АНГЛОЯЗЫЧНАЯ ВЕРСИЯ

DataProject
SPORT SOFTWARE
s.r.l.

ВВЕДЕНИЕ

Электронный протокол даёт возможность автоматически вводить информацию о матче в протокол. Программа была разработана для оказания помощи секретарям по ведению игрового протокола в различных ситуациях и фазах матча.

ПОСТРОЕНИЕ ЭЛЕКТРОННОГО ПРОТОКОЛА

Программное обеспечение электронного протокола состоит из:

- **Competition Manager**, который используется для обработки данных о чемпионате/турнире;
- **e-SCORESHEET Version**, используемый для ведения матча.

Competition Manager используется для обработки и проверки любого типа информации по ведению матчей турнира/чемпионата. Национальная федерация, руководство Лиги, оргкомитет может создать удалённую базу данных, из которой можно будет получать информацию по определённому турниру или соревнованию, такую как:

- Официальные правила соревнований;
- Список допущенных судей или назначения судей;
- Названия и составы участвующих команд;
- Списки спонсоров и логотипы соревнований;

При помощи очень простой процедуры импортирования все официальные данные, необходимые для работы с электронным протоколом, могут быть скачаны и импортированы в **e-scoresheet version**. Основной целью является централизованная обработка всей необходимой для заполнения протокола информации.

Competition Manager и **e-SCORESHEET** были созданы для обеспечения полной проверки, правильности и обмена данными:

- Судьи, команды, игроки идентифицируются в соответствии с их ID №;
- Особые параметры соревнований установлены на «центральном уровне» для исключения ошибок и несанкционированных действий секретарей.

В электронный протокол включены все игровые ситуации, которые могут произойти во время матча. В конце матча официальная информация протокола может быть добавлена в центральную базу данных, для автоматического обновления таблиц соревнований, судей, санкций и т.д.

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Минимальные требования для корректной работы программы:

- Компьютер с процессором 300 MHz или выше;
- Монитор Super VGA (800x600) или более высоким разрешением;
- 30 Mb свободного дискового пространства;

Программа может быть установлена на любой компьютер с операционной системой Windows® (XP/Vista).

СОСТАВ КОМАНДНОЙ СТРОКИ

<u>Меню FILE</u>

Меню File делится на:

- Импортировать соревнование;
- Назначение клавиш или сочетания клавиш: для обозначения определённого этапа матча;
- Опции: для задания определённых опций в программе;
- Настройка принтера: устанавливаются параметры принтера;

<u>Меню MATCH</u>

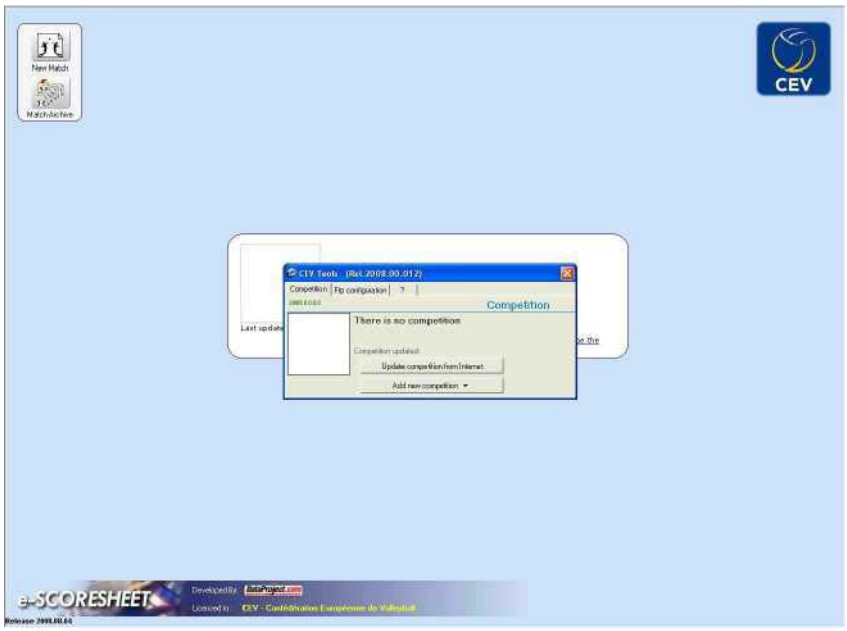
Меню Match делится на:

- Новый матч: для введения нового матча;

- ☞ Матч в архиве: для открытия существующего матча;
- ☞ Восстановление матча: для выбора пути для сохранения матчей, если компьютер будет внезапно отключён.

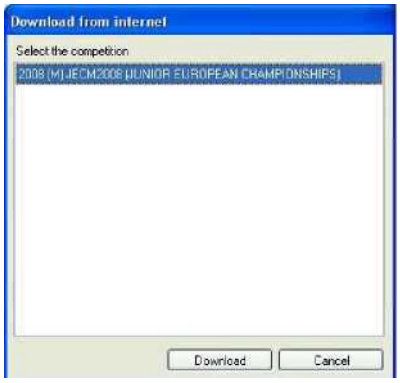
ИМПОРТИРОВАНИЕ СПИСКА СОРЕВНОВАНИЙ

При первом запуске программы Вас попросят импортировать список соревнований в программу:

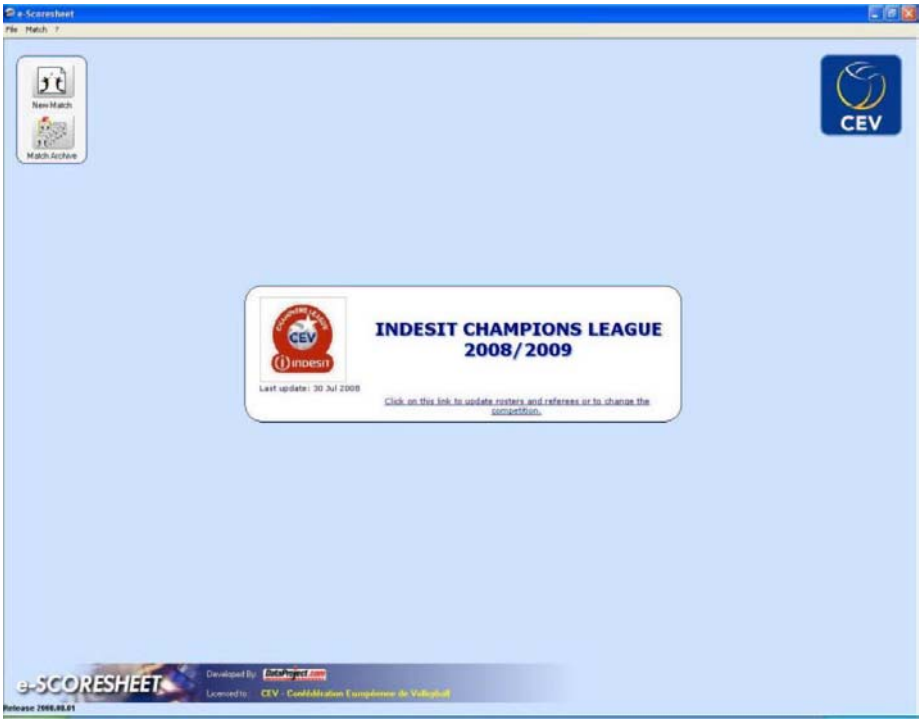


Первое, что необходимо сделать – это добавить список соревнований в программу (первый запуск программы) или обновить список соревнований (список уже существует).
Нажмите кнопку **«UPDATE OR CHANGE»** и появится следующее окошко:

Выберите **«ADD NEW COMPETITION»** для ввода соревнования. Вы можете выбрать добавление соревнования из интернета или из специальной папки. Рекомендуется добавлять соревнования из интернета. Выберите "Download from the Internet» и появится следующее окошко, в котором вы можете выбрать соревнование, которое Вы желаете добавить в список:



Нажмите **«DOWNLOAD»** как только выбрали соревнование.

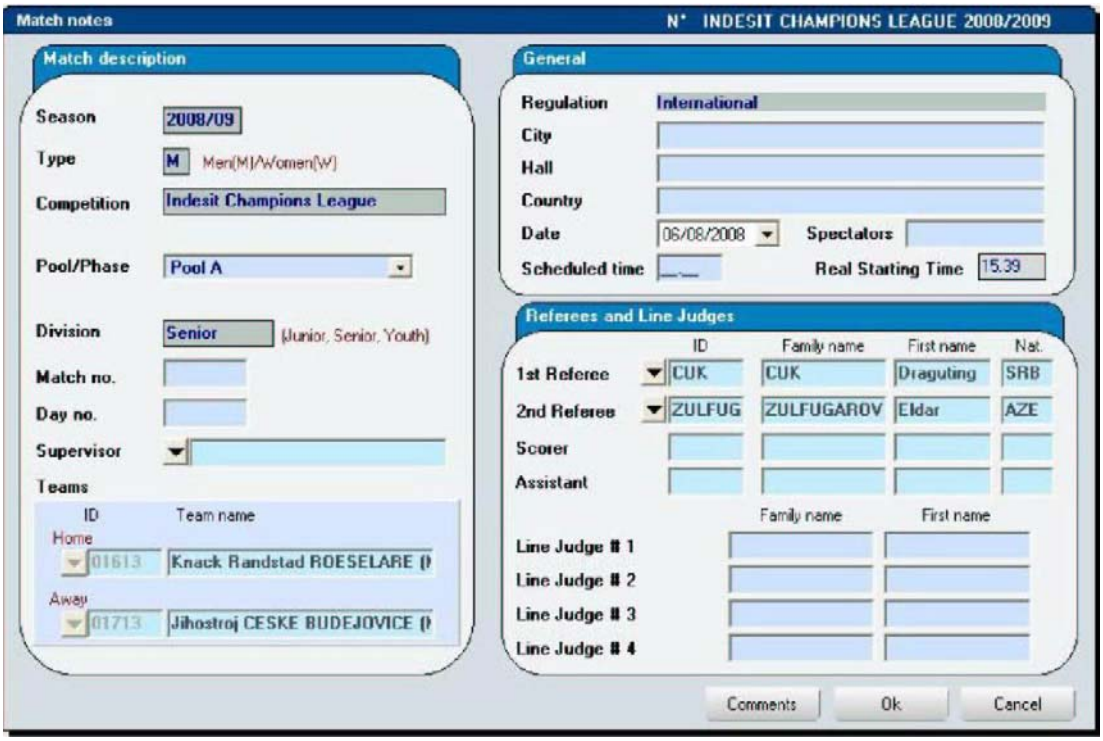


В центре экрана появится логотип, название и тип соревнований. Можно обновить или изменить соревнование, нажав на линк в белом прямоугольнике в центре экрана.
После этого появится кнопка для подключения как показано на рисунке:

