HANDLEIDING

HOE HET WEDSTRIJDBLAD CORRECT INVULLEN BIJ U8/U10

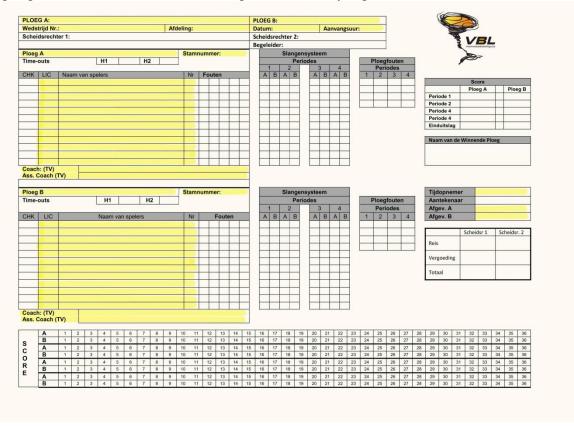


Stap 1: invullen van de basisgegevens

Vul vóór de start van de wedstrijd alle basisgegevens in:

- Ploeg A + stamnummer
- Ploeg B + stamnummer
- Wedstrijd Nr.
- Afdeling
- Datum
- Aanvangsuur
- Namen van spelers + Nr + Geboortedatum
- Namen coach en Ass. Coach
- Tijdsopnemer
- Afgevaardigde ploeg A
- Afgevaardigde ploeg B

Alle geel gearceerde velden moeten voor het begin van de wedstrijd ingevuld worden:

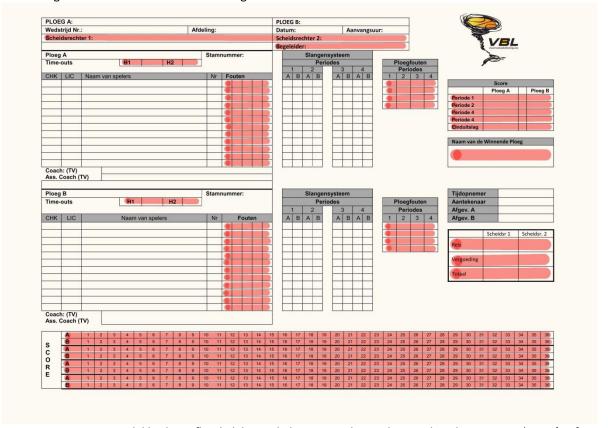


Omdat het 'oude' wedstrijdblad nog steeds gebruikt mag worden, zijn er enkele vakken die niet moeten ingevuld worden:

- Scores en tussenstanden
- Scheidsrechtersvak
- Naam van de Winnende Ploeg
- Fouten per speler
- Ploegfouten
- Time-outs



Alle rood gearceerde velden moeten NIET ingevuld worden:



Na Stap 1 zijn er 2 mogelijkheden, afhankelijk van de keuze van de coaches en de gekozen optie (2x 3t/3 of 1x 3t/3). Hieronder vind je een uitgewerkt voorbeeld van

- A. Wedstrijdblad van wedstrijd 'Optie A (2x 3t/3)' waarbij de coaches hun ploeg in 2 teams opgesplitst hebben
- B. Wedstrijdblad van wedstrijd waarbij de coaches hun ploeg NIET opgesplitst hebben

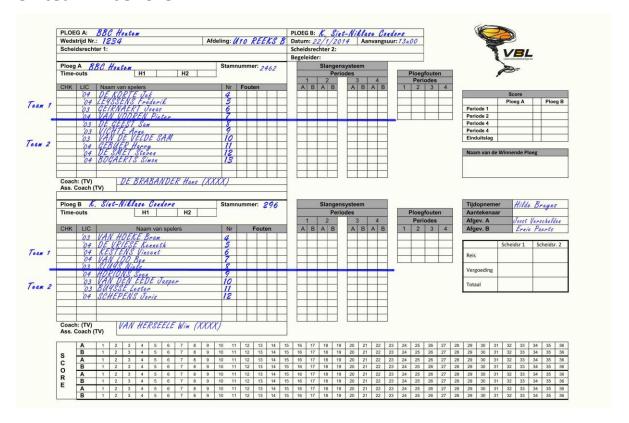


Α.

WEDSTRIJDBLAD INVULLEN WANNEER EEN PLOEG IN 2 TEAMS GESPLITST IS

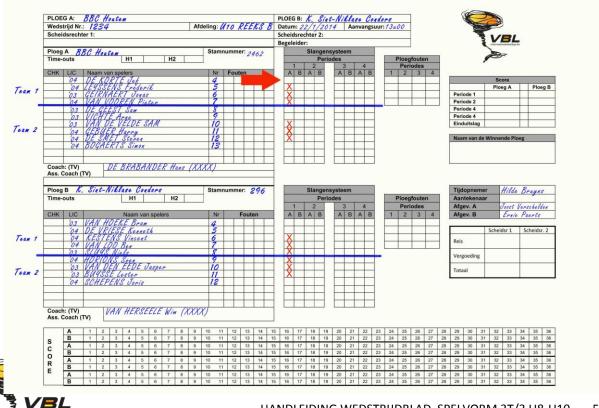


A - Stap 2: Duid per ploeg met een lijn aan welke spelers bij team 1 en team 2 behoren



