

# INSTRUCTIES ZAALWACHT PWA HAL EPE

## Vorbereiding

1. De Samsung tablet zijn aanwezig in de kast. Wees er voorzichtig mee en sluit ze zelf aan met usb stroomkabel, zodat ze evt. alvast wat kunnen opladen. Er hoor ook een pen met zacht kussentje bij te zitten (zodat niet iedereen met de vingers eraan zit). Als app crasht. Zeg tegen de tafelaar dat **hij/zij elk kwart even foto maakt van het kwart**. Schakel dan over op sheets. Als tegenpartij e.e.a niet voorelkaar heeft en als de scheidsrechter of jij als zaalwacht het ook niet voorelkaar krijgt via de tablet bel 0610045768 (Klaas) en anders gewoon sheet pakken. Op de site onder kopje wedstrijden vind je de indelingen van scheidsrechter/tafelaars/timeraars daar staat ook het wedstrijdnr bij, wat je op de sheet moet vermelden. Gebruik verschillende kleuren pennen, net als afgelopen jaren. Tot 1/1/2018 morgen we wedstrijd sheets met de pen nog invullen. Sheet inleveren bij Bart (of bij Klaas als die aanwezig is). Zorg dat je het schema scheidsrechters, tafelaars beschikbaar hebt (staan op [www.bas-e.nl](http://www.bas-e.nl)). Sportlink leden nummers kan je op de site van BASE raadplegen , zoniet Klaas benaderen. Dat kan dus ook mbv je smartphone ter plekke.
2. Check van te voren bij verantwoordelijken of er reserve wedstrijd sheets in de kast liggen, mocht je die nodig hebben als wedstrijdsecretaris (Klaas) ze niet in de ballen kast heeft achtergelaten. Achterin witte witte map (zak voor veld 3).
3. Zorg dat je een tag krijgt indien de hal is gesloten. Deze is te verkrijgen bij Bart Eggink, Klaas Dijkstra of Peter Veldhuis. Meestal wordt sleutel afgehaald bij familie Eggink, deze ligt buiten onder een vaste plek, op officiersweg 67, heb even contact hieronder waar precies. Na afloop moet tag, sleutel kast, sleutel ballenkart U14/Dames en sleutel verrijdbare basket hier ook weer naar toe worden gebracht.
4. Vooraf instructies doornemen i.v.m. alarm. Kijk om je heen waar nooduitgangen zijn en ZET ER GEEN BANKEN VOOR. Kijk of er coolpack (koelkast) met handdoek in de ehbo kamer liggen.
5. Zorg dat je **ca. een uur** voor aanvang van de wedstrijd aanwezig bent. Je hebt dan voldoende tijd voor het openen van de hal en het opbouwen van de velden. De spelers moeten uiterlijk 20 minuten voor de aanvang van de wedstrijd met de warming up kunnen beginnen. De coaches dienen ook 20 minuten voor de wedstrijd sheet hebben ingevuld. In de praktijk houden we daarom 30 minuten aan dat de velden voor aanvang wedstrijd gereed zijn. Dan

heb je ook wel minimaal 45 minuten nodig om op te bouwen. Zet alvast materialen op het veld zodat anderen je later ook mee kunnen helpen (bijv. matten verrijden in zaal), zorg dat witte linten erbij liggen met 3 moeren (zitten in etui).

6. Zorg dat je gedurende de zaalwacht een mobiele telefoon (smartphone) met de eventueel noodzakelijke telefoonnummers bij je hebt. Telefoonnummers

Bart Eggink (06) 532 88 899

Klaas Dijkstra (06) 10045768

Jan Spaan (06) 488 67 660 of vast (0578) 61 67 21

## Openen PWA hal

1. Verschaf jezelf toegang door tag voor de sensor van de taglezer aan de buitenmuur te houden. De taglezer wordt groen. Als je nog te vroeg bent dan wordt de taglezer nog niet groen. Je moet dan even wachten. Zie ook instructie (apart bijlage). Het zinnetje; "U dient zich te legitimeren met uw **ID-code** op uw **Servicepas** en met uw **pincode**" bij **alarm werkt niet bij ons. Gewoon Jan Spaan bellen bij ALARM ZSM. Als je de juiste handelingen herhaald dan stopt het geluid. Altijd Jan Spaan bellen svp!**
2. Bij het openen van de buitendeur mag je zelf alleen naar binnen. Eventueel andere aanwezigen moeten buiten blijven wachten.
3. Er is een verschil of alarm piept of niet.