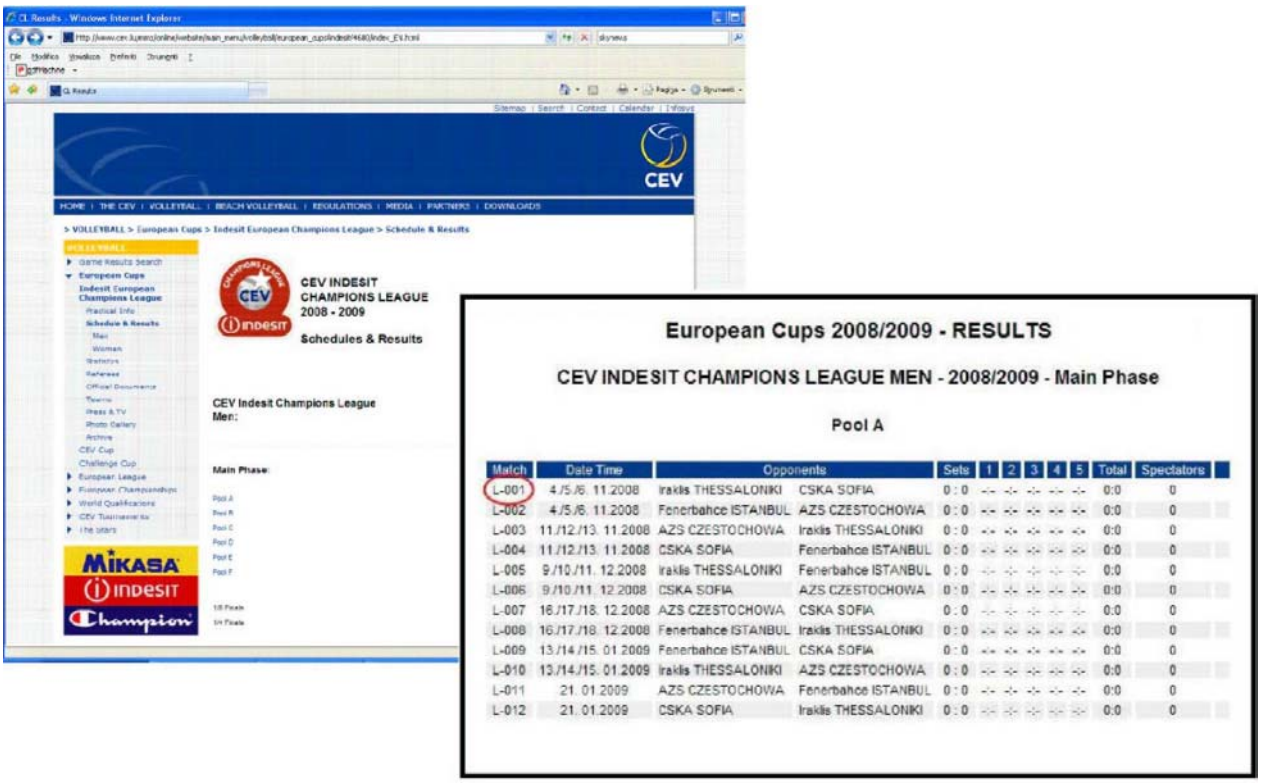
Нажмите **«UPDATE»** для обновления существующего соревнования или **«ADD NEW»** для введения нового.

ВВОД НОВОГО МАТЧА

После того, как Вы выбрали соревнование, Вам нужно будет открыть новый матч или матч из базы данных, нажав на соответствующую кнопку в левом углу основного окошка.
После того, как Вы выберите **«NEW MATCH»**, появится следующее окошко:



В данном окошке Вы можете ввести всю информацию о матче, фамилии судей и лайнсменов.
Программа будет автоматически выдавать информацию в течение сезона, тип и название соревнований, регламент и т.д. Изменить данную информацию будет невозможно.
Вам необходимо будет выбрать Группу и этап соревнований, а так же № матча. № матча должен быть внесён в строгом соответствии с информацией, находящейся на сайте ЕКВ:

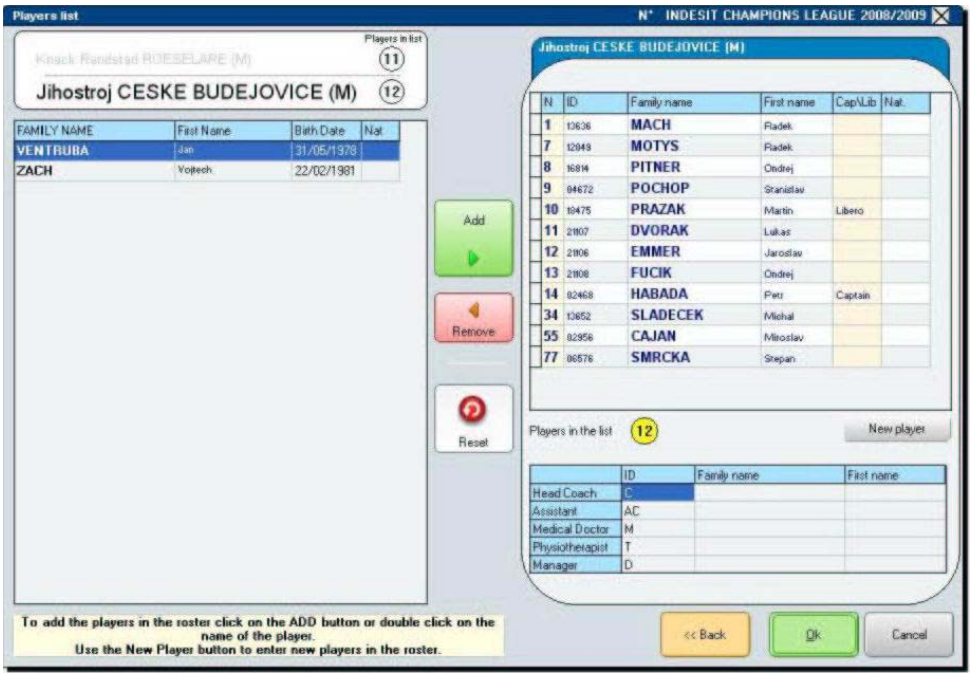


Выберите № матча, который Вы хотите ввести и введите его в соответствующее поле.
Следующий шаг – введение названий команд. Названия команд выбираются на той же веб страничке, где и № матча (см. предыдущий рисунок).
Нажав на кнопку **«COMMENTS»** в низу экрана, Вы откроете пустое окошко, в которое можно добавить любые комментарии.
Заполнив все поля с информацией о матче, Вы должны нажать на кнопку «**OK**» для подтверждения.
Нажмите кнопку **«CANCEL»** для выхода из окошка без сохранения внесённой информации.

ОКОШКО MATCH SCORING

Заполнив все поля с информацией о матче, Вы должны нажать на кнопку **«OK»** и появится окошко «**MATCH SCORING»**: единственная информация, которая будет выведена в данном окошке – это названия команд, которые были введены в поля для информации о матче. По умолчанию, названия команд будут выведены в верхней части окошка, домашняя слева, и гостевая – справа (порядок команд можно изменить, нажав на кнопку **«CHANGE»**).

