlijn, dat is ook oke), controleer van beide ploegen of de juiste spelers op het veld staan en op de juiste plaats (met het rotatiebriefje vergelijken).

Fluit de set (zie alle mogelijke signalen in ander deel)

Houd de punten bij op het wedstrijdblad

Houd de time outs bij op het wedstrijdblad

Houd de spelerswissels bij op het wedstrijdblad

Na de set vul je het resultaat in aan de rechterkant.

Zorg voor voldoende tijd tussen 2 sets (minstens 3 minuten zodat spelers tijd krijgen om te drinken, en coaches tijd krijgen om de volgende set te bespreken)

Een 5de set

Als er aan beide kanten 2 sets zijn gewonnen, moet er voor de 5de set opnieuw worden getost voor de opslag. De 5de set is maar tot 15 punten, en op moment dat 1 van beide ploegen op 8 punten zit, wordt er gewisseld van kant.

NA DE WEDSTRIJD

De wedstrijd is afgelopen zodra een ploeg 3 sets heeft gewonnen.

Kom naar beneden van de scheidsrechtersstoel om een hand te geven aan de spelers en coaches.

Vul het resultaat deel van het wedstrijdblad volledig in, en zorg dat van elk team een kapitein of coach tekent onder het resultaat. Zorg dat het wedstrijdblad in de koffer terechtkomt.

Tips

Toon bij fluiten van een punt altijd eerst wie het punt krijgt, en daarna het juiste teken waarom.

Fluit altijd direkt nadat een fout wordt gemaakt, niet eerst even laten verderspelen.

Als er meerdere fouten kort na elkaar gebeuren, is het de eerste fout die telt.

- Als de opslag uit is, maar de opslaggever was ook met zijn voet op de lijn, dan moet je eigenlijk een voetfout fluiten.
- Als een achterspeler van team A van binnen de 3-meterlijn aanvalt, en bij team B doet de verdedigende speler een toetsfout, dan is het de fout van team A die telt want die gebeurde eerst, en is het punt voor team B.

Het is perfect normaal dat je eens iets niet hebt gezien, als je twijfelt en beide coaches roepen iets anders, dan mag je zo vaak als nodig een “zonder punt” fluiten. Maar overdrijf hiermee niet.

De meeste coaches in de jeugdreeksen zijn fair, en het kan gebeuren dat jij iets niet zag, maar beide coaches zeggen hetzelfde, dan mag je zeker hen volgen en je oordeel baseren op wat zij zeggen.

Let wel op dat je niet beinvloed wordt door een minder faire coach, soms moet je durven een beslissing nemen zoals jij denkt dat het is, zelfs als er een klein beetje twijfel is.

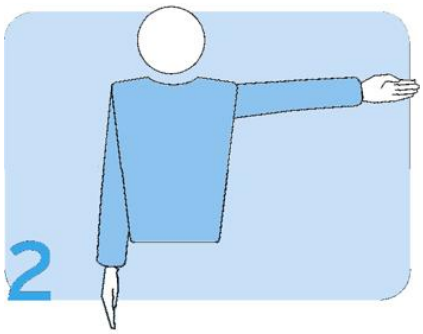
De scheidsrechter heeft altijd gelijk ! Ook als hij iets verkeerd heeft gezien, of niet heeft gezien.

Wees COOL ! Jij bent de baas. Je mag fouten maken want zelfs de topscheidsrechters hebben maar twee ogen en missen ook.

Tekens

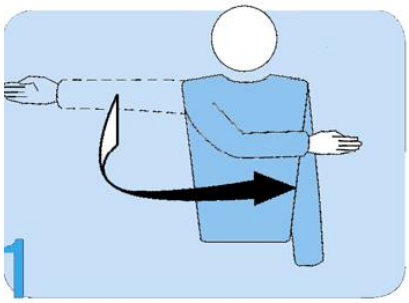
Spelverloop

Team tonen die de opslag krijgt.