### → Piept wel

Hoor je het alarm piepen dan loop je rechtstreeks naar taglezer. Je houdt de taf er maximaal 1 seconden voor (je telt harop mee met 1 sec). Je opent zo nodig het klepje. Druk vervolgens op <3> en vervolgens <enter>. Gebruiksaanwijzing hangt er ook naast. Nu gaat er geen alarm af. Gaat het alarm wel af dan is het handig Jan Spaan zijn telefoonnummer bij de hand te hebben en hem te bellen. Je kan Klaas ook bellen. Binnen 1 minuut belt security op de telefoon in het kleine kantoortje. Maar daar kunnen we niet meer in helaas. Je kunt wel in grote kantoor beneden komen om ballen op te pompen (staat in kast) om haspel op te halen (staat in kast), om muziek op te halen en soms zet Jan Spaan daar ook het timerapparaat neer MET HASPEL verlengsnoer (voor veld 1/veld2= centrecourt). Als je de tag voor de knop houdt, dan wordt deze groen, je draait deurknop om en je kunt naar binnen en eventueel de telefoon opnemen (indien van toepassing). Dan vragen ze om een code en pasnummer. Deze hebben alleen Bart en Klaas. Als iemand zaalwacht is dan kan Jan Spaan of Klaas dit verder afhandelen. MAW Jan Spaan bellen! In de kast van deze

vergader ruimte zit ook een elektrisch pompje om evt. ballen op te (laten) pompen. Zorgt dat er GEEN derden in dat kantoortje komen. Dat betekent dat je de tag er weer voor moet houden en dan op slot draaien. Anders blijft kantoortje voortdurend los staan.

→ ***Piept niet***

Piept het alarm niet, als je in het halletje binnenkomt, dan is er al iemand binnen (bijv. ze zijn nog aan het schoonmaken), maar die heeft de deur op slot gedaan. Dat is dus bijvoorbeeld meestal het geval als er een schoonmaker binnen is (maar er kan ook niemand zijn). Dan hoef je niets met de tag verder te doen.

4. In beide gevallen op het opstapje (olifantenpoot) gaan staan en druk vervolgens op de knop “<- ->”. Dan kan iedereen naar binnen. Hij staat namelijk als je binnenkomt op slotje teken.
5. Nu kun je vrijelijk doorlopen.

## Kleedkamers

1. Verdeel de kleedkamers (afhankelijk van het programma): Vaak heeft Jan het al op het white board gezet. In de toekomst krijgen we ook een banner, die je naast de trap zet en beachvlaggen die je in de poten in de trap bevestigt!  
Kleedkamer 1: heren thuis (zie pictogram heren), voorop naast deur ingang kleedkamer.  
Kleedkamer 2: dames thuis (zie pictogram dames)  
Kleedkamer 3: heren gasten (zie pictogram heren)  
Kleedkamer 4: dames gasten (zie pictogram dames)  
Soms moet je pictogram omdraaien. Dat doe je door de randen naar buiten te klikken of naar boven en onder. Dan haal je het plastic eraf, nu kun je pictogram er zo uitpakken en omdraaien (of met bijv. sleutel er zo uit halen). Soms heeft de volleybal nl. de kleedkamer gebruikt voor dames en dat moet dan weer heren worden. Wees er wel zeker van dat er geen dames meer inzitten (ff netjes kloppen).
2. Als back up kan kamer scheidsrechter 1 worden gebruikt (via tussengang en dan deur schone voeten zijde kom je binnen als de deur vanaf de vieze voetengang al niet open is).  
Bijvoorbeeld als je alleen maar heren hebt, die paar dames (Bijv. tafelaars, timeraars) die kunnen dan in het scheidsrechter hokje 1 en 2 (om omgekeerd, als er alleen maar dames spelen, dan kunnen de heren hier omkleden).

3. Op het whiteboard BASKETBALL schrijven. Dit kan met de zwarte stift. Deze ligt met een doekje achter het deurtje van de brandkast onder het linker whiteboard. Voor basketbal bij voorkeur het linker whiteboard gebruiken. Meestal heeft Jan er al wat opgeschreven. Schrijf de teams er even bij (evt. ook de namen van gasten teams). Daar moet je dus al het schema voor bij je hebben dat je weet wie er komen. Vaak zoeken teams een kleedkamer omdat ze niet op het bord kijken. Check ook ECHT zelf of de juiste teams in de juiste kleedkamers zitten, anders krijgen we verderop in het programma problemen. Als er bijv. jongens inzitten en de meiden die erna komen willen omkleden en kunnen er niet in en kunnen dus niet met de warming up beginnen. Klaas heeft vaak alwel contact met Jan in de week ervoor hoe de verdeling met kleedkamers gaan lopen. Soms zit een kleedkamer toch op slot? Direct Jan bellen. In de App kun je ook zien welke wedstrijden er zijn.
4. Allen in geval van scheidsrechters van buitenaf: breng scheidsrechters de 2 scheidsrechter kleedkamers . Vergeet niet ze een consumptiemunt te geven (aan Jan vragen). Nadat je ze hartelijk welkom hebt geheten.