Для выбора игроков необходимо нажать на кнопку **«LIST»** , расположенную в левом нижнем углу окошка.
После этого появится следующее окошко:



В данном окошке выбираются игроки на площадке и скамейке запасных, которые примут участие в матче. Вы можете нажать на кнопки:

- ☞ **ADD**
- ☞ **REMOVE**

для добавления/удаления игрока из существующего списка или нажать на кнопку

- ☞ **NEW PLAYER**

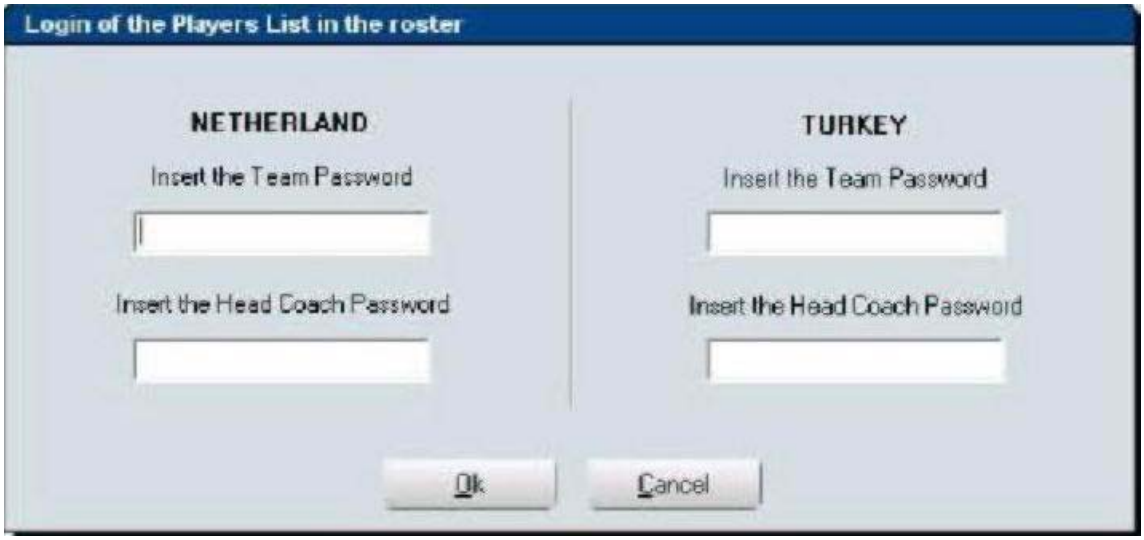
для внесения нового игрока в существующий список.

Кнопка **«RESET»** используется, если Вы хотите очистить список игроков и начать составлять его заново.

Выберите игрока из списка слева и нажмите **«ADD»**, чтобы внести игрока в состав команды; как только фамилия игрока появляется в списке справа необходимо ввести его игровой № в соответствующем поле. Если игрок является капитаном или либеро, то после указания его игрового № необходимо нажать **«ENTER»** и выбрать C или L для автоматического заполнения соответствующего поля. Если Вы внесли нового игрока при помощи кнопки **«NEW PLAYER»**, то Вы так же можете изменить фамилию, имя и гражданство.

После того, как Вы внесли всех игроков, нажмите кнопку «**OK**» для подтверждения выбора. Появится окошко с вопросом, желаете ли Вы распечатать предварительный протокол. Нажмите **YES** или **NO** по Вашему желанию.

На данном этапе от Вас потребуется ввести пароли для команд и тренеров в следующем окошке:



Окошко **«MATCH SCORING»** будет выглядеть, как показано на нижеследующем рисунке:

Внутри кнопки «**LIST**» появится галочка, если игроки были внесены в список правильно. Список должен быть утверждён при помощи введения соответствующих паролей. Если же была допущена ошибка, то вместо галочки появится восклицательный знак.

НАЗНАЧЕНИЕ ПОДАЮЩЕЙ СТОРОНЫ

По умолчанию, подача отдаётся команде, которая внесена в протокол слева. Для смены подающей стороны нажмите **«SERVE TO LEFT»** или «SERVE TO RIGHT». Подающая команда будет обозначаться белым мячом, расположенным на половине площадки подающей команды. Назначение подающей стороны может быть выполнено до или после определения расстановок команд.

КНОПКА CHANGE/INVERT

Кнопка **«CHANGE»** используется для смены площадок.

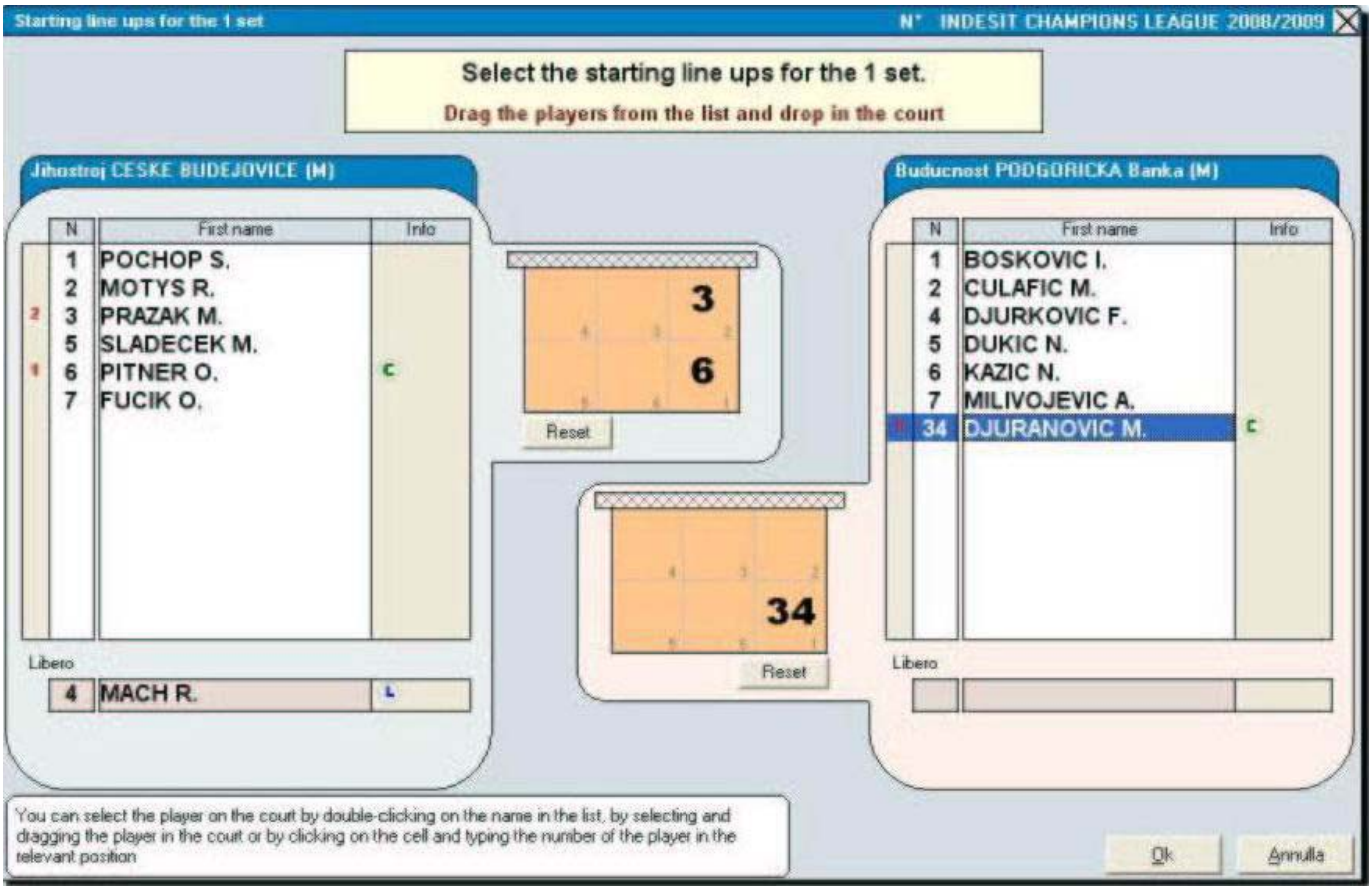
РАССТАНОВКА

Нажмите **«LINE-UP»** в левом нижнем углу для того, чтобы определить и ввести стартовых игроков обеих команд.

Примечание: после нажатия кнопки **«LINE-UP»** появится информационное окошко с предупреждением, что Вы не определили место хранения резервного файла (обычно съёмный дисковый накопитель).

Затем появится второе информационное окошко с требованием проверить правильность расстановки и определения подающей стороны.

После этого появится следующее окошко:



Для расстановки игроков на площадке можно:

- ☞ Выбирать игроков из списка и перетаскивать их при помощи мышки в ячейку, соответствующую позиции игрока на площадке;
- ☞ Кликнуть мышкой на ячейку и ввести игровой № игрока, который будет начинать матч на данной позиции.

Для изменения изначальной расстановки можно:

- ☞ Нажать кнопку **«RESET»**, расположенную под рисунком игровой площадки для удаления всех 6 внесённых игроков;
- ☞ Кликнуть на игровой № в ячейке и изменить его при помощи клавиатуры (данная опция применяется в том случае, если Вам не нужно изменять всю расстановку).

Другой способ внесения стартовой шестёрки игроков – двойной клик мышкой на фамилии игрока и он будет внесён в протокол на позицию №1. При помощи данной опции игроки вносятся в протокол в соответствии с системой перехода от позиции №1 до позиции №6.

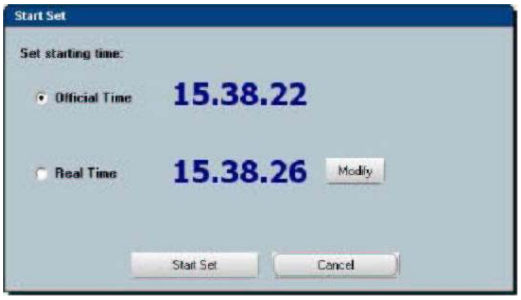
Вы можете удалить игрока, внесённого в протокол, дважды кликнув мышкой на фамилии игрока в списке; после чего его фамилия будет удалена, и Вы сможете ввести другого игрока.

Нажмите «**OK**» для подтверждения Вашего выбора.

Начальная расстановка появится в окошке **«MATCH SCORING»**.