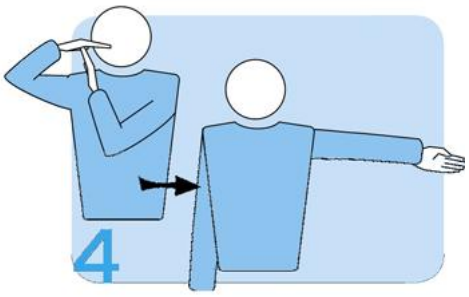
Met de gestrekte arm naar het team wijzen dat moet gaan opslaan

Toestemming geven voor opslag



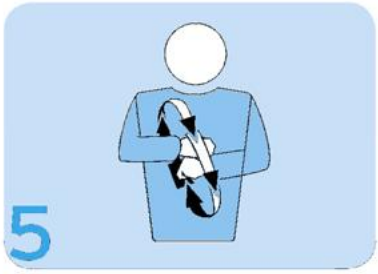
Beweeg de hand om derichting van de opslag aan te duiden

Time out



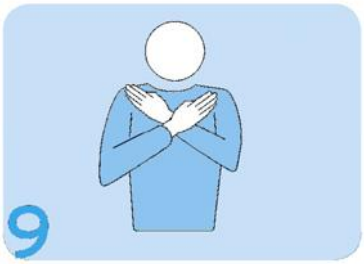
De palm van de ene hand op de vingers van de verticaal gehouden andere hand leggen (Tvorm); daarna het team aan-wijzen die de time-out aangevraagd heeft

Spelerswissel



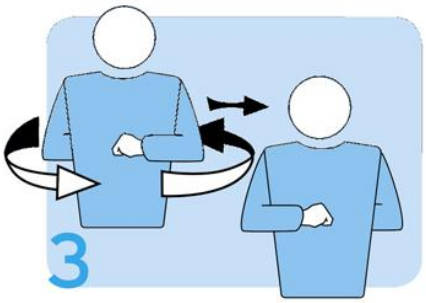
Met de onderarmen een draaiende beweging om elkaar heen maken

Einde van de set



De onderarmen met open handen vóór de borst kruisen

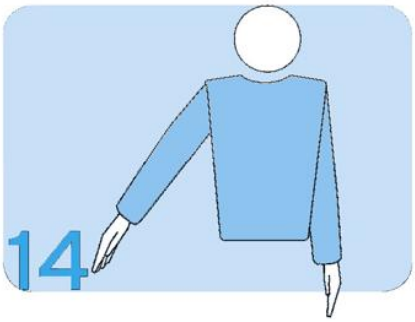
Wisselen van spelershelft



De armen vóór en achter het lichaam heffen en rond het lichaam draaien

Een gemaakt fluiten : altijd eerst tonen wie de opslag krijgt, gevolgd door teken voor de reden !

Bal is in

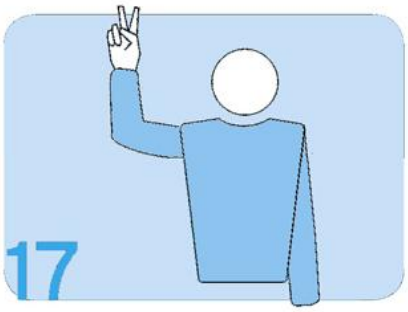


Met de gestrekte arm en open hand naar de grond wijzen

Bal is uit

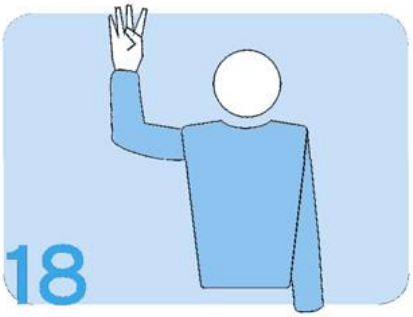
De onderarmen verticaal heffen, de handen open en met de handpalmen naar het lichaam gekeerd

