

HANDLEIDING

Timer en 24 sec Operator

ALGEMENE INSTRUCTIE

De jurytafel is als volgt ingericht:

SPEELVELD

Tijdwaarnemer ; Scorer ; 24 Seconde operator

ALGEMENE INSTRUCTIE

CHECKLIST MATERIALEN TIMER

- Twee attributen voor het aangeven van de teamfouten;
- 24 seconden apparatuur aanwezig en werkend?
- Zorg dat je de regels en werkwijze kent van de 24-seconde regel.
- Controleer (indien van toepassing) of alle functies van het digitale scorebord werken;

HANDLEIDING TIJDWAARNEMER

ALGEMEEN

- Zet de klok voor aanvang van de wedstrijd op 10 minuten of 4 minuten;
- Bij Senioren wordt gespeeld in 4 perioden van 10 minuten, zuivere speeltijd;
- Bij Mini's wordt gespeeld in 8 perioden van 4 minuten, zuivere speeltijd;

HANDLEIDING TIJDWAARNEMER

ALGEMEEN

- Geef iedere volgende speelminuut door aan de scorer, zodat hij / zij deze kan noteren.
- Geef de laatste 24-seconde speeltijd door aan de 24-seconden operator zodat hij / zij deze niet meer hoeft aan te zetten in die periode.
- Tijd loopt door na iedere score, m.u.v. de laatste 2 minuten

HANDLEIDING TIJDWAARNEMER

TIJDENTABEL

	Rayon Niveau	Landelijk
Tijd voor de wedstrijd voor warming up.	20 minuten	20 minuten
Speeltijd per kwart	10 minuten	10 minuten
Rust tussen 1 ^e en 2 ^e + 3 ^e en 4 ^e kwart	2 minuten	2 minuten
Rust tussen 2 ^e en 3 ^e kwart	10 minuten	15 minuten
Time-out	1 minuut met signaal op 50 seconden	1 minuut met signaal op 50 seconden
Verlenging (iedere verlenging)	5 minuten	5 minuten

HANDLEIDING TIJDWAARNEMER SPEELTIJD

- De speeltijd gaat lopen wanneer de bal legaal wordt aangeraakt in het veld.
Onderstaande de signalen van de scheidsrechter voor de tijdwaarnemer!

STOP WEDSTRIJDKLOK
(tegelijktijd fluiten)
OF START DE
WEDSTRIJDKLOK NIET



Open hand, vingers bij elkaar

STOP WEDSTRIJDKLOK
VOOR EEN FOUT
(tegelijktijd fluiten)



Gesloten vuist, wijs met
handpalm omlaag
naar middel van de speler

TIJD IN



Beweeg hand
snel naar beneden

HANDLEIDING TIJDWAARNEMER

WISSELS

Wisselen kan bij ieder door spelmoment (wanneer de scheidsrechter fluit). Geef een signaal aan de scheidsrechters zodat zij weten dat er een wissel is.

SPELERSWISSEL

Als er een fout wordt aangegeven door de scheidsrechters, wacht tot zij klaar zijn, en geef dan het signaal!



Onderarmen kruisen

HANDLEIDING TIJDWAARNEMER

TIME-OUTS

Een time-out kan bij ieder door spelmoment (wanneer de scheidsrechter fluit). Daarnaast kan een time-out ook wanneer er tegen de aanvragende ploeg wordt gescoord.

Geef een signaal aan de scheidsrechters zodat zij weten dat er een time-out is.



HANDLEIDING TIJDWAARNEMER

LAASTE 2 MINUTEN, KWART 4

In de laatste 2 minuten van het 4^e kwart (minuut 8 & 9) zijn er een aantal bijzonderheden;

- De tijd gaat stil naar iedere score (scheidsrechter geeft tijd in signaal)
- Een wissel mag als er tegen het aanvragende team wordt gescoord

HANDLEIDING SCORER

ALGEMEEN

- Na de balinname, na de 4^e teamfout mag het signaal voor de teamfouten omhoog / geactiveerd worden
-

HANDLEIDING 24-SECONDE OPERATOR

ALGEMEEN

- Controleer hoe je de shotklok op 24 & 14 seconden kunt zetten.
- Controleer het geluid van de shotklok
- Controleer hoe je de shotklok kunt stopzetten / corrigeren.

HANDLEIDING 24-SECONDE OPERATOR DE SHOTKLOK GAAT LOPEN

- Wanneer er balbezit is in het speelveld.
Balbezit betekent met 2 handen controle over de bal!

HANDLEIDING 24-SECONDE OPERATOR DE SHOTKLOK WORDT GERESSET (24)

- Bij het raken van de ring!
- Bij het wisselen van balbezit!
- Bij een persoonlijke fout op verdedigingshelft van de aanvallende partij!
- Bij voetbal / stompen / hinderen van de inname op de verdedigingshelft van de aanvallende partij!

HANDLEIDING 24-SECONDE OPERATOR

DE SHOTKLOK BLIJFT STAAN

- Bij het behouden van balbezit, na een balinname
- Bij een persoonlijke fout op de aanvalshelft van de aanvallende partij, wanneer het aantal seconden 14 of hoger is!
- Bij voetbal / stompen / hinderen van de inname op de aanvalshelft van de aanvallende partij, wanneer het aantal seconden 14 of hoger is!

HANDLEIDING 24-SECONDE OPERATOR DE SHOTKLOK WORDT GERESSET (14)

- Bij een persoonlijke fout op de aanvalshelft van de aanvallende partij, wanneer het aantal seconden lager dan 14 is!
- Bij voetbal / stompen / hinderen van de inname op de aanvalshelft van de aanvallende partij, wanneer het aantal seconden lager dan 14 is!

HANDLEIDING 24-SECONDE OPERATOR

TIPS!

- Zet de shotklok eerst stil, bekijk dan wat er gebeurt, en ga dan pas resetten.
- Bij twijfel raadpleeg altijd de scheidsrechter.
- Hou goede communicatie met de timer.