НАЧАЛО ПАРТИИ

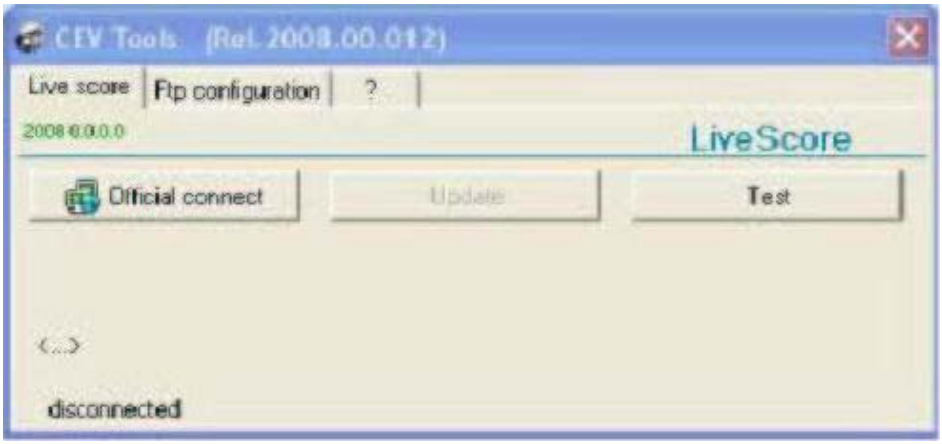
В окошке **«MATCH SCORING»** будут указаны игроков на площадке и на скамейке запасных. Нажмите **«START SET»** для начала сета и появится окошко, в котором Вы должны выбрать официальное начальное время или текущее время (Вы можете изменить текущее время, нажав на кнопку **«MODIFY»**):



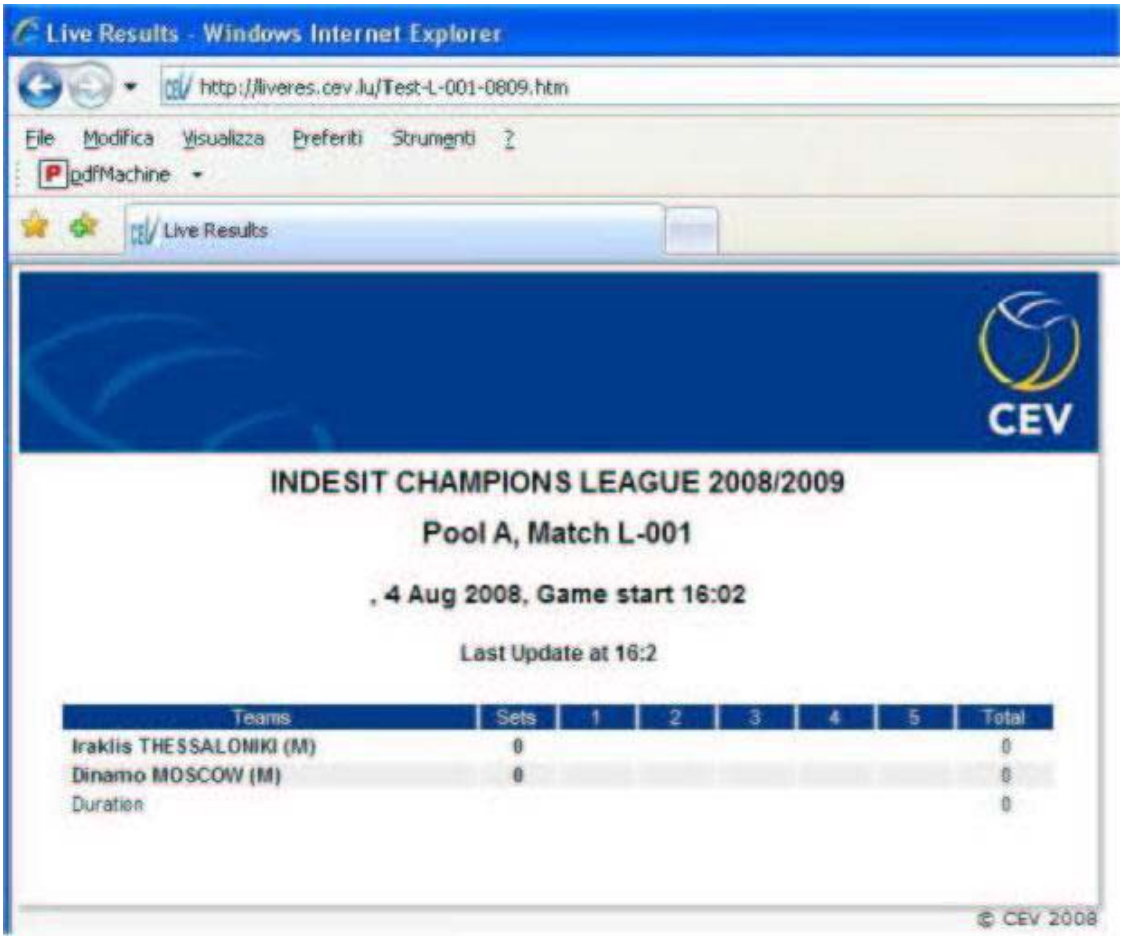
Официальное время – это время, которое Вы предварительно ввели в окошко с примечаниями. Официальное время начала II партии определяется следующим образом: продолжительность I партии + 3 минуты перерыва.
Реальное время – это время, которое отображается на Вашем компьютере.
В начале партии Вы должны выбрать время, которое Вы будете использовать; если разница между реальным и официальным временем составляет 5 минут, то программа автоматически отключит кнопку официального времени и Вы сможете использовать кнопку реального времени.
Нажмите **«START SET»** после того, как Вы выбрали время, которое будет использовано. После этого на экране появится окошко ведения матча и несколько новых кнопок как показано на рисунке.

ИНСТРУМЕНТЫ ЕКВ

Кнопка **«CEV TOOLS»** можно использовать в тестовом режиме и в режиме онлайн для отправления текущего счёта на страничку live score на сайте ЕКВ.
Окошко **«CEV TOOLS»** появится тогда, когда Вы в первый раз выберете **«OPEN MATCH»** или кликните на кнопку **«CEV TOOLS»** в окошке **«MATCH SCORING»**.



ПРИМЕЧАНИЕ: параметры уже установлены в **«TOOL CONFIGURATION»** в программе **Competition Manager**.
Кнопку **«TEST»** следует нажимать во время использования программы в тестовом режиме, когда счёт матча не является официальным.
В начале матча необходимо нажать кнопку **«OFFICIAL CONNECT»** для подключения к сайту ЕКВ и автоматического обновления live score:



НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ

Начисление очков командам проводится при помощи кнопки **«ASSIGN POINT»** или другой функциональной кнопки, которая предварительно была выбрана для этой цели.
Для отмены начисленного очка нажмите кнопку **«UNDO»**.

ТАЙМ АУТ

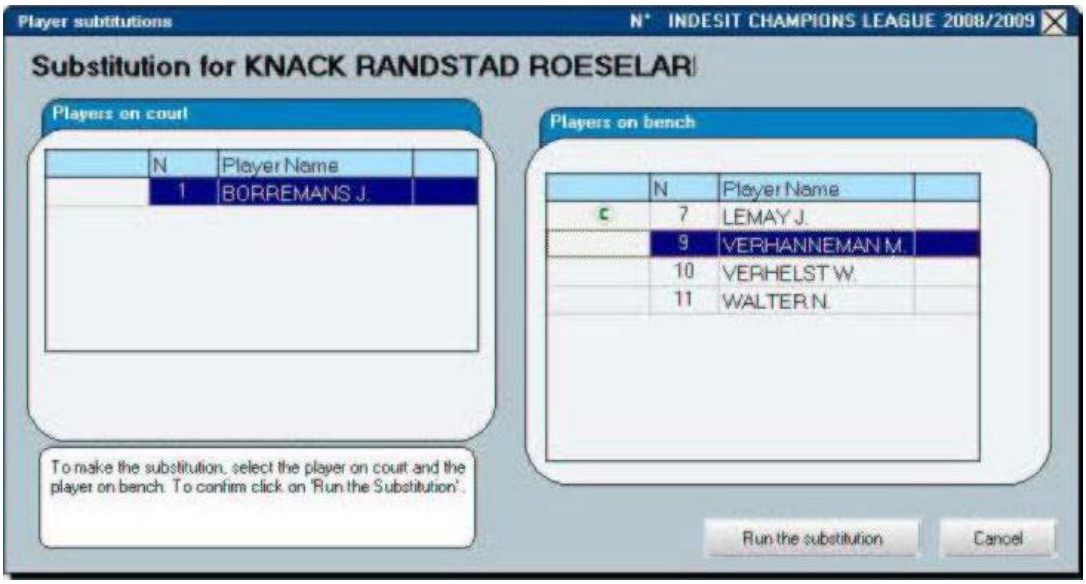
Для запуска тайм аута необходимо нажать кнопку **«TIME OUT»** на стороне той команды, которая его запрашивает. Количество использованных тайм аутов будет изменяться в ячейке, расположенной рядом с кнопкой **«TIME OUT»**.