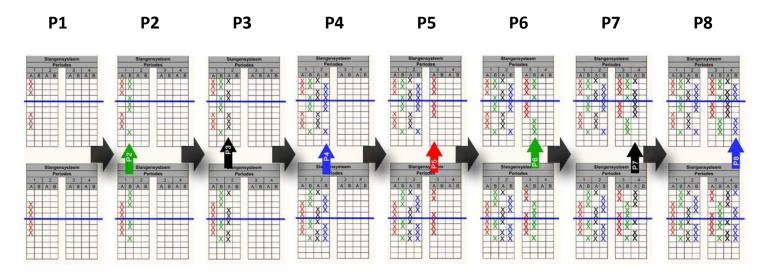
A – Stap 3: Duid per ploeg aan welke spelers spelen in Periode 1

Zet een kruisje naast de naam van alle spelers (op beide terreinen) die de wedstrijd starten in het vak 'Slangensysteem'. Dit moeten 3 opeenvolgende spelers zijn volgens het wedstrijdblad. De coach mag zelf beslissen bij welke speler hij start.



A – Stap 4: Duid na elke periode aan welke spelers van elke ploeg de volgende periode zullen spelen.

Het zijn telkens de volgende 3 spelers die bij de volgende periode aan de beurt komen, volgens het principe van de "slang"¹.



OPMERKING: indien men beschikt over <u>12 spelers</u> bij 'Optie A (2x 3t/3)' of over <u>6 spelers</u> bij 'Optie B (1x 3t/3)', mag men Periode 5 (P5) starten bij een willekeurige speler. Op deze manier moeten niet steeds dezelfde 6 spelers op het terrein zitten en dezelfde 6 spelers op de bank zitten.

¹ Het principe van de "slang": je duidt telkens de volgende spelers aan door de starten bij de speler die in de vorige periode net niet geselecteerd werd.



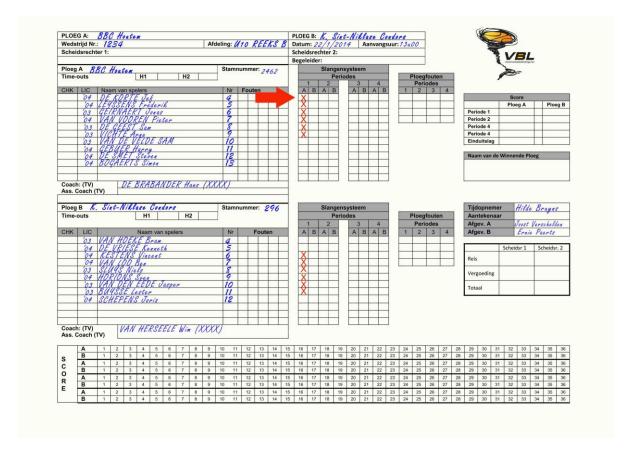
B.

WEDSTRIJDBLAD INVULLEN WANNEER EEN PLOEG NIET GESPLITST IS



B - Stap 2: Duid per ploeg aan welke spelers spelen in Periode 1

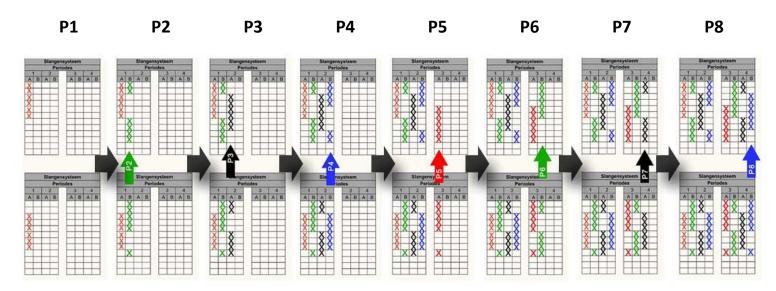
Zet een kruisje naast de naam van alle spelers (op beide terreinen) die de wedstrijd starten in het vak 'Slangensysteem'. Dit moeten <u>3 opeenvolgende spelers</u> zijn bij 'Optie B (1x 3t/3)' of <u>6 opeenvolgende spelers</u> zijn bij 'Optie A (2x 3t/3)'. De coach mag zelf beslissen bij welke speler hij start.





B – Stap 3: Duid na elke periode aan welke spelers van elke ploeg de volgende periode zullen spelen.

Het zijn telkens de volgende 3 spelers die bij de volgende periode aan de beurt komen, volgens het principe van de "slang"².



OPMERKING: indien men beschikt over <u>12 spelers</u> bij 'Optie A (2x 3t/3)' of over <u>6 spelers</u> bij 'Optie B (1x 3t/3)', mag men Periode 5 (P5) starten bij een willekeurige speler. Op deze manier moeten niet steeds dezelfde 6 spelers op het terrein zitten en dezelfde 6 spelers op de bank zitten.

² Het principe van de "slang": je duidt telkens de volgende spelers aan door de starten bij de speler die in de vorige periode net niet geselecteerd werd.