## Hal gereed maken

1. Lampen in de hal aan doen in kamer scheidsrechter 1. Let op: Alle de drie knoppen met <2> erop **1 keer indrukken (anders alles weer uit doen en nog een keer, als je het niet vertrouwd)**. Bij alleen veld 3 in gebruikt dan hoeft alleen licht zaal 2 en 3 aan. Als scheidingswanden nog naar beneden staan kan de sleutel uit het sleutelkastje in kamer scheidsrechter 1 gehaald worden. Sleutels weer terughangen (of eronder neerleggen), er **nooit** in laten zitten. Er kan nl. een bal op terugkomen en dan breekt de sleutel (is al gebeurd bij een andere vereniging).  
Gaat halverwege het geluid aan omdat jan de muziek aanzet, dan moet je als zaalwacht deze uitdoen. Er zitten witte kastjes naast grijze deur met zwarte toetsen. Door alleen al op volume zachter hele tijd te drukken gaat muziek ook uit. Bekijk die kastjes maar een keertje.
2. Als het goed is heeft Jan de tas met het digitaal scorebord en de kabelhaspel klaargezet in de hal of in het kantoortje (GRIJZE KAST). Dit is voor het lengteveld/centrecourt (zaal 1 en 2). Inmiddels hebben we ook een digitaal scorebord met verlengkabels voor zaal 3. Deze staan in onze BASE kast (nr. 8). Laat onze spelers **zonder zich al om te kleden** (haal ze anders uit de kleedkamer) helpen met de opbouw van de velden. Pas nadat de velden staan opgesteld mogen ze zich omkleden in hun wedstrijdtenue. Taken verdelen samen met fluiters/tafelaars/2414seconden. De 2414seconden apparatuur staat ook in BASE kast nr. 8. Deze is soms nodig. Met gezicht naar tribune staan ze 2 meter buiten de lijnen opgesteld (ze

hoeven alleen maar in het stopcontact gestoken te worden, de apparatuur is immers wireless). Denk deze ook af met matten, en als er niet genoeg matten zijn dek ze af met de witte hockey balken! Zodat men er niet over kan struikelen. Afhankelijk hoe precies de scheidsrechters zijn: officieel is het 2 meter naar achteren en 2 meter naar de basket. Aan de kant van de pwa sportcafe, laat je het draad dan langs/onder het raam door lopen als scheidsrechter hier een punt van maken. Meestal zetten we ze gewoon 2 meter uit de punt van het veld met 2 pylonnen erachter (voet van pylon tegen achterkant 24 s apparatuur). De stroomtoevoer (haspel) uit grijze kast gebruik je om stroom recht achter te tafel uit berging te halen, er zit een stopcontact op de achterwand daar waar onze 2 trainingsbasket staan opgeslagen. Vervolgens leg je ook daar matten overheen. 24/14 s apparatuur uit kartonnen doos halen en op tafel neerzetten en testen! Door de groene knop 2 keer in te drukken blijf je de seconden zien en start en stop je de 24/14 seconden klok.

3. Vaste baskets uitzetten met behulp van de stalen blauwe draaistang (deze staat rechts naast de materialenkasten achter de kabelgoot of hangt aan de muur direct om de hoek bij de laatste grijze roldeur, richting kast 8). De vaste baskets moeten goed vergrendeld zijn.
4. Check de hoogte van de basket met de stang/staaf van de volleybal (deze stang ligt vaak in het midden van de volleybalkar waar hun buizen etc. ook op liggen). Let op: Vanaf U16 moet deze op 3.05 +/- 6 mm staan. En U12 moet op 2.60 m +/- 6 mm staan. Er zit tape op de stang voor de hoogte. Als men gaat dunken, kan het ook zijn dat basket te laag staat. Die komt best vaak voor. Draai de hoogte basketbord zo veel mogelijk omhoog totdat hij niet verder kan. Dan moet de hoogte goed zijn. U12 gebruikt balmaat 5 en U14/dames balmaat 6 (of er staat 28.5 inch op) en heren balmaat 7 (of er staat niets op).
5. De ketting met de speciale sleutel van de verrijdbare basket verwijderen en achterop basket neerleggen. Poten van de verrijdbare basket van de grond af halen door de handel over te halen. De verrijdbare basket samen naar de plek duwen. Dat is best wel zwaar.
6. De verrijdbare basket opstellen (m.b.v. zuignap is opening gecreëerd in vloer). De zuignap zit in de plastic box of ligt in ieder geval in kast nr. 8. Anders hangt er soms nog wel een met wit koord aan volleybalkar. Jan heeft ook wel reserve. LEG DEZE ZUIGNAP DIRECT TERUG. Anders ben je hem snel kwijt!!! Anders Jan om hulp vragen!
7. De thuisvereniging moet de bank links van de tafel nemen (als je met gezicht naar tribune staat bij zaal 1 en 2). Bij zaal 3 is het de kant van materialen opslag welke bestemd is voor de thuisteam! Reserve shirts moet door de bezoekende partij worden meegenomen. Bij back up zouden ze onze scheidsrechters shirts kunnen gebruiken en alleen hun eigen broekje met zichtbaar nummer kunnen gebruiken.