ЗАМЕНЫ

Выполнить замену можно одним из следующих способов:

- ☞ Нажав на кнопку **«SUBSTITUTION»**;
- ☞ Нажав на другую функциональную кнопку, которая предварительно была выбрана для этой цели;
- ☞ Кликнув в списке игроков

после чего появится следующее окошко:

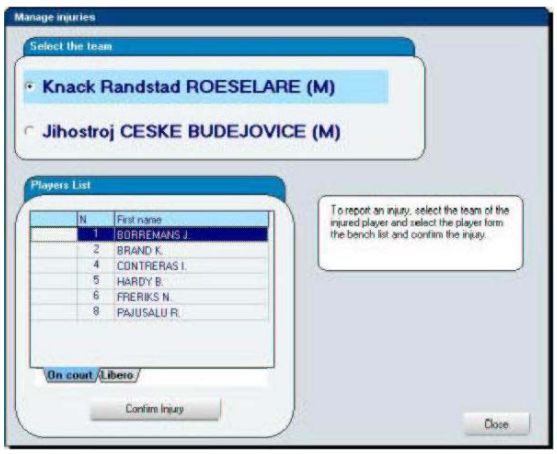


В течение матча команды имеют право производить замены игроков. Для этого необходимо выбрать игрока, которого нужно заменить, из списка игроков на площадке (слева) и игрока, который выйдет на замену, из списка игроков на скамейке запасных (справа).
Нажмите кнопку **«RUN THE SUBSTITUTION»** в правом нижнем углу для подтверждения замены. После этого появится окошко, в котором графически будет показан процесс замены с указанием игрока, покидающего площадку и игрока, выходящего на замену.

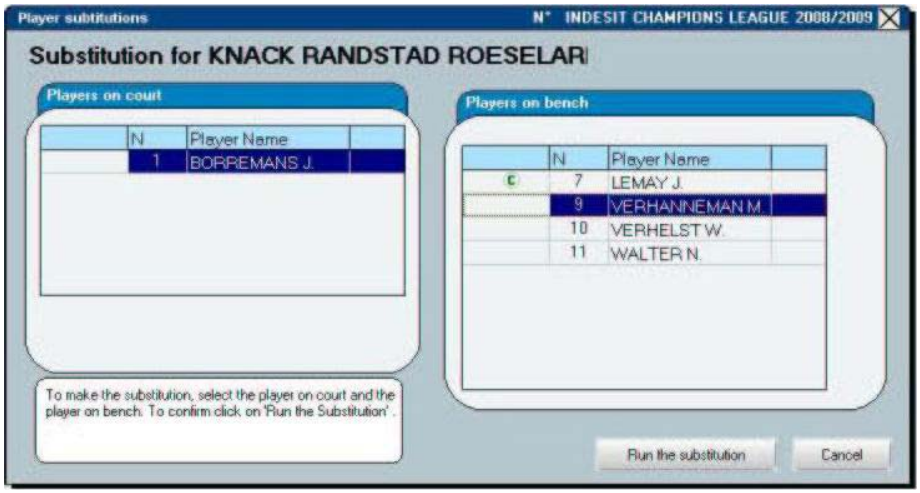
Количество проведённых замен будет показываться в ячейке, расположенной рядом с кнопкой **«SUBSTITUTION»**.

ТРАВМИРОВАНИЕ

Если игрок получает травму, то необходимо произвести вынужденную замену. Нажмите кнопку **«INJURY»** , которая находится в правом нижнем углу экрана.
В окошке **«MANAGE INJURIES»** необходимо выбрать название команды травмированного игрока и самого травмированного игрока.



Подтвердите, нажав кнопку **«CONFIRM INJURY»**. Появится сообщение с просьбой о повторном подтверждении, нажмите «YES» чтобы продолжить.
Появится окошко **«PLAYER SUBSTITUTIONS»**, в котором Вы сможете выбрать игрока со скамейки запасных, который заменит травмированного игрока. Подтвердите, нажав кнопку **«RUN THE SUBSTITUTION»**.



Если травмируется Либеро, то появится следующее окошко, в котором Вам будет необходимо игрока для замены травмированного Либеро:

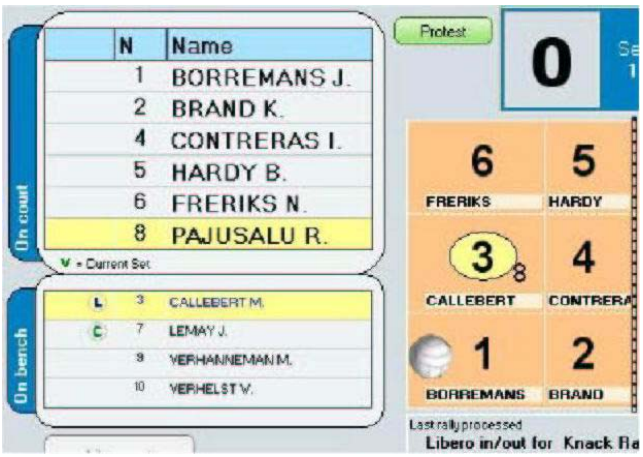
ОТМЕНИТЬ

Кнопка «UNDO» используется для отмены предыдущего действия. Каждый раз, когда Вы будете нажимать данную кнопку, будет появляться окошко с запросом на подтверждение действия, которое Вы желаете отменить.

ЛИБЕРО

После нажатия кнопки **«LIBERO IN»** появится окошко с запросом выбрать игрока, который покинет площадку:

Либеро выйдет на площадку и его игровой № появится в соответствующей ячейке, выделенной жёлтым цветом (см. рисунок); № игрока, покинувшего площадку появится рядом с жёлтой ячейкой (см. рисунок).



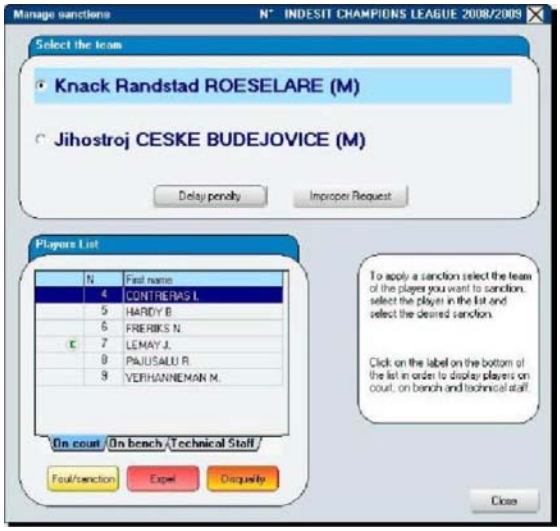
Либеро можно менять регулярно. Для этого необходимо нажать кнопку **«LIBERO OUT»**.
Функциональное окошко позволяет:

- ☞ Подключить функцию автоматически предлагать выход Либеро на площадку;
- ☞ Подключить функцию автоматически предлагать уход Либеро с площадки.

В данном случае будут появляться окошки **«LIBERO IN»** и **«LIBERO OUT»**.

САНКЦИИ

Нажмите кнопку «SANCTION» для наложения санкций в течение матча. Появится следующее окошко:



Выберите команду, на которую налагается взыскание. В данном окошке Вы можете выбрать:

- ☞ **IMPROPER REQUEST**
- ☞ **DELAY PENALTY**

Если взыскание налагается на игрока или официальное лицо, то необходимо выбрать игрока и нажать соответствующую кнопку: **FOUL** (Замечание), **DISQUALIFY**(Удаление до конца партии) или **EXPEL** (Удаление до конца матча).

Если налагается взыскание **«FOUL»**, то рядом с фамилией игрока или официального лица, получившего взыскание, появится желтая карточка, а сопернику будет автоматически начислено очко.

Если налагается взыскание **«DISQUALIFY»** или **«EXPEL»** на игрока, находящегося на площадке, то программа запросит выбрать игрока со скамейки запасных, который заменит наказанного игрока, а рядом с фамилией игрока или официального лица, получившего взыскание, появится красная карточка.

ПРОТЕСТ

Кнопка **«PROTEST»** располагается под названием каждой из команд и используется для подачи протеста во время матча. После нажатия кнопки **«PROTEST»** на экране появляется № партии и счёт на момент подачи протеста под самой кнопкой **«PROTEST»** на стороне той команды, которая его подала.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Завершение партии происходит после того, как одна из команд наберёт последнее очко. В конце партии на экране появится окошко с кратким отчётом, в котором будут указаны количество набранных командами очков, время окончания партии и продолжительность партии. Нажмите кнопку **«CONFIRM THE END OF THE SET»** чтобы продолжить.

После подтверждения завершения партии в нижнем левом углу экрана появится секундомер для отсчёта времени до начала следующей партии. Секундомер можно остановить в любой момент, нажав на кнопку **«STOP»** на секундомере.

После нажатия кнопки **«STOP»** или истечения времени перерыва программа попросит Вас ввести стартовую расстановку игроков и начать партию после выполнения всех необходимых процедур.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КНОПКИ

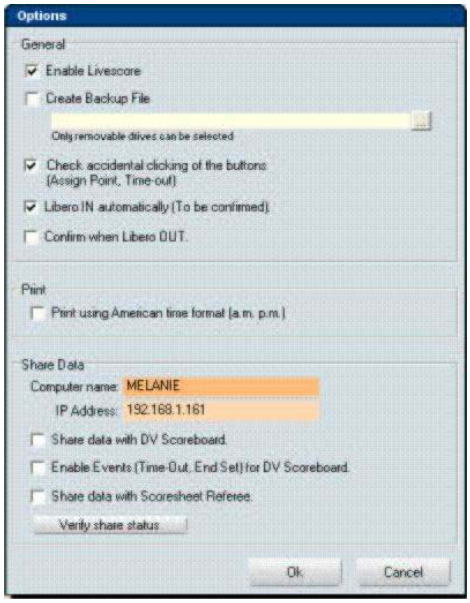
В окошке **«MATCH SCORING»** в правом нижнем углу находятся следующие кнопки:

PRINT: данная кнопка позволяет распечатать протокол матча и пред матчевую информацию. Вы можете распечатать документы напрямую, в формате PDF или сначала превью. Вы можете

распечатать заполненный или пустой протокол.

