

## Handleiding voor tijdwaarnemers.

---

Tijdwaarnemer is een belangrijke aangelegenheid. Scheidsrechters zijn van de mensen achter de tafel afhankelijk en om de wedstrijd in goede banen te leiden is het van belang om precies te weten wat je moet doen en wanneer je dat moet doen.

Om het tijd waarnemen goed onder de knie te krijgen, heeft HV Niobe een handleiding opgesteld.

Van alle Senioren en A-jeugd verwachten wij als HV Niobe dat zij bij toerbeurt als scheidsrechter of tijdwaarnemer fungeren. Dit wordt vermeld bij Wedstrijdinformatie op onze website.

**Belangrijk:** Bij het in gebreke blijven mag je de eerstvolgende wedstrijd de eerste helft op de bank zitten.

### Aanwezigheid van de tijdwaarnemer:

De tijdwaarnemer dient minimaal 20 minuten voor aanvang van de wedstrijd aanwezig te zijn.

Is dit niet het geval dan zal de zaalwacht gaan bellen en dat willen we natuurlijk voorkomen.

Indien je met iemand hebt geruild dan vul je op het Wedstrijdformulier het Bondsnummer in van diegene waar je voor in valt. Staat op het Formulier Wedstrijdtafel

### Gebruik van het Formulier "Wedstrijdtafel":

De zaalwacht zorgt ervoor dat het Formulier Wedstrijdtafel op de tafel van de tijdwaarneming aanwezig is, is deze lijst niet aanwezig meldt dit dan even bij de zaalwacht.

- Bij een twee minuten straf noteer even de tijd in het vakje begintijd (fluitsignaal scheidsrechter spelhervatting) bij de desbetreffende wedstrijd.  
Trek er twee minuten af en vul die tijd in het vakje eindtijd. Hou de tijd in de gaten en geef het desbetreffende team een seintje als de tijd vestreken is.
- Geeft de scheidsrechter een tijdstop aan zet de klok dan even stil tot de scheidrechter het sein geeft dat we weer verder kunnen.

### Taken tijdwaarnemer:

- De tijdwaarnemer controleert de wedstrijdformulieren:
  - Wedstrijdnummer (Staat vermeld op wedstrijdlijst).
  - Juiste invulling namen.
  - Vergelijk de registratiekaartjes met de aanwezige spelers, veelal zal de scheidsrechter dit voor aanvang van de wedstrijd doen (is ook zijn taak) doch hij/zij kan dit ook aan jou vragen.
  - Eventueel aan laten passen van het formulier door scheidsrechter.
- Je naam en bondsnummer invullen op het wedstrijdformulier.  
(Je bondsnummer staat op het formulier Wedstrijdtafel).
- Instellen van de wedstrijdklok. (Zie blad twee van deze handleiding.)
- Onmiddellijk registreren van de doelpunten.
- Noteer alle, door de scheidrechter opgedragen gegevens uit het veld.  
Bijvoorbeeld Gele en Rode kaarten.  
Twee maal geel betekent een tijdstraf van twee minuten. Wordt deze door de scheidrechter niet

gegeven geef een claxon signaal. (Op de tijd klok sign. Indrukken.)

Zet de tijd stil – scheidsrechter neemt het dan over.

- Bij een Rode kaart zal er altijd een tijdstop zijn, noteer tijd, rugnummer speler en de stand.
- Tijdstraffen in de gaten houden.
  - Noteer de tijdstraffen op de wedstrijdlijst.
  - Geef aan wanneer de gestrafte speler(ster) weer mag meedoen.
  - Betreedt de gestrafte speler(ster) het veld voortijdig geef dan een claxon signaal.  
(Op de tijd klok sign. Indrukken.)
- Let op een mogelijke wisselfout, mocht dit zich voordoen, waarschuw dan de scheidsrechter d.m.v. het gebruiken van de claxon (Op de tijd klok sign. Indrukken.)
- Overleg met de scheidsrechter om de tijdstraffen over te nemen op het wedstrijdformulier.
- Zie er op toe dat het wedstrijdformulier juist ingevuld wordt. Dit is de verantwoording van de scheidsrechter zelf.
- Bij het staken van de wedstrijd (kan overigens alleen door de scheidsrechter gedaan worden) noteer tijd en stand en zie er op toe dat het wedstrijdformulier juist ingevuld wordt (verantwoording scheidsrechter).
- Attendeer beide teams op het maken van een aanvullend rapport ten behoeve van de tuchtcommissie en lever dit z.s.m. in bij het wedstrijdsecretariaat van HV NIOBE.
- Zet je handtekening op het wedstrijdformulier.

Speeltijden: zie formulier "Wedstrijdtafel".

**Werking van de tijd klok:**



- Tijd instellen:  
Een speeltijd van bijvoorbeeld 15 minuten wordt als volgt ingegeven:  
Druk (indien nodig) op knop "op/af", totdat op het display naast de klok de tekst "af" verschijnt.  
Druk op knop "Klok";  
Druk op knoppen "1", "5", "0", en "0".
- Veranderen van de periode:  
Als de periodeaanduiding veranderd moet worden, druk dan eerst op de knop "per". Vervolgens kan de gewenste periode gekozen worden door een aantal keer op "+" te drukken. Door op "-" te drukken wordt de periodeaanduiding met 1 verminderd.
- Starten en stoppen van de klok:  
Zodra het startsignaal klinkt, kan de klok met de "start/stop"-knop worden gestart. Bij een onderbreking van het spel kan de klok met de "start/stop"-knop worden gestopt.
- Veranderen van de score:  
Als de "thuis"- of "gasten"-score veranderd moet worden, druk dan eerst op de "thuis"- of "gasten"-knop. Met de "+"- of "-"-knop kan daarna de score met één worden verhoogd of verlaagd.
- De claxon:  
Bij het indrukken van de knop "sign" klinkt de claxon gedurende enkele seconden.

De Technische Commissie.  
December 2014