8. Tafels en stoelen (staan helemaal links in berging aan de kant van het sportcafé) voor de tafelaars klaar zetten. Per speelveld 1 tafel en 2 stoelen. Behalve bij U20 dan 2 tafels en 3 stoelen (ivm 24/14 s operator), indien er landelijk gespeeld wordt. Tafel en stoelen staan precies bij het midden van het veld met een paar meter uit de zijlijn. Vaak gebruiken we ook een stoel om iemand in een kleedkamer neer te zetten als hij een blessure heeft opgelopen. **ZAALWACHT HELPT OOK BIJ EHBO of bij ONENIGHEID/DISCUSSIES. Zaalwacht heeft een officiële taak, let op dat je ook genoemd staat op mdwf (als 24 s operator als commissaris functie er nog niet bijstaat).** Graag minimaal 10 minuten koelen onder een rustige stromend water. In de douche ruimte bevindt zich een kraan redelijk dicht bij de grond. Als het ernstig is, Koelen met SCHOENEN aan, kan degene zelf of met hulp de veters verwijderen (alles eruit) en dan schoen. Dat kun je ook zonder schoen. Degene die geeft het zelf vaak wel aan of het kan of niet. De andere schoen van gezonde voet ook uitdoen, want alles wordt nat. Vervolgens zet je timer op 10 minuten van je horloge of smartphone en gaat regelmatig kijken. Inmiddels ook coolpack en handdoek opgehaald. Hou er rekening mee **ZO SNEL MOGELIJK KOELEN**, elke seconden telt. En dan pas naar EHBO kamer. Ondersteun iemand met het brengen naar kleedkamer **AAN DE GEZONDE KANT**. Na het koelen minimaal 10 minuten, liefst 15 minuten, dan pas kan de coolpack erop. Let op dat coolpack niet direct in contact komt met huid, maar dat je een handdoek eronder plaatst! Jan heeft ook EHBO. Rest verder via hem laten verlopen of iemand anders die ehbo heeft (Klaas, Margo, Dorine, Bart hebben allemaal kennis). **Misschien dat we keer een lijst kunnen opstellen wie van leden/ouders allemaal ehbo hebben (actie secretaris).**
9. Zaal 1 /zaal 2 (centre court): Banken op een paar meter afstand van de lijnen zetten (naast de timer tafel 2 banken op elkaar en 1 bank ernaast). De tassen en ballen moeten achter de banken liggen. Op het hoofdveld 1 (zaal 1 / zaal 2) een stoel tussen de timertafel en banken zetten voor de coach. Bij het hoofdveld komt nog 1 bank vóór de wedstrijdtafel te staan. In de praktijk worden de banken op het centrecourt op de witte lijn gezet (ca. 2 meter vanaf zijlijn).
10. Eerst moet alles opgebouwd zijn voordat ballen uit de kast gehaald worden. Kast tussentijds voortdurend op slot houden!
11. Opstellen van de 6 dikke matten (2 \* 2 in zaal 3 en 1 \* 2 aan de zijde van het sportcafé) Elke 2 matten worden vastgezet met 2 linten en met 3 stalen ogen die je in de muur kunt draaien. De linten zitten met een etui met 9 verzinkte ogen) in plastic tas in de plastic box.
12. Verlengsnoer vanuit de kant van het magazijn uitrollen en in stopcontact doen. Het snoer zoveel langs de muur leggen en afdekken met matten zodat er niemand over kan struikelen.

13. Uit kast plastic tassen pakken voor tafelmateriaal (nummer van het veld staat erop), voor zaal 3 en voor zaal 1 / zaal 2 (hoofdveld= stevige blauwwitte tas). Anders even goed kijken welke tas waar hoort (incl. fluiten).
14. Selecteer 4 ballen voor thuis team en minimaal 2 ballen voor het uit-team en leg deze bij hun banken neer. Leg bij elke tafel (2 wedstrijdtafels) 1 goede dure wedstrijdbal op de stoel. Deze bal is voor de scheidsrechter en mag **niet** gepakt worden.
15. Wijs de tafelaars en scheidsrechters hun weg naar de juiste tafel. Het schema is online te vinden op onze site onder wedstrijden, online wedstrijden. Bij de LANDELIJKE WEDSTRIJDEN moet je de scheidsrechter ook netjes ontvangen en hun naar scheidsrechter 1 of 2 verwijzen (hangt er vanaf welke evt. nog onbezet is). Geef ze DIRECT consumptiemunt (ook voor de zaalwacht 1). Overleg hierover met Jan Spaan.
16. Scheidsrechters hebben een paars shirt/boshoek aan (liggen in de kast van BASE). De tafelaars/timeraars en 2414 seconden hebben het STAR shirt aan. Na afloop gaan alle vieze shirts op een hoop en deze worden vervolgens gewassen. Hier is een schema voor die de secretaris van BASE opstelt (Ingrid). Informeer bij 1 van de andere bestuursleden wie er moet wassen als Ingrid niet aanwezig is.
17. Soms dan werkt gewoon de timer voor zaal 1/zaal2 niet meer. Ook al druk je op tijdstellen (en wordt actief lampje rood). Dan moet je ladder ophalen bij Jan. De Stekker eruit halen en ca. 1 minuut wachten. Vervolgens stekker er weer in en dan werkt alles wel weer. Dit komt hoogste zelden voor (ca. 2 keer per jaar). Je zult het maar net treffen. Kom je er niet uit. Jan informeren.