Speler raakt bal 2 keer na elkaar



Twee gespreide vingers omhoog steken

Bal wordt 4 keer geraakt door team

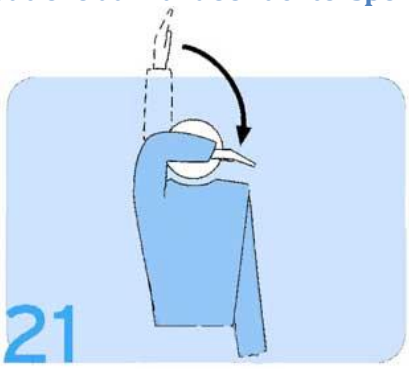


Vier gespreide vingers omhoog steken

Bal is aangeraakt ('touché')

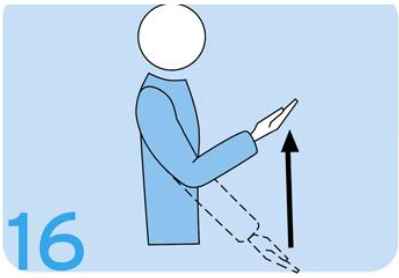
Met de handpalm van de ene hand over de vingers van de verticaal gehouden andere hand strijken

Foutieve aanval door achterspeler



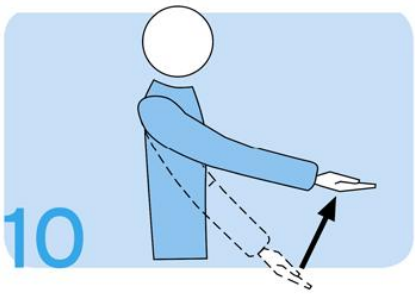
Met de onderarm, de hand open, een beweging van boven naar beneden mak

Bal (te lang) vasthouden (plaktoets)



De onderarm, met de handpalm naar boven, langzaam omhoog brengen

Bal niet losgelaten bij opslag

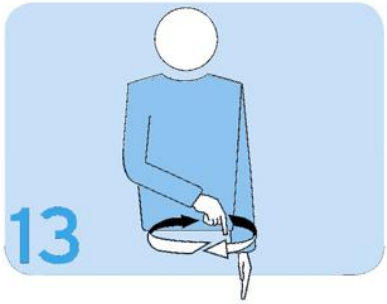


De gestrekte arm, met de handpalm naar boven, heffen

Te lang gewacht met opslaan

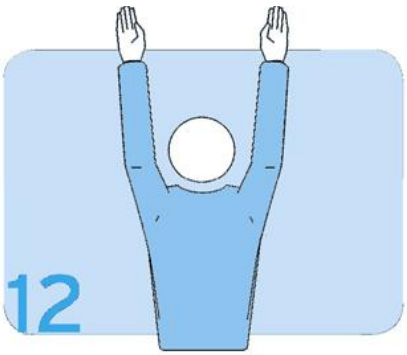
Acht gespreide vingers omhoog steken

Opstellingsfout of doordraaifout



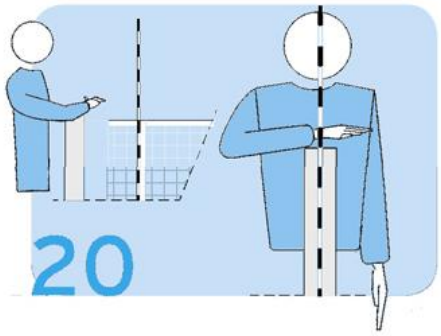
Met de wijsvinger een draaiende beweging maken