OPTIONS: данная кнопка позволяет выйти в окошко с общими опциями программы, которые разделены на 3 секции, в которых Вы можете установить специальные функции:
General:

- **Enable livescore**: включение/отключение функции livescore;
- **Create Backup file**: для хранения резервного файла разрешается использовать только съёмный дисковый накопитель (флэшка);
- **Check accidental clicking of the buttons**: блокирует кнопку на 3 секунды после нажатия во избежание случайных нажатий на кнопку;
- **Libero In automatically**: программа автоматически будет спрашивать Вас о выходе Либеро на площадку перед подачей соперников;
- **Confirm when libero Out**: если игрок Либеро выходит в зону нападения, программа автоматически будет напоминать Вам о необходимости замены Либеро.

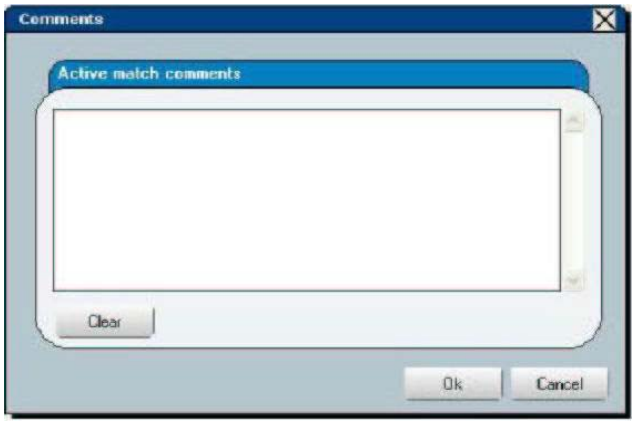


Print using American time format: использование am/ pm вместо 24 ч формата.
Share Data

- Имя компьютера и адрес IP должны быть внесены в другие программы для установления параметров обмена данными;
- Делает возможным выводить данные на DV табло;
- Делает возможным выводить картинку на DV табло;
- Делает возможным обмен данными с судьёй по протоколу;

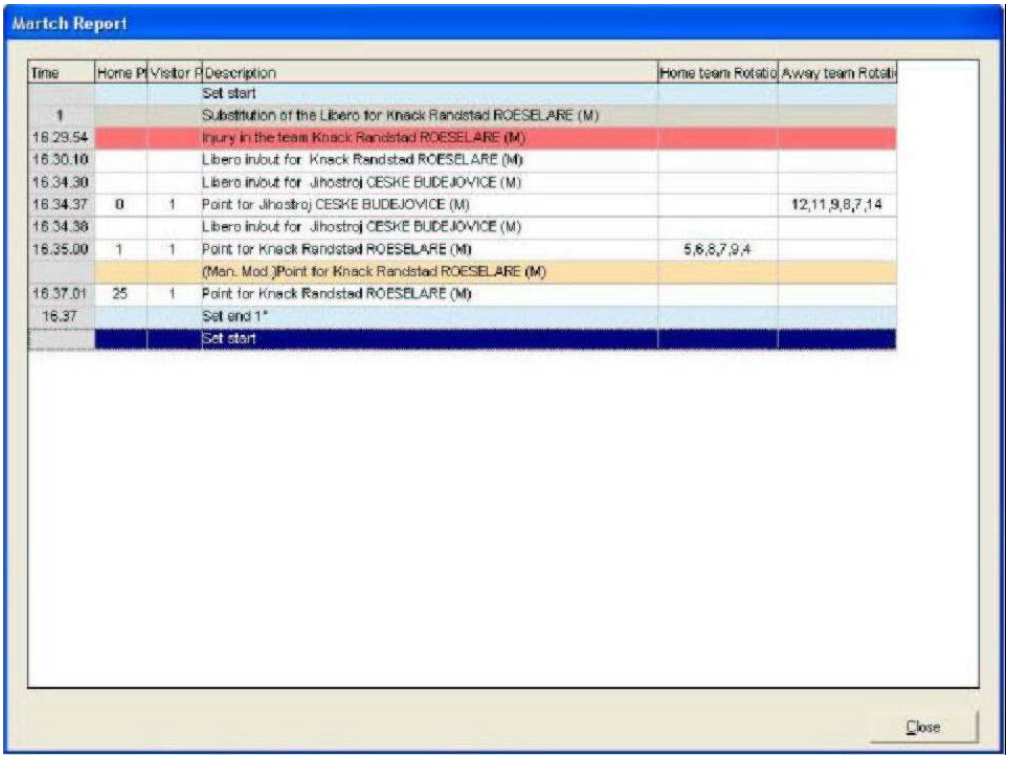
MATCH NOTES: при помощи данной кнопки можно выйти в окошко «**MATCH NOTES**».

COMMENTS: нажатие данной кнопки открывает свободное окошко, в которое можно внести любые комментарии.



CLOSE: данная кнопка используется для закрытия окошка «**MATCH SCORING**». После этого программа попросит Вас сохранить матч по указанному пути.
Вышеуказанные кнопки постоянно присутствуют в окошке «**MATCH SCORING**», в то время как следующие 2 кнопки появляются (в нижнем правом углу) только после нажатия кнопки «**START SET**» и начала партии:

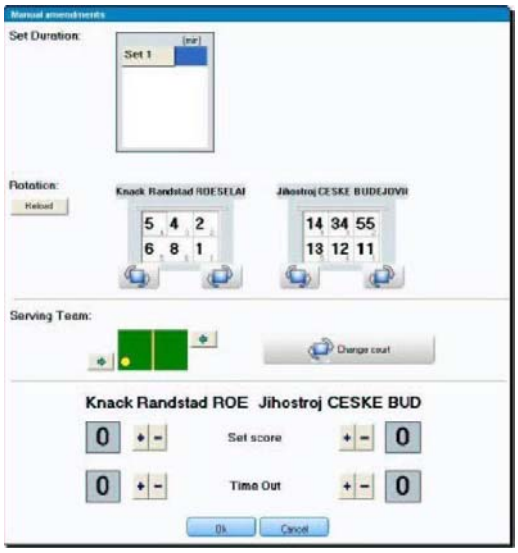
HISTORY: для просмотра отчёта о матче:



MANUAL CHANGES: используется для модификации матча вручную. При этом появится следующее окошко:
В данном окошке Вы можете:

- ☞ Увеличить или уменьшить количество очков у каждой из команд;
- ☞ Увеличить или уменьшить количество использованных тайм аутов у каждой из команд;
- ☞ Установить продолжительность партии;
- ☞ Определить подающую сторону;
- ☞ Поменять расположение команд на площадке;
- ☞ Прокрутить вперёд или назад переходы игроков из одного номера в другой.

В данном окошке Вы можете изменить параметры матча более лёгким и прямым способом.



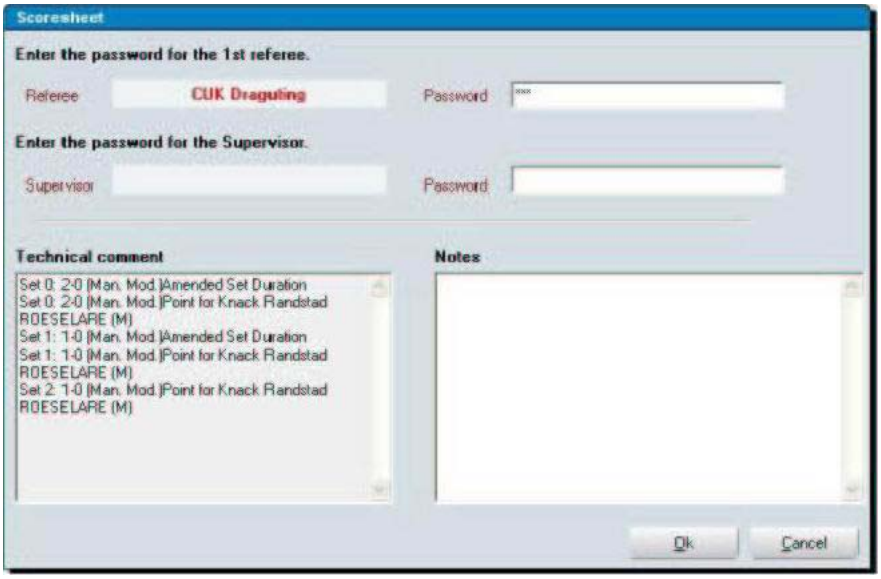
END OF MATCH

В конце матча (когда сыграны все партии и определён победитель).

После того, как Вы подтвердили завершение последней партии, на экране появится следующее окошко:

Если фамилии судей не были вписаны в окошке «**MATCH NOTES**», то появится следующее сообщение:

Перед тем как Вы сможете продолжить, Вам нужно будет открыть окошко «**MATCH NOTES**», нажать на кнопку «**NOTES**» и внести фамилии судей. После нажатия кнопки «**OK**» программа направит Вас в окошко «**MATCH SCORING**». Нажмите кнопку **«SCORESHEET APPROVAL»** и на экране появится следующее окошко:



В данном окошке судья и Технический делегат должны ввести свои пароли для подтверждения завершения матча, после чего станет возможным просмотр технических данных матча и добавление дополнительных примечаний, если потребуется.