### **Ontvangst e.d.**

1. Gasten van harte welkom heten (als ze de zaal binnen komen lopen) en aangeven dat jij de zaalwacht bent. JE MOET JE NAAM OOK OP HET SHEET ZETTEN (dus je moet je sportlink nr erachter zetten, net als tafelaars, timeraars en 24/14 seconden- kun je via de site vinden). Via het digitale wedstrijdformulier gaat het automatisch. Dus als er hulp nodig is dat ze je kunnen benaderen voor bijv. EHBO of andere vragen. Je bent het beste herkenbaar als je ook een shirts aandoet (net als tafelaars, timers, fluiters). Je naam als zaalwacht in digitaal formulier staat onder 24 seconden operator. Op sheet is dat nog onderaan: **je naam zetten met sportlink nr**. Er staat nl. op het sheet een vakje commissaris. Ik heb dat wel eens gedaan, omdat je dan een officiële status hebt. Bijv. als je een coach in de pauze aanspreek op zijn coachgedrag (STAR PRINCIPE). Wat een commissaris wel en niet mag doen, moeten we nog precies uitzoeken (vlg. NBB Bond). Een scheidsrechter kan vragen om lastige tribune gasten

te verwijderen uit de hal. Dan kun je ook eerst zelf vragen. Lukt dat niet dan iom Jan Spaan. Je hebt een officiële status als zaal commissaris.

2. Check of er genoeg coolpack ijs in de vriezer van de EHBO kamer ligt met een theedoek. Zo niet, waarschuw Jan. Daar liggen ook handdoeken om evt. veld schoon te maken als spelers hebben liggen rollen en er zweet op de vloer terecht komt.
3. In de EHBO kamer hangt ook een lijst met telefoonnummers van hulpverleners (artsen).
4. Coach van de thuisploeg laten overleggen met tegenpartij als verschil in sterkte van de teams te groot is en wat men dan gaat doen i.v.m. het STAR principe. Let wel: de tegenpartij is te gast bij ons. Op onze site (nieuws) zijn tips gegeven hoe hiermede om te gaan. Als shirts teveel opelkaar lijken moet de BEZOEKENDE ploeg reserve shirts meegenomen hebben. Laat deze beslissing aan de scheidsrechter over!
5. Zie er op toe dat geen aanwezigen met **buitenschoeisel** in de sporthal lopen. Spreek hen hierop aan en vraag hen de schoenen uit te doen. Dit geldt voor iedereen. Je wordt uit de hal gezet door Jan/beheerder. Er zijn ook **BLAUWE plastic overschoeisel** bij Jan beschikbaar. Dan kan men zijn eigen schoenen toch aanhouden! (zit er uit al een netje van plastic). Overleg rustig hierover. Haal anders zelf blauwe overschoenen op (ook in onze nr 8 kast). Bij notoire overtreders overleggen met Jan. Hij kan iemand uit de hal zetten.
6. Soms dan schiet baskets via spindel iets naar beneden. Check of basket op juiste hoogte zit, door ze helemaal maar boven te draaien. En ook hier kun je evt. de volleybal hoogte stang gebruiken om te checken (ligt op volleybal kar). Maar helemaal omhoog draaien moet voldoende zijn. Als iemand gedunkt heeft ff dubbel checken of in de pauze bijvoorbeeld.

Allerlaatste check nog even alle punten nalopen.

## **Calamiteiten (JE HOORT EEN SLOW WOOP LUID SIGNAAL)**

1. Aan de korte zijde van de sporthal zijn vluchtroutes indien er sprake is van een calamiteit. Op de tribune zijn ook vluchtroutes aan deze korte zijden. Houdt deze uitgangen vrij.
2. De PWA hal heeft een calamiteitenplan. Deze hangt als je van de trap van de tribune komt naast de uitgangsdeur.
3. Blijf rustig. Zorg dat de spelers en bezoekers de locaties (hal, kleedkamers etc.) verlaten en probeer dit op een rustige manier te coördineren. Check eventuele achterblijvers in kleedkamers of overige ruimtes.



