

# Instructies Schotklok (30 en 20)

## 1 Balbezit / Schotklok soms van 30 naar 20 seconden














- De Schotklok is flink aangepast...
- Kort gezegd:
  - Eerste keer balbezit is 30 seconden
  - Tweede keer is 20 seconden...
- Voorbeelden:
  - Gewone balwisseling (andere ploeg balbezit): 30 sec
  - Schot op doel met behoud van balbezit zelfde ploeg: 20 sec.
  - Hoekworp(corner) : 20 sec.
  - Strafworp : 20 sec. (indien gescoord, gaat de schotklok terug naar 30 omdat de tegenstander dan meestal de bal krijgt)
  - Uitsluitingen zoals U20, UMV, UMV4: 20 sec.
    - Hierbij geldt dat als er nog meer als 20 sec over was... deze dan blijft staan.
      - ◆ Dus: U20 met nog 25 sec op de klok: dan gaan we verder met deze 25 sec...
      - ◆ Niet terug naar 20 dan...
- Klok niet resetten bij dubbele U20 en timeout.

## 2 Basis instructie 'klok'



- Basis instellingen:
  - Instellen speeltijd: Druk op "klok", en tik de gewenste tijd in, bv: 500
  - Instellen periode: Druk op "per." en dan op "+" (of tik 1,2,3 of 4 in...) ("-" voor correctie)
  - Instellen scores: Druk "score thuis" (of "uit") en dan op "+" (of tik het getal in...) ("-" voor correctie)
- Aanpassen schotklok op verzoek van SR...
  - Zet de gewone speeltijd stil en druk op 1 van de "30"- knoppen
  - Geef dan het gewenste aantal seconden in, (bv: 10)
    - Daarna kan je weer verder met de wedstrijd via start/stop.
- Time-out:
  - In onze Regio West waar wij spelen geldt dit alleen bij de eerste klasse (Dames/Heren en A-jeugd)
    - Niet ieder team heeft hier dus bij ons mee te maken...
    - Voor seizoen 2019\_20 geldt dit dan ook alleen voor Dames-1
  - Druk op de knop "time out" van de thuisploeg (of juist de uitploeg)
  - De tijd op het bord loopt nu van 00.0 op naar 60.0 seconden...
    - Bij 45.0 seconden gaat er een zoemer zodat de ploegen zicht kunnen opstellen voor het doel.
    - Bij 60.0 seconden gaat er weer een zoemer: de SR kan nu de wedstrijd weer laten starten.

### 3 Instructies Bediening Schotklok

- Zoals altijd al loopt de schotklok mee met de gewone (speel-)tijd, Starten en stoppen van de Schotklok hoeft dus niet. Je hoeft dus alleen de Schotklok te **resetten**, nu soms naar **30**, en soms naar **20**....
- In zijn algemeenheid druk je op de kleur knop voor de ploeg welke Balbezit krijgt. Er is dus een knop voor Wit  en een voor Blauw .
- Start Wedstrijd:
  - Druk voor het start-fluit-signaal van de SR op bv 'knop-wit' , dan staat de klok al vast klaar op 30 sec. (als deze bij de start nog op 00 staat, heb je de kans dat de zoemer gelijk afgaat bij het starten van de gewone klok...)
  - Als Wit de bal dan haalt, dan hoeft je nu niets te doen.
  - Als Blauw de bal haalt, dan druk je op 'knop-blauw' , hierdoor wordt de klok weer op 30 gezet, maar nu voor blauw...
- Balwisseling van bv Blauw naar Wit: druk 1x op , dan wordt er weer gereset naar 30 voor wit..
- Schot op doel 'WIT - WIT' (Wit blijft in balbezit): **nieuwe '20'**
  - Bij een schot op doel door Wit: druk op  ... Indien Wit in de aanval blijft, krijgen ze recht op 20 sec...
  - Als de schotklok nog op meer als 20 sec. stond (bv 25 sec), druk dan nog een keer **maar nu iets langer** op  ... Anders blijft de klok op 25 sec. staan...
- Schot op doel WIT-BLAUW (Balbezit gaat **direct** van Wit naar Blauw): **nieuwe '30'**
  - Wit heeft balbezit en schiet op doel: druk op  ...
    - Als daarna direct Blauw de bal heeft, druk dan op  de schotklok springt dan naar 30 sec voor blauw...
- Schot op doel via paal naar de hoek... (Even niemand balbezit...): **uitgestelde '30'**
  - Wit heeft balbezit en schiet op doel: druk op  ...
    - Als de bal bv via de paal helemaal in de hoek van het veld terecht komt, en de keeper van Blauw naar de bal moet zwemmen, heeft Blauw vanaf het moment dat de bal gehaald en gespeeld wordt, pas recht op een nieuwe 30 sec.
    - Druk dan pas weer op  ... (anders mist Blauw enkele seconden aanval, dit omdat de gewone klok doorloopt en dus de schotklok ook...)
- Hoekworp (Corner): **nieuwe 20**
  - Eigenlijk hetzelfde als bij Schot-op-doel en de schietende ploeg weer balbezit krijgt...
  - Druk dus op  en **langer** ingedrukt houden...
- Uitsluiting (U20 , U MV , U MV4): **nieuwe '20' -of meer...**
  - Bv: Wit is in de aanval, Blauw krijgt een U20, druk dan (**1x kort**) op  ...
    - Indien de schotklok op meer als 20 stond (bv 25sec) zal deze daarop blijven staan...
    - **DIT IS NU JUIST GOED...**

