

## Spelregels voor de W-official

Het DWF (Digitale Wedstrijd Formulier) is verplicht voor alle regio's. We maken gebruik van het DWF van Sportlink op een tablet.

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

### Een fout, begaan door de jurytafel, direct corrigeren.

Overleg hierover met de scheidsrechter. Neem de tijd om het formulier aan te passen.

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-straffen en strafworfouten 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 en U20 gaat direct in op het moment van herbegin na het voorval met de jurytafel.

### **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 seconden regel.
- Laatste minuut niet aangegeven.

### **Wanneer moet de 30 seconden klok worden teruggezet naar 0 of 30?**

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

### **Wat zijn de vlag- of fluitsignalen?**

#### ***Alleen de rode vlag:***

- Bij de derde persoonlijke fout.

#### ***Alleen fluitsignaal:***

- Ongerechtigde speler (bijv. achtste speler in het water tijdens het spel of een speler met drie 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 strafworp is. De scheidsrechter moet geattendeerd worden op deze derde persoonlijke fout, omdat de speler eerst vervangen moet worden voordat de strafworp mag worden genomen).
- Bij verkeerd inkomen na een strafperiode.
- Bij verkeerd wisselen van spelers tijdens het spel.

**Blauwe vlag:**

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

**Witte vlag:**

- Gestrafte speler van wit mag terugkomen na verstrijken 20 sec. straftijd.

**Blauwe en gele vlag, resp. witte en gele vlag:**

- Vervanger van blauw resp. wit mag terugkomen na verstrijken 4 min. straftijd bij UMV4.

**Wat te doen bij een 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 DWF start de tijd automatisch zodra je dit activeert en registreert. Het geven van de fluitsignalen moet wel gedaan worden.

**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.

Op het DWF worden de 'kruisjes' voor de persoonlijke fouten automatisch geplaatst na registratie. De streep bij zware overtredingen wordt gemarkeerd met een rode vlag. Bij letsel komt er achter de speler een icoon te staan met letsel erin.

Uiteraard blijft persoonlijke controle op het bovenstaande altijd bestaan.

**Meer informatie over het DWF in de 'Werkinstructie DWF Sportlink'.**

**HELP ELKAAR ERAAN HERINNEREN DAT JE ACHTER DE JURYTAFEL MOET ZITTEN.**