## Na de wedstrijd

1. In ieder geval moet naam/sportlink nr van scheidsrechter en van de coach op het sheet staan. Bij digitale wedstrijdformulier zorgt scheidsrechter dat het formulier verstuurd wordt (vertel dat duidelijk aan tafelaars/timeraars). Bij landelijke wedstrijden moet coach Peter Veldhuis of Klaas Dijkstra of Hans de Goede erbij staan (anders krijgen we een boete). ER MOET VOORAF ALTIJD EEN COACH VERMELD STAAN!! Ook de teamnamen moeten ingevuld zijn bij Team A of Team B met Captain in basis. Maar dat zie je ook wel verschijnen onderin als je het digitale wedstrijdformulier opstart. Formulieren naar Bart of Klaas (als er een storing was met m-DWF/digitale formulier), zij checken het formulier ook nogmaals.
2. Alleen bij formulieren: Zorg dat alle formulieren juist afgetekend zijn: handtekeningen-winnaar en juiste stand is opgeschreven. Juiste formulieren gaan mee met tegenstanders (wie welke kleur sheet meekrijgt staat onderaan het hoofd/witte sheet. Alle witte sheets (en evt. doorslagen) innemen.
3. De Standen van alle wedstrijden moeten vóór zondag 18.00 uur doorgestuurd zijn. secretaris). Penningmeester of wedstrijdsecretaris of voorzitter zijn degene die dit in kunnen uitvoeren als je hem vergeten hebt door te sturen (of de scheidsrechters) via tablet.
4. Bij nog gebruiken sheets: Vervolgens moeten deze (alleen witte sheet) voor zondag 17.00 uur op de bus (voldoende gefrankeerd) en opgestuurd worden naar:

### Sheetcontrole afdeling Oost:

**Betelgeuze 9**  
**5482 SW SCHIJNDEL**

**Het opsturen gebeurt in principe door de wedstrijdsecretaris, voorzitter of penningmeester.** Lever het sheet dus in bij Bart (tesamen met sleutel die je eerder die dag hebt opgehaald) of overhandig ze persoonlijk aan Bart en/of Klaas. Als dat allemaal niet lukt, dan zelf opsturen met voldoende frankering (later declareren). Tegenwoordig zal dit met met digitale wedstrijdformulier niet meer nodig zijn.

## Opruimen:

1. Rustig alles weer op zijn terug plek zetten: Als je muziek uit het kantoortje gehaald hebt (en had aangesloten net naast de deur bij sportcafe), dan mag je de installatie weer terugrijden naar het kantoortje.

2. Banken aan de kant Naar de zijkanten, 4 banken per zaaldeel. Jan moet nl. schoonmaken!  
Haal ook losse troep uit zaal en kijken of ballenkar, verrijdbare basket en kast goed is afgesloten en belangrijk: de tablets in originele verpakking terug in de kast.
3. Borden terug in originele positie,
4. Verrijdbare basket naar originele positie (met ring naar veld toe, achterkant stoot tegen een mat aan, er moet dus een mat tegen de muur aanstaan). **Vergeet niet de verrijdbare basket weer op slot te doen met kettingslot en poten op de grond te zetten (2 poten is voldoende).**
5. Gebruikte T shirts van de scheidsrechters verzamelen in een plastic tas (of los op de grond). Er is een schema voor binnen het bestuur wie dat gaat wassen (vraag aan 1 van de bestuursleden). Als zij niet aanwezig is leg je de plastic tas met de gebruikte shirts apart in kast. Of shirts los in de kast.
6. Let op dat alle ogen (9 stuks) en linten (6 stuks) van de matten terug zijn.
7. Tel de ballen (moet overeenkomen met totaal aantal, zie opgave binnendeur BASE kast nr 8) en dat ze op de juiste plaats liggen. Er zijn 5 nieuwe dames/U14 ballen bijgekomen (zitten in speciale ballenkar). Aantallen op binnenkant kast moet nog 5 bij opgeteld worden. Soms missen we 1 of 2 ballen, die later toch weer teruggevonden worden. Geen paniek. Als je ze echt niet kunt vinden. Kast dicht doen, komt later wel.
8. Ruim restafval op in de zaal en ga alle kleedkamers langs (eerst netjes kloppen en vragen of er nog iemand in zit) en doe alle roldeuren naar beneden.
9. Check ook of de douches de vloer redelijk droog is gemaakt, anders zelf doen. Laat geen leden achter in de douches. Zij moeten ca. 20 minuten na einde wedstrijd gedouched hebben en vertrokken zijn.
10. Licht uitdoen door in scheidsrechterkamer op knop <2> alle drie 1 keer te drukken. Dan moet de zaal donker zijn. Of Jan moet nog in de hal zijn om schoon te maken. In elk zaaldeel moeten er 4 banken zijn. Ze mogen niet voor nooduitgangen of deuren staan. En altijd aan de zijkant, niets maar meer in het veld staan (ivm schoonmaken Jan).

