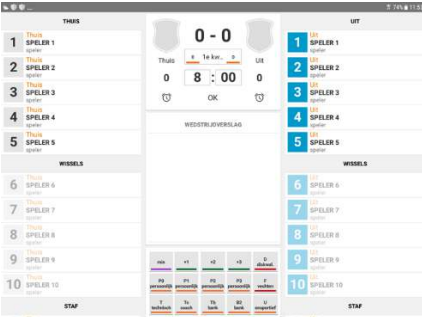





**HANDLEIDING**  
**Tijdwaarnemer**  
**en**  
**24 sec Operator**

# De jurytafel is als volgt ingericht:

## SPEELVELD

Scorer	Tijdwaarnemer	24 Seconde operator
	 	

# VOOR DE WEDSTRIJD

Stel je voor aan de scheidsrechters en maak afspraken over de communicatie tijdens de wedstrijd.

Controleer of alle jurytafel attributen aanwezig zijn en werken.

# ALGEMENE INSTRUCTIE

## CHECKLIST MATERIALEN TIMER

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

# 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 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

	<b>Rayon Niveau</b>	<b>Landelijk</b>
Tijd voor de wedstrijd voor warming up.	20 minuten	20 minuten
Speeltijd per kwart	10 minuten	10 minuten
Rust tussen 1 <sup>e</sup> en 2 <sup>e</sup> + 3 <sup>e</sup> en 4 <sup>e</sup> kwart	2 minuten	2 minuten
Rust tussen 2 <sup>e</sup> en 3 <sup>e</sup> 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.

STOP WEDSTRIJDKLOK  
(tegelijktijd fluiten)  
OF START DE  
WEDSTRIJDKLOK NIET



Open hand, vingers bij elkaar

STOP WEDSTRIJDKLOK  
VOOR EEN FOET  
(tegelijktijd fluiten)



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

TIJD IN



Beweeg hand  
snel naar beneden



# HANDLEIDING TIJDWAARNEMER

Onderstaande de signalen van de scheidsrechter voor de 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. Als er een fout wordt aangegeven door de scheidsrechters, wacht tot zij klaar zijn, en geef dan het signaal!

SPELERSWISSEL



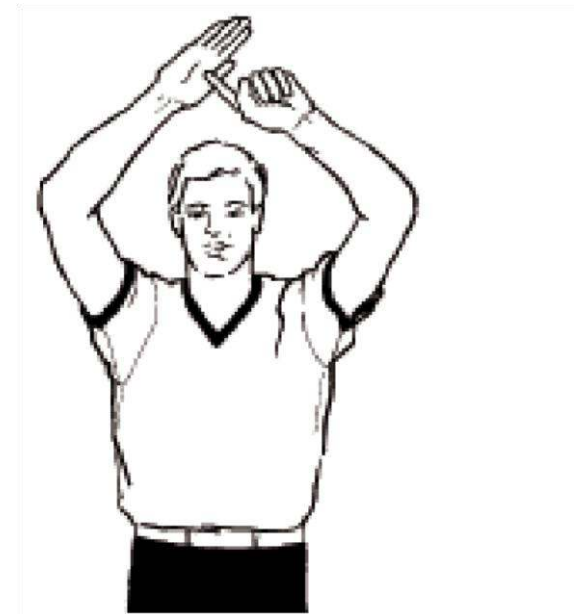
Onderarmen kruisen

# 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<sup>e</sup> 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 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.