Verboden blok



De beide armen, met de handpalmen naar voren, verticaal omhoog steken

Over het net reiken

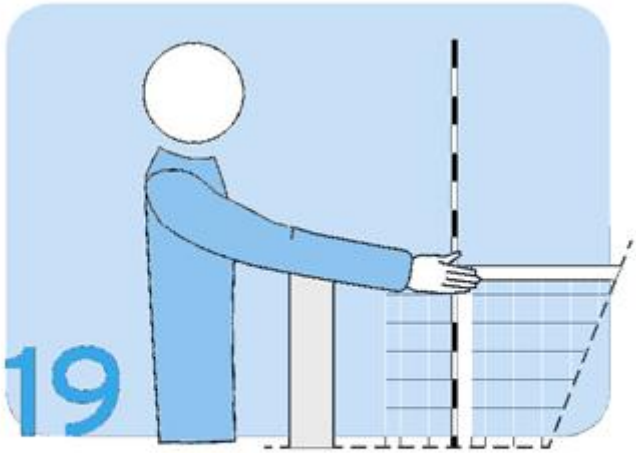


Een hand, met de handpalm naar beneden, boven het net brengen

Er zijn 2 tekens die voor meerdere dingen worden gebruikt

Net aangeraakt door een speler

Opslag in het net

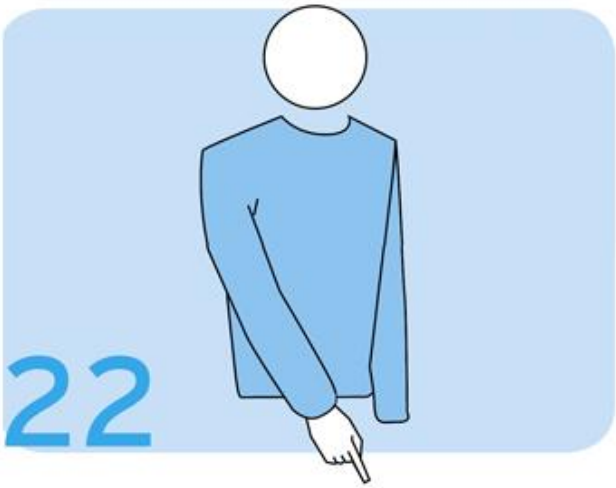


Met de hand de zijde van het net aanwijzen waar de fout gemaakt is.

Voetfout aan het net

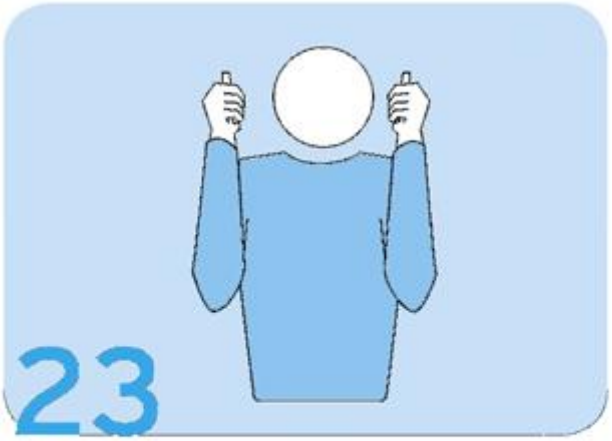
Bal gaat onder het net

Voetfout bij opslag



De middenlijn of de betreffende lijn aanwijzen

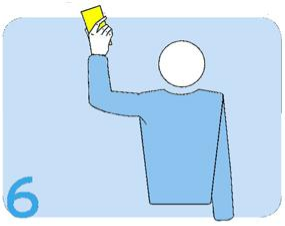
Als je geen oordeel kan of wil vellen, dan kun je ‘zonder punt’ fluiten.



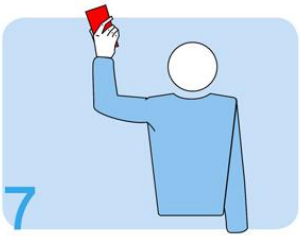
De beide duimen verticaal omhoog steken

En deze heb je normaal nooit nodig bij jeugdwedstrijden

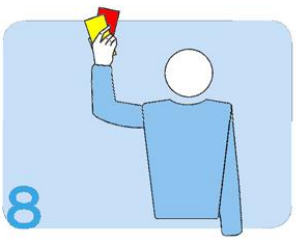
Met de open hand (palm gericht naar de scheidsrechter) de pols aanraken (waarschuwing) òf met de gele kaart (bestraffing) naar de pols wijzen



Gele kaart tonen



Rode kaart tonen



Gele en Rode kaart tonen in één hand