**Als zaalwacht mag je op kosten van BASE een kopje koffie of thee drinken in het sportcafé. Aangeven bij Jan dat dat op kosten van BASE plaatsvindt.**

## Afsluiten

1. Omgekeerde volgorde zoals je gekomen bent.
2. Als je zeker weer dat iedereen de hal heeft verlaten.

3. Ga op het opstapje (olifantenpoot) staan en druk op het slotje. De deur sluit zich.
4. Je doet het klepje van de sensor zo nodig open en je houdt 1 seconden de tag voor de lezer. Je drukt weer op <3> en vervolgens <enter> in. Nu gaat het alarm piepen.
5. Je drukt vervolgens op de schakelaar bij de olifantenpoot, dan gaat de deur naar buiten toe eenmalig open.
6. Je loopt rustig naar buiten en loopt minimaal 3 meter door. NIET voor de deur blijven staan. De deur valt nu in het slot.
7. Het piepend geluid wordt nu 1 lange piep en stopt na 10 seconden uit. Als het goed is dan is alles rustig en gaat er geen alarm af. Zie je vreemde zaken (rondhangende jeugd o.i.d.) of het alarm gaat af, dan eerst contact opnemen met Jan Spaan. Mocht je deze niet kunnen bereiken dan kan je Klaas of Bart bellen.
8. De tag weer inleveren daar waar je hem van gekregen hebt.

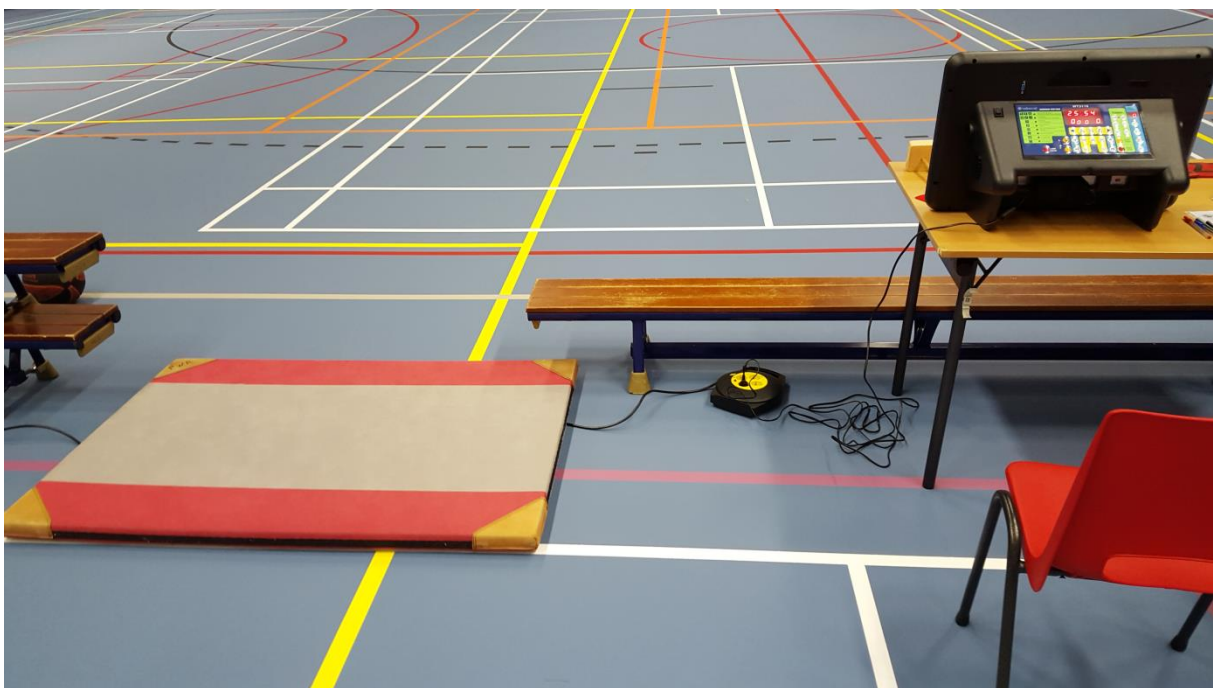
HEEL ERG BEDANKT VOOR JE BIJDRAGE ALS ZAALWACHT!

Heb je aanvullingen en/of opmerkingen dan kan je deze doorgeven aan [coachklaas@hotmail.com](mailto:coachklaas@hotmail.com) of app naar 06 10045768.

## Bijlagen

Verlengsnoeren (2 haspels) en timer voor veld 3 staan in onze kast (onderin).

