

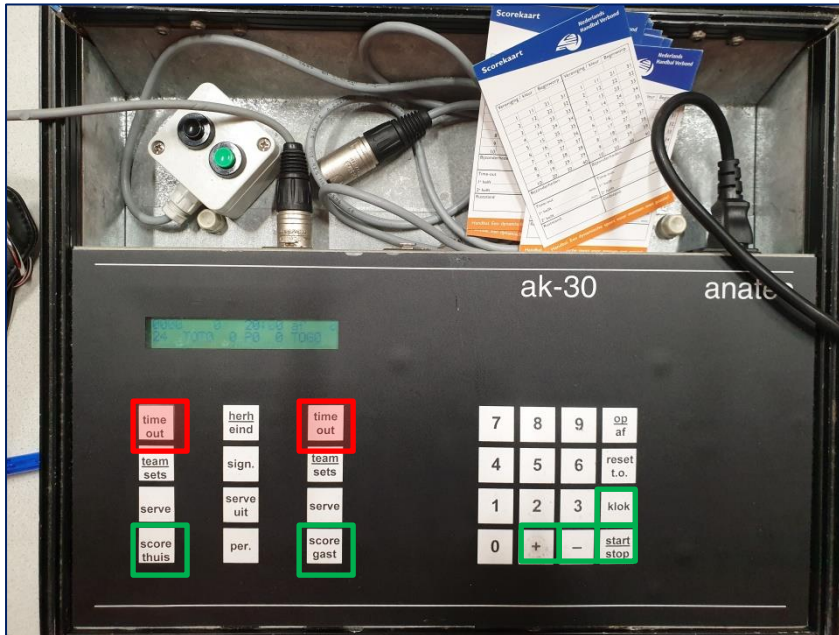
## Ordedienst – Taken & Verwachtingen

1. Eerste ordedienst van de dag is een half uur van te voren aanwezig om alles klaar te zetten, zoals:
    - Doelen
    - Wisselbanken (uit materiaalberging)
    - Wedstrijdtafel en stoelen (uit materiaalberging)
    - Scoreapparaat (behoort klaar te liggen in de kantine)
    - Wedstrijdmap (ligt in Kwiek-kast, sleutel af te halen achter de bar in de kantine)
    - Reclamebord plaatsen.
  
  2. De ordedienst is per wedstrijd verantwoordelijk voor:
    - Bijhouden van speeltijd. Klok wordt gestart op fluitsignaal scheidsrechter. Signaal 'einde speeltijd' wordt afgegeven bij aflopen speeltijd door scoreapparaat.
    - Tijdens de wedstrijd de tijd stoppen en starten bij time-out (op verzoek scheidsrechter)
    - Speeltijd D, E en F-jeugd 2x 20 minuten, C- en B-jeugd 2x 25 minuten, A-jeugd en Senioren 2x 30 minuten.
    - Bijhouden van de score op elektronisch scorebord via scoreapparaat.
    - Noteren tijdsstraffen en bijhouden van tijdsstraffen. Een tijdsstraf begint pas te lopen vanaf het moment dat de scheidsrechter een fluitsignaal geeft dat de wedstrijd na de overtreding weer wordt hervat. Na het verstrijken van de tijdsstraf geeft de ordedienst een signaal aan de betreffende speler dat hij/zij weer het veld mag betreden.
    - Indien een speler uit eigen beweging te vroeg het veld in gaat, geef je dit door aan de scheidsrechter d.m.v. een signaal.
- Het gebruik van **hars** is **niet toegestaan**. Indien je constateert dat een speler toch hars gebruikt, geef je dit door aan de sporthalbeheerder (telefoonnummer in kantine bekend en op poster bij entree sporthal). Het is aan de beheerder te oordelen wat hij/zij met de melding doet.
- De laatste ordedienst van de dag ruimt alle spullen weer op die aan het begin van de dag zijn geplaatst.
- De ordedienst is verantwoordelijk voor het afsluiten van de materialenkast van Kwiek. Sleutel inleveren bij de bar van de kantine.
- Ieder lid van Kwiek is verplicht om ordediensten te draaien. Jeugdleden t/m de C-jeugd worden vertegenwoordigd door ouders.
- In de nieuwsbrieven, op de website en/of via groeps-apps wordt de ordedienst aangekondigd. Bij afwezigheid zorgt het lid of de ouder zelf voor vervanging.

**De ordedienst is een verantwoordelijkheid voor ieder lid en niet van het bestuur!**

## Ordedienst in Sporthal Valkenlaan – Praktische tips

- Tafel, stoelen voor de ordedienst, wisselbanken voor spelende teams en doelverkleiners voor E- en F-jeugd staan in de materialenberging achter de blauwe rolluiken
- Doelen omlaag brengen met behulp van kastje aan de muur, sleuteltje draaien en hendel naar beneden halen. Doelpoten vastzetten met klemmen die in de kantine klaar liggen.
- Doelverkleiners horizontaal over bovenste rand van het doel haken en vervolgens verticaal hangen.
- Scoreapparaat:

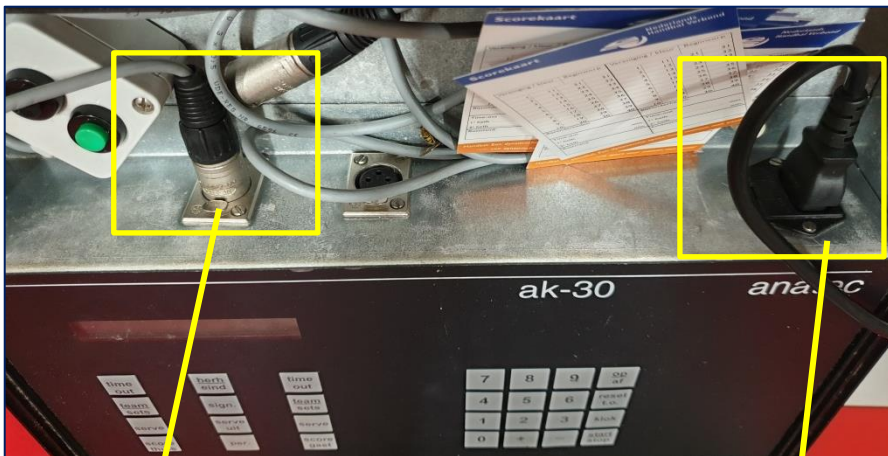


- knop **KLOK** indrukken om speeltijd in te voeren (bijv. "2000", "2500")

- knop **START-STOP** indrukken om tijd te starten.  
 - knop **START-STOP** indrukken voor Time Out.  
 - knop TIME-OUT wist de tijd!  
 Dus **niet** gebruiken.

- knop **SCORE THUIS** gevolgd door knop '+' gebruiken bij een doelpunt voor Kwiek.  
 - knop **SCORE GAST** gevolgd door knop '+' gebruiken bij doelpunt voor gasten.

(Correcties op dezelfde manier maar dan met de '-' knop)

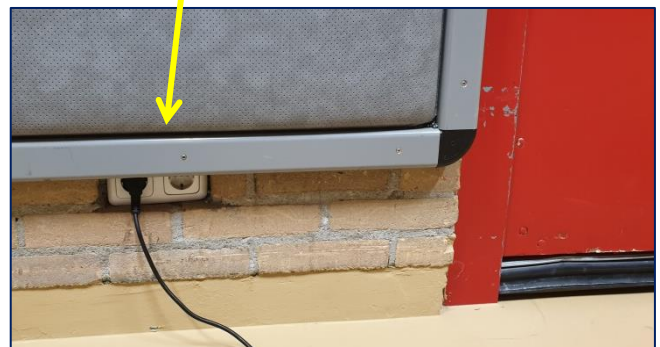


- Deze twee stekkers moeten in het scoreapparaat worden aangesloten

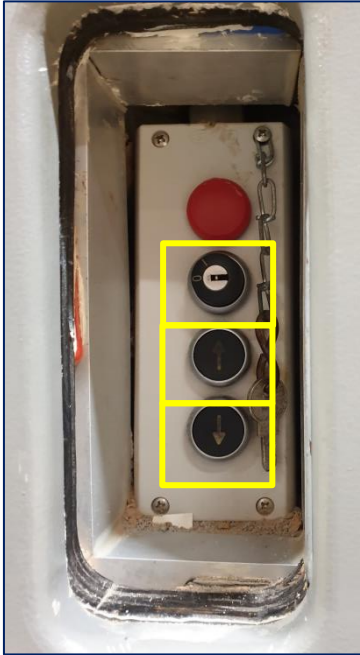
- Dit betreft tevens het opbergvak voor de stekkers waarin ze weer opgeborgen moeten worden aan het eind van de dag.



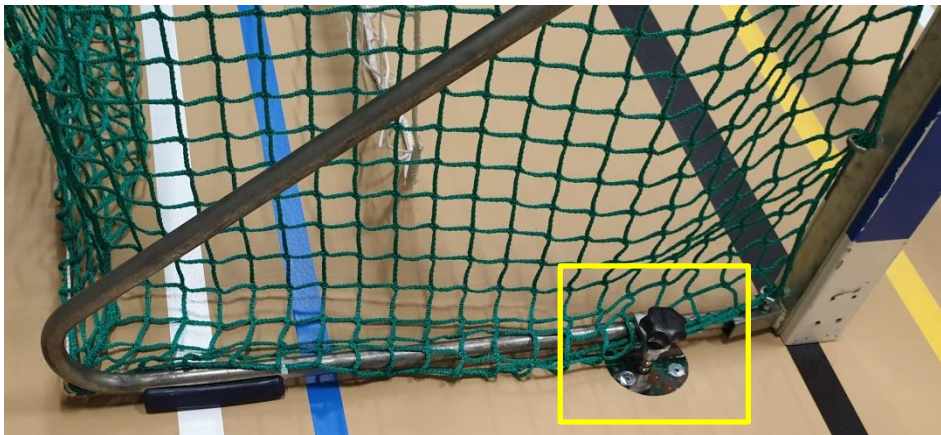
< in de materialenberging, naast rolluik;  
 > in de zaal, naast rolluik.



➤ Doelen:



- Steek het sleuteltje in het slot en draai het om
- Druk de knop met de pijl omlaag om het doel omlaag te brengen
  
- Druk de knop met de pijl omhoog in om het doel omhoog te brengen



- Vouw de poten van het doel uit
  
- Zet de klemmen over de poten en schroef ze vast in de daarvoor bestemde gaten