

Spelregels voor W-officials

Een aantal belangrijke zaken voor de jurytafel

Hieronder volgen een paar spelregels en de uitleg daarvan voor juryleden.
Het is voor W-officials bedoeld om, zo nodig, hun kennis wat te actualiseren.

Een fout, begaan door de jurytafel, direct corrigeren.

Dat wil zeggen:

De tijd gaat terug naar het moment waarop de fout is begaan. De wedstrijd herbegint vanaf dat moment. Op het wedstrijdformulier moeten de volgende doorhalingen (correcties) worden gedaan:

- Alle doelpunten vanaf dat moment gemaakt, worden niet meer geteld
- Alle U20(S)-straffen en Strafworpfouten worden vanaf dat moment niet meer geteld
- Alle uitsluitingen door een letsel komen vanaf dat moment te vervallen
- Alle straffen overeenkomstig WP 21.10 en 21.11 (UMV en UMV4) blijven **wel** geteld.

De straf tijd van de straf UMV, UMV4 of U20 gaat direct in op het moment van herbegin na het voorval met de jurytafel. Neem rustig de tijd om het formulier aan te passen.

Een fout door de jurytafel kan zijn:

- Vergeten de blauwe of witte vlag omhoog te steken als een speler weer aan het spel mag deelnemen.
- Vergeten de rode vlag op te steken bij een derde persoonlijke fout, zodat de betreffende speler gewoon aan het spel blijft deelnemen
- Fouten met de tijd: de klok laten doorlopen, of juist niet laten doorlopen, onjuiste tijd ingesteld van de te spelen periode.
- Fouten met de 30 sec. regel.
- Laatste minuut niet aangegeven

Wanneer moet de 30 sec. klok worden teruggezet naar 0 of 30?

Bij:

- een bal over de zijlijn, ongeacht welke speler dat veroorzaakt heeft!
- een schot op het doel (het hoeft geen doelpunt te worden)
- een doelpunt
- elke zware overtreding
- een neutrale inworp
- een balwisseling (door een overtreding en vrije worp of door regulier spel)
- een begin van de wedstrijd of herbegin van een periode
- elke hoekworp
- elke doelworp

Wat zijn de vlag- en fluitsignalen?

Alleen de rode vlag:

- Bij de derde persoonlijke fout

Alleen fluitsignaal:

- Ongerechtigde speler (bijv. een achtste speler in het water tijdens het spel of een speler met 3 persoonlijke fouten of UMV)
- Overige voorvallen, zoals een probleem bij de jurytafel (de klok loopt niet meer e.d.)

Rode vlag en fluitsignaal:

- Bij de derde persoonlijke fout, wanneer dat een strafworfout is. (De scheidsrechter moet geattendeerd worden op deze 3e persoonlijke fout, omdat de speler eerst vervangen moet worden voordat de strafworf mag worden genomen.)
- Bij verkeerd inkomen na een strafperiode
- Bij verkeerd wisselen van spelers tijdens het spel

Blaauwe vlag:

- Gestrafte speler van blauw mag terugkomen na verstrijken 20 sec. straf tijd

Witte vlag:

- Idem voor speler van wit.

Blaauwe en gele vlag, resp. Witte en gele vlag:

- Vervanger van Blauw resp. Wit mag terugkomen na verstrijken 4 min. straf tijd bij UMV4.

Opmerking: In de praktijk blijkt dat de jurytafel onvoldoende let op het verkeerd terugkomen van een uitgesloten speler. De SCD2 vraagt daarom beter op dit veel voorkomend voorval.

Wat te doen bij Time out?

- Laat direct na de aanvraag van de time-out de klok voor de time out lopen en geef na 45 sec. een fluitsignaal. Dit is het teken voor de spelers om elke positie in het veld in te nemen.
- Geef na 1 minuut weer een fluitsignaal. Dit is het teken dat het spel weer moet herbeginnen.
- Op het wedstrijdformulier moeten een paar dingen worden ingevuld:
 - Onder wedstrijdverloop: Tijdstip - T - Kleur cap van de aanvragende ploeg - bij stand niks. Dus bijvoorbeeld:

	wedstrijdverloop		
Tijdstip	Actie	B/W & nr.	Stand
3.22	T	Bl.	

- Aan de linkerkant van het formulier een van de twee vakjes een kruisje zetten bij "Time out"

Invullen persoonlijke fouten:

- Elke persoonlijke fout (U20 - U20/S - UMV - UMV/S - UMV4 - S) betekent een kruisje in de kolom "pers. fouten" achter de betreffende speler.
- Heeft een zware fout 2 straffen (U20/S - UMV/S - UMV4) dan blijft het 1 kruisje achter de naam en geen 2.
- Voor elke zware overtreding, waarvoor de scheidsrechter een persoonlijke fout geeft met een vervanging (UMV - UMV4 - UMV/S), wordt 1 kruisje in de kolom "pers. fouten" gezet en vervolgens een streep door de rij.
Bovendien wordt er ook een streep gezet achter de speler in die kolom, die een letsel oploopt, waardoor die niet meer aan de wedstrijd mee kan doen.

Invullen rode kaart voor de coach:

Onder de namen van de ploeg is de mogelijkheid gemaakt een kruisje te zetten in het vakje bij rode of gele kaart voor de coach als ook de ass. coach.