

# INSTRUCTIE ZAALWACHT

Bij alle zaalwedstrijden van KV De Granaet is er altijd een zaalwacht aanwezig. De zaalwacht zorgt ervoor dat alles in de sporthal soepel verloopt: van het ontvangen van teams en scheidsrechters tot het bedienen van het scorebord en het netjes achterlaten van de zaal. Hieronder lees je precies wat er van je verwacht wordt.

## ALGEMEEN

- **Kom op tijd.** Minimaal 15 minuten voor je wedstrijd aanwezig.
- **Kun je niet?** Regel zélf vervanging – dat voorkomt gedoe op de dag zelf.
- **Kleding:** draag bij voorkeur zaalschoenen, of in elk geval schone schoenen die niet buiten zijn gebruikt.
- **Herkenbaarheid:** draag bij voorkeur het zaalwachthesje (te vinden in de ballenkast) en blijf in de zaal.
- **Zorg dat het netjes blijft:** spreek teams aan als er spullen blijven liggen (ballen, bidons, tassen).
- **Let op schoenen:** niemand mag de zaal in met buitenschoenen.
- **Rust in de zaal:** De zaalwacht zorgt ervoor dat het rustig blijft in de zaal.
  - Teams die nog niet aan de beurt zijn, kunnen hun warming-up doen in de **hal**, niet in de zaal.
  - Bij jeugdwedstrijden is het fijn als ouders op de **tribune** plaatsnemen en niet in de zaal, zodat spelers en scheidsrechter voldoende ruimte hebben.
  - De zaal mag alleen betreden worden **via de kleedkamers** – niet via de dubbele deuren van de vergaderzaal van Optisport.

## TIJDENS WEDSTRIJD

- **Start op tijd!** De zaalhuur is krap, dus de wedstrijden moeten volgens het programma starten. De zaalwacht en scheidsrechter bepalen de starttijd, niet de coaches. Houd ook de pauzes kort, zodat het programma op schema blijft – maximaal 5 minuten.
- Stem vóór de start met de scheidsrechter af hoe de tijd wordt bijgehouden: gebruikt hij/zij de standaard **zoemer**, of wil hij/zij de **laatste minuut** zelf aangeven (dus tijd stilzetten)?
- **Scheidsrechter afwezig?** De trainer/coach is verantwoordelijk voor het regelen van een vervanger. De zaalwacht denkt hierbij mee en helpt eventueel iemand te vinden die wil fluiten.
- **Ontvang scheidsrechters van buitenaf:**
  - Stel ze voor aan de coach van het Granaet-team.
  - Geef ze 2 consumptiemunten (te besteden bij Optisport).
  - Wijs de kleedkamer en meld of het programma op tijd loopt.
- **Scorebord:** Jij bedient de tijd en de score. De uitleg ligt in de koffer. Bij meerdere pupillenwedstrijden tegelijk gebruik je het bord alleen voor de tijd. De teams houden dan zelf de score bij.
- **EHBO:** In de EHBO-kamer (links van de klimwand) vind je materialen bij blessures.



## EERSTE ZAALWACHT VAN DE DAG

- Haal het **scorebord** op bij de balie van het zwembad (handleiding in de koffer).
- Open de **ballenkast** in de berging (sleutel ligt rechts op de richel naast de kast).
- Zorg dat **beide teams** ballen hebben om in te schieten, maar laat niet te veel ballen in de zaal.
- Zaalwachthesjes hangen in de ballenkast.
- **Beachflags plaatsen:**
  - 5 in de zaal tegen de achterwand (in de hoeken en ertussen)
  - 2 boven op de tribune bij de trap (bij de tafel voor lootverkoop). (Vlaggen en voetstukken hangen bij de korfbalpalen in de berging).



## LAATSTE ZAALWACHT VAN DE DAG

- Ruim de zaal op:
  - **Beachflags en voetstukken** terug in de berging (op beugel en rek).
  - **Ballen** terug in de kast en kast op slot.
  - **Korfbalpalen** en korven netjes op hun plek.
  - **Rommel/afval** in de bakken.
  - **Hesjes** aan de binnenzijde van de kastdeur ophangen.
- Controleer of alles weer netjes is **afgesloten**.



## ENTREE BIJ DE GRANAET 1

- Meestal regelt iemand anders de entree en lootjesverkoop, maar als dat niet is geregeld, doet de zaalwacht dit.
- Bij de wedstrijden van het 1e wordt het scorebord en de tijd geregeld door de **jurytafel**. De scheidsrechter wordt wel ontvangen door de zaalwacht.
- Gebruik een **tafel + stoel** (uit het EHBO-hok) en zet ze daarna weer terug.
- **Toegang:** €2,- voor bezoekers vanaf 16 jaar → ze krijgen een programma + lootje. Extra lootjes: €1,- per stuk.
- **Supportersplassen:** gratis entree, wel programma + lootje.
- Trekking van de **taart:** in de pauze van de wedstrijd, omgeroepen via de speaker.
- De **kluis** vind je in de ballenkast.

