

Protocol wedstrijdtafel

Beach Handball Tour

1. Verzamel de rugnummers van maximaal **10** spelers per team en de letters A, B, C of D van maximaal **4** teamofficials per team en noteer deze op het scoreformulier.
Teamofficials die boven de streep staan vermeld, mogen plaatsnemen in de wisselzone, met een maximum van **twee** personen. Teamofficials die onder de streep staan vermeld, mogen geen plaats nemen in de wisselzone. Een doorgestreepte naam betekent dat deze speler/teamofficial niet deelneemt aan de wedstrijd.
2. Controleer of de rugnummers overeenkomen met de spelers op het veld.
3. Laat de teamofficials het scoreformulier ondertekenen. Ze tekenen voor alle spelers en officials die erop staan. Plaats de handtekening in vakje Htk. Off. (team) A en B.
4. Overhandig de time-out bordjes aan de coaches van beide teams
(indien een time-out mag worden aangevraagd op het toernooi).
5. Zorg ervoor dat de wedstrijd op tijd wordt gestart door de scheidsrechters.
6. Maak duidelijke afspraken over de taken:
 - Eén persoon houdt de tijd bij en de score op het (digitale) scorebord. Laat een stopwatch meelopen met de tijd op het digitale scorebord.
 - Eén persoon noteert de score en uitsluitingen op het scoreformulier.
7. Als er een delegate aanwezig is bij de wedstrijd, let dan goed op. Stop de tijd direct wanneer de delegate fluit.
8. Markeer een 1-punter met één streepje en een 2-punter door 1 vakje leeg te laten en een streepje te zetten in het vakje erna: 1 2 3 4 5 6.
9. Bij het invullen van een shoot-out noteer je in het bovenste vakje het nummer van de speler die de shoot-out neemt. In het onderste vakje vul je het aantal behaalde punten van de poging in: 0, 1 of 2. Als wedstrijdtafel moet je erop letten dat in de eerste vijf pogingen dezelfde speler **niet** twee keer de shoot-out neemt. Bij een stand van 5-5 wissel je van kant en mogen in principe dezelfde spelers weer een poging ondernemen.

Een speler mag dus wel poging 5 en 6 nemen, maar niet poging 1 en 5.

Po (poging)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nr (rugnummer)	18	14	12	16	20	20	8	12	14	15
Pt (punten)	0	2	1	2	2	1	2	2	0	1

10. Houd de teamofficials goed in de gaten voor eventuele time-outs. Fluit direct en stop de tijd.
Let op: een time-out is alleen toegestaan als het team balbezit heeft.
11. Bij de eerste uitsluiting, houd het gele bordje met '1' omhoog. Bij de tweede uitsluiting, houd het rode bordje met '2' omhoog. Zodat het voor alle spelers, coaches en supporters duidelijk is.
 - a. Noteer de eerste uitsluiting (1U), tweede uitsluiting (2U) of directe diskwalificatie (DD) met een kruisje in de juiste kolom achter de desbetreffende speler.
12. Laat de scheidsrechters een directe diskwalificatie (DD) **altijd** uitleggen onderaan het formulier na afloop van de wedstrijd.
13. Noteer de juiste uitslagen op het formulier. Schrijf na elke set de score in het vakje Score (bijv. 22-20). Noteer het resultaat in sets in het vakje Resultaat (1-0 of 0-1). Noteer na de wedstrijd het eindresultaat in sets in het vakje Eindresultaat (2-0 of 2-1).
14. Laat het scoreformulier ondertekenen door beide personen achter de wedstrijdtafel, beide scheidsrechters en, indien aanwezig, de delegate.
15. Zorg ervoor dat de coach of teamverantwoordelijke de time-out kaart teruggeeft aan de wedstrijdtafel.
16. De scheidsrechters brengen het volledig ingevulde scoreformulier terug naar het wedstrijdsecretariaat voor verwerking. Als de scheidsrechters twee wedstrijden achter elkaar fluiten nemen ze beide formulieren mee. Tenzij de organisatie de formulieren van de eerste wedstrijd al heeft opgehaald.
17. Ruim de wedstrijdtafel na afloop van de wedstrijd netjes op en zorg dat de inventaris compleet is.