Технические данные – это изменения, производимые вручную в течение матча, которые невозможно изменить.

После нажатия кнопки «**OK**» программа затребует у Вас указать папку для сохранения матча.

После того как папка для сохранения матча была выбрана, программа создаст и выведет на экран следующее окошко:

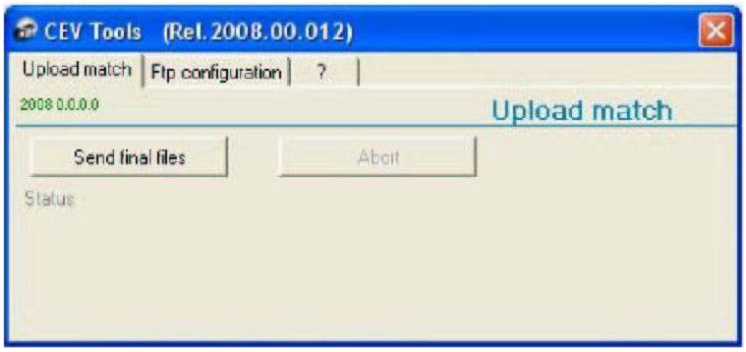
В данном окошке указаны названия команд, окончательный счёт матча, дата, сезон и фамилия судьи. Окошко позволяет выполнять следующие операции:

- ☞ Передать данные о матче на сайт ЕКВ;
- ☞ Распечатать протокол матча;
- ☞ Распечатать формы ЕКВ.

UPLOAD MATCH

Данная кнопка позволяет отправить данные о матче на сайт ЕКВ, нажав на **«SEND FINAL FILES»**.

ПРИМЕЧАНИЕ: параметры уже установлены в **«TOOL CONFIGURATION»** в программе **Competition Manager**.

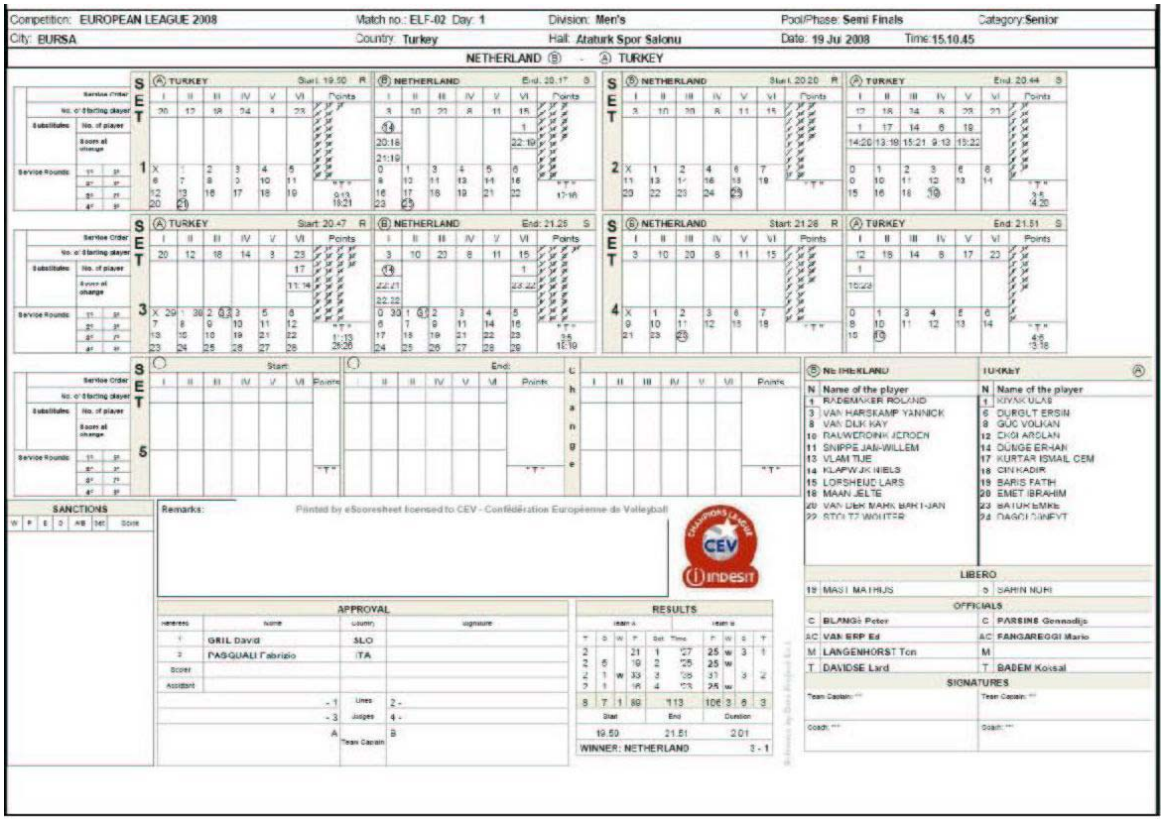


SCORESHEET

PRINT SCORESHEET

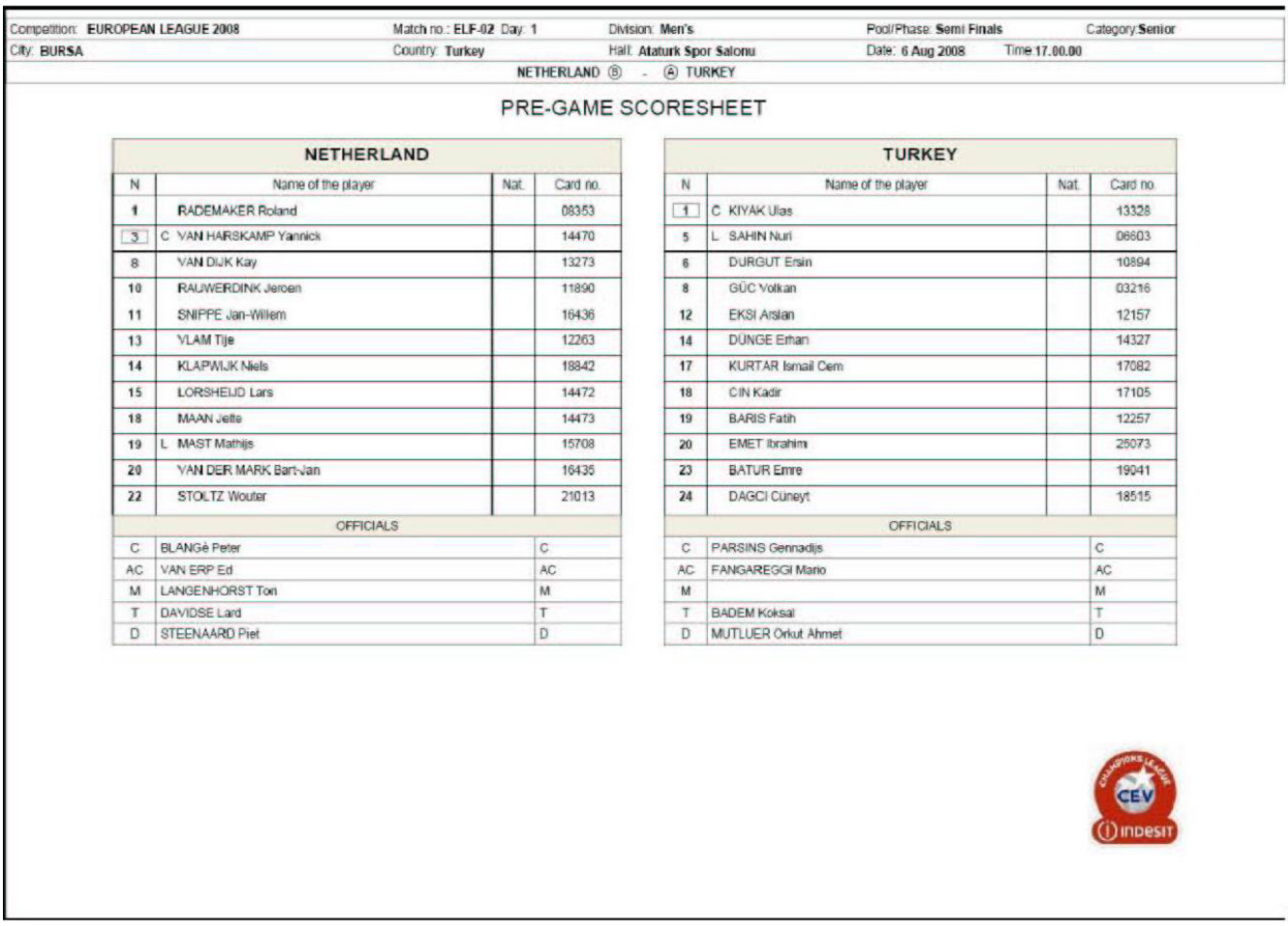
Данная кнопка позволяет Вам распечатать протокол матча:

Ниже приведён пример создаваемого программой протокола:



PRINT PREGAME

Данная кнопка позволяет распечатать предварительный протокол матча:



Competition: EUROPEAN LEAGUE 2008 | Match no.: ELF-02 Day: 1 | Division: Men's | Pool/Phase: Semi Finals | Category: Senior

City: BURSA | Country: Turkey | Hall: Ataturk Spor Salonu | Date: 6 Aug 2008 | Time: 17.00.00