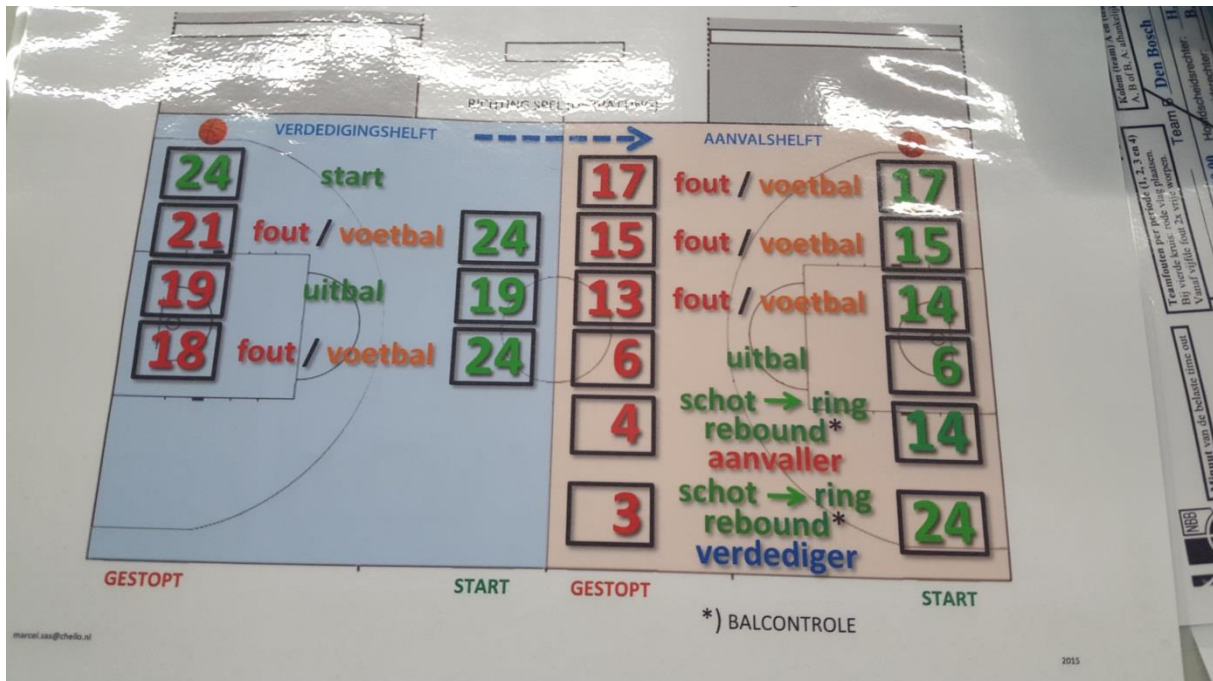
Opstelling veiligheid 220 V draden weg werken timer zaal 3 met matten: draden achter bank laten lopen incl. nieuw inpluggpunt onder de bank. Laat deze grijze deur dicht zodat men daar niet doorheen loopt i.v.m. struikelgevaar.



Aan tafelpoot zit een plastic geleidingsknopje, daar zou het draad doorheen kunnen laten leiden en over elkaar heen vastklikken en de draden onder de tafel laten (dat je er niet overheen kunt

struikelen). Probeer voor de tafel ook nog een bank te plaatsen. Soms kan dat niet als er ook op veld 1 (zaal 1 / zaal 2) gespeeld wordt.

Als er alleen in zaal 1/zaal 2 gespeeld wordt kun je ervoor kiezen om zaal 3 de tussenwand met zaal 3 te laten zakken. Dat past! Soms wil de volleybal bijv. in zaal 3, als wij zaal 1 en 2 hebben.





## Scorebord zaal 3



### VOORAF:

1. Selecteer programma door erop te drukken. Vaak hoeft dat niet omdat hij al op 1 staat als je hem aan zet.
2. Druk op <set clr> (dan staat hij op 10,20 of 30 minuten), gebruik knop 3 om <M+1> of <M-1> (M= minuten omhoog + of minuten omlaag-). Als je op M knop drukt, druk je net zolang totdat hij op 10 minuten staat. Knop 4 hoef je niet te gebruiken (alleen voor seconden). Maar knop 5 is de shotklok, die staat ook op een getal. Wij gebruiken die niet. M.b.v. knop 6 kun je de seconden omlaag S-1 of S+1 omhoog te krijgen. In die geval druk je net zolang totdat deze op nul staat. Zodat de 24 sec klok is uitgeschakeld.
3. Je kunt zoemer hard en zacht in stellen. Als je op knop 7 <Volume> drukt gaat lampje L of S branden. Wij hadden net zo gedrukt tot hij op S stond. Die is wat zachter=groen.
  - a) Tijdens de wedstrijd:
    4. Timer hoeft alleen maar op knop 8 te drukken bij time out/wissel = <Horn>
    5. Timer hoeft alleen maar op knop 9 en 10 te drukken bij <Home score> (BASE) en <guests score> d.m.v. +1 of -1 om score bij te stellen.
    6. Timer moet elke keer als tijd stopt en loopt op de RODE <Start/stop> button drukken.
    7. Fouls gebruiken we niet, je zou teamfouten hierop kunnen aangeven.
    8. Knop 11 gebruik je als tussen 2-3 kwart in pauze de team van helft wisselen dan kun je ook met het bord doen door er 1 keer op te drukken.
    9. Knop 12 is aan/uit knop, maar die laten we meestal op (Aan ) staan.