NETHERLAND Ⓑ - Ⓐ TURKEY

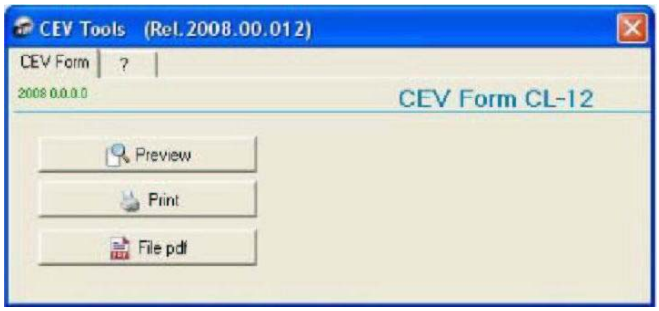
PRE-GAME SCORESHEET

NETHERLAND			
N	Name of the player	Nat.	Card no.
1	RADEMAKER Roland		08353
3	C VAN HARSKAMP Yannick		14470
8	VAN DIJK Kay		13273
10	RAUWERDINK Jeroen		11890
11	SNIPPE Jan-Willem		16436
13	VLAM Tije		12263
14	KLAPWIJK Niels		18842
15	LORSHEIJD Lars		14472
18	MAAN Jelte		14473
19	L MAST Mathijs		15708
20	VAN DER MARK Bart-Jan		16435
22	STOLTZ Wouter		21013
OFFICIALS			
C	BLANGè Peter		C
AC	VAN ERP Ed		AC
M	LANGENHORST Ton		M
T	DAVIDSE Lard		T
D	STEENAARD Piet		D

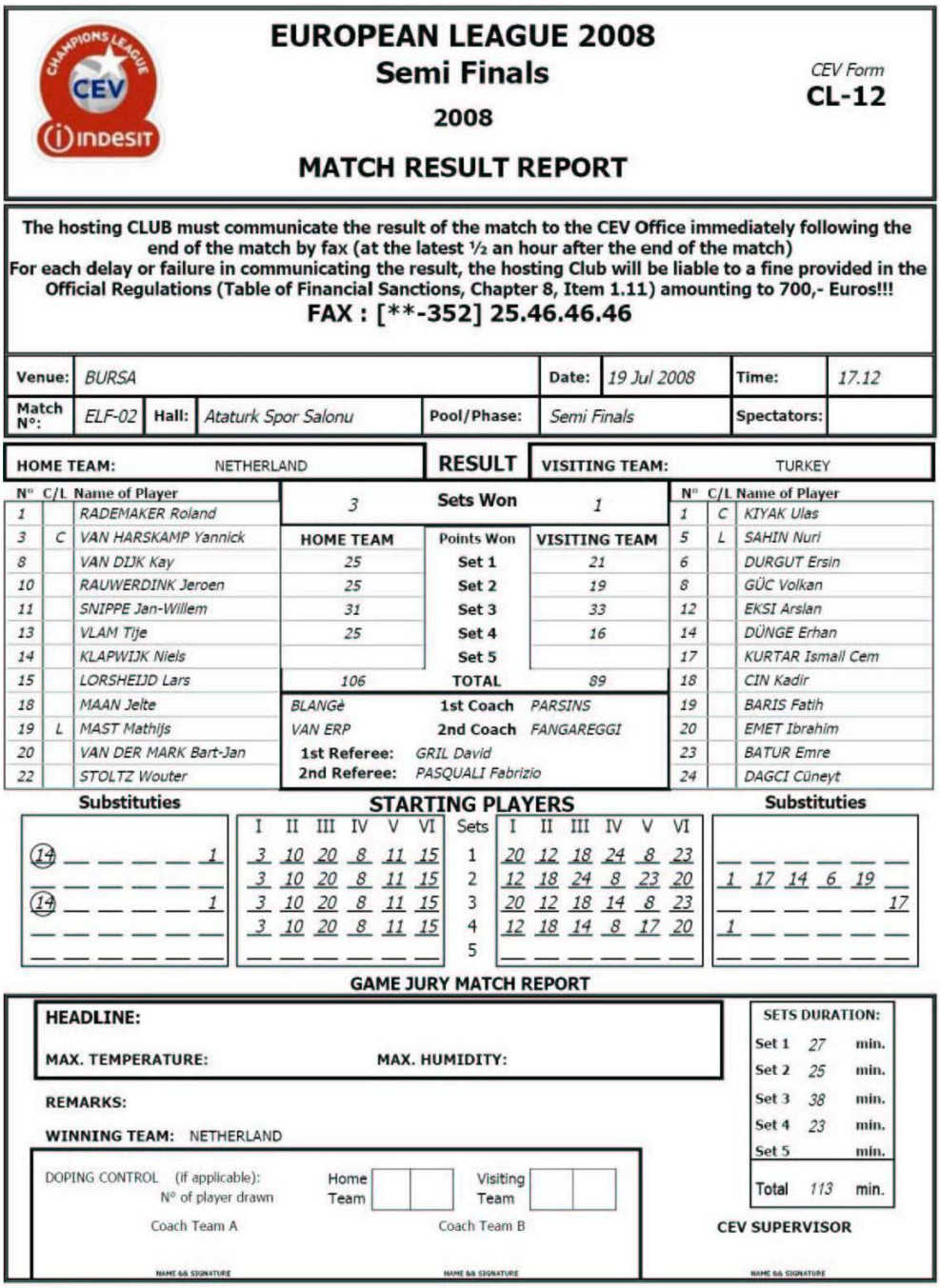
TURKEY			
N	Name of the player	Nat.	Card no.
1	C KIYAK Ulas		13328
5	L SAHIN Nuri		06603
6	DURGUT Ersin		10894
8	GÜC Volkan		03216
12	EKSI Arslan		12157
14	DÜNGE Erhan		14327
17	KURTAR Ismail Cem		17082
18	CIN Kadir		17105
19	BARIS Fatih		12257
20	EMET Ibrahim		25073
23	BATUR Emre		19041
24	DAGCI Cüneyt		18515
OFFICIALS			
C	PARSINS Gennadijs		C
AC	FANGAREGGI Mario		AC
M			M
T	BADEM Koksal		T
D	MUTLUER Orkut Ahmet		D

CEV FORMS

Данное окошко появляется после нажатия кнопки CEV FORMS:



ПРИМЕЧАНИЕ: тип форм, которые будут распечатываться, был предварительно установлен в **«TOOL CONFIGURATION»** в программе **Competition Manager**.



EUROPEAN LEAGUE 2008
Semi Finals
2008
MATCH RESULT REPORT

CEV Form
CL-12

The hosting CLUB must communicate the result of the match to the CEV Office immediately following the end of the match by fax (at the latest ½ an hour after the end of the match)
For each delay or failure in communicating the result, the hosting Club will be liable to a fine provided in the Official Regulations (Table of Financial Sanctions, Chapter 8, Item 1.11) amounting to 700,- Euros!!!
FAX : [-352] 25.46.46.46**

Venue:	BURSA			Date:	19 Jul 2008	Time:	17.12
Match N°:	ELF-02	Hall:	Ataturk Spor Salonu	Pool/Phase:	Semi Finals	Spectators:	

HOME TEAM: NETHERLAND — **RESULT** — **VISITING TEAM:** TURKEY

N°	C/L	Name of Player
1		RADEMAKER Roland
3	C	VAN HARSKAMP Yannick
8		VAN DIJK Kay
10		RAUWERDINK Jeroen
11		SNIPPE Jan-Willem
13		VLAM Tije
14		KLAPWIJK Niels
15		LORSHEIJD Lars
18		MAAN Jelte
19	L	MAST Mathijs
20		VAN DER MARK Bart-Jan
22		STOLTZ Wouter

Sets Won		
3		1
HOME TEAM	Points Won	VISITING TEAM
25	Set 1	21
25	Set 2	19
31	Set 3	33
25	Set 4	16
	Set 5	
106	TOTAL	89

BLANGè	1st Coach	PARSINS	
VAN ERP	2nd Coach	FANGAREGGI	
1st Referee:	GRIL David		
2nd Referee:	PASQUALI Fabrizio		

N°	C/L	Name of Player
1	C	KIYAK Ulas
5	L	SAHIN Nuri
6		DURGUT Ersin
8		GÜC Volkan
12		EKSI Arslan
14		DÜNGE Erhan
17		KURTAR Ismail Cem
18		CIN Kadir
19		BARIS Fatih
20		EMET Ibrahim
23		BATUR Emre
24		DAGCI Cüneyt

STARTING PLAYERS

Substituties	I	II	III	IV	V	VI	Sets	I	II	III	IV	V	VI	Substituties
(14) 1	3	10	20	8	11	15	1	20	12	18	24	8	23	
	3	10	20	8	11	15	2	12	18	24	8	23	20	1 17 14 6 19
(14) 1	3	10	20	8	11	15	3	20	12	18	14	8	23	17
	3	10	20	8	11	15	4	12	18	14	8	17	20	1
							5							

GAME JURY MATCH REPORT

HEADLINE:

MAX. TEMPERATURE: **MAX. HUMIDITY:**

REMARKS:

WINNING TEAM: NETHERLAND

DOPING CONTROL (if applicable): N° of player drawn — Home Team — Visiting Team

Coach Team A — Coach Team B

NAME && SIGNATURE — NAME && SIGNATURE

SETS DURATION:		
Set 1	27	min.
Set 2	25	min.
Set 3	38	min.
Set 4	23	min.
Set 5		min.
Total	113	min.

CEV SUPERVISOR

NAME && SIGNATURE