

## Opbouwen zwembad SKWA

### Algemeen

- LET OP dat de mensen die het bad opbouwen badslippers aan hebben of blauwe schoentjes over hun eigen schoenen (liggen in de verenigingsruimte).

### Koffer:

- Iemand van het team dat baddienst heeft zorgt dat hij tijdig de koffer ophaalt bij Raymond Harting (afspraak maken 06-55321901)
- De sleutels kunnen opgehaald worden bij de catering van het SKWA. Hij ligt in het kastje onder de kassa. Als alles uit de kasten gehaald is, wordt het sleutelblok bij de jurytafel gelegd. Het team dat moet afsluiten zorgt dat dit sleutelblok (na afsluiten van alle kasten) weer bij de catering terecht komt.

Het licht gaat automatisch aan ong. 5 minuten voor aanvang van de uurperiode (die is meestal ruim voor de eerste wedstrijd).

### Opbouwen velden E wedstrijden

**Dit moet gebeuren door het team dat "baddienst" heeft (bij de jongste jeugd door de ouders) incl. de eerste W-officials. Niet door de coaches en de kinderen. Die moeten bezig zijn met de voorbereiding van de wedstrijd.**

### Aansluiten Klok

- Haspel met grijs snoer bij de jurytafel en daarvandaan het snoer uitrollen
- Putje in de grond (aan de raamzijde) open maken en snoer laten zakken (ter bescherming op het snoer een pion plaatsen, zodat het snoer niet beschadigd als de deksel van het putje dichtvalt).
- Naar de kelder en (rechts)om het zwembad heen (langs de wedstrijdlijnen van WZ) naar andere zijde lopen en de stekker aansluiten.
- In de haspel de stekker van het kastje aansluiten en op het kastje zelf ook.
- 30 sec snoertje aansluiten op de middelste aansluiting

### Geluid:

- In de ruimte waar de router ook aangesloten wordt staat in het kastje onder de computer een mengpaneeltje. Die haal je er uit en zet hem op tafel
- Rood/wit stekkers in de wanddoos voor het geluid.
- Zorg dat de wanddoos ingesteld staat op "wedstrijdbad" (niet "scherm wedstrijdbad") en het geluid op 60.

Voor het gebruik van de klok voor de W-officials, zie ander document.

Wat moet er verder klaargezet worden:

- 4 kleine doelen met beugels aan de lange zijdes plaatsen
- Doelpalen in de volgende gaten:
  - o Veld 1 vanaf de raamkant de putjes nr 5 en 8
  - o Veld 2 vanaf de kant van de douches de putjes 3 en 5
- Lijn in het midden
- 2 jurytafels aan de korte kanten met voldoende stoelen (ook voor de scheidsrechters)
  - o Jurytafel 1:
    - digitale klok (zie hierboven), tablet voor DWF, router voor ontvangst DWF, extra formulier bij calamiteiten, fluit, vlaggen (blauw/wit/rood/geel), pen, stopwatch
    - Drinken voor de scheidsrechters (alleen voor hen!!).
  - o Jurytafel2:
    - Handklok, scorebord, tablet voor DWF, extra formulieren bij calamiteiten, vlaggen (blauw/wit/rood/geel), fluit, pen, stopwatch
    - Drinken voor de scheidsrechters (alleen voor hen!!).
  - o Drinken voor de scheidsrechters vind je in de kleine koelbox achterin het materiaalok.
  - o Mochten er twee E-wedstrijden tegelijk zijn zullen we een schema maken wie met het elektronisch score bord speelt. Zodat zowel de E1 als de E2 om de beurt hiermee kunnen spelen en niet altijd de E1.
- 4 pupillen *wedstrijdballen* (staat op de bal) per veld. **Uit de ballenkar van de wedstrijdballen** (achter in de kast), *niet de trainingsballen*. Dus twee per team om in te gooien.
  - o Bij start wedstrijd 1 bal bij scheidsrechter, 1 bal per team bij de bank (reserve) en de laatste bij de jurytafel.
- Per veld; pionnen aan beide zijden op de doellijn (groen), 2 meter (rood), 5 meter (geel) en een pion op de middenlijn (wit).
- Reservebank aan alle vier de zijden van het zwembad, achter de achterlijn. Voor reserves en ass. Coach (die moet blijven zitten). Er moet ook plek zijn voor de coach, dus evt. bij veel wissels een extra stoel. De coach mag blijven staan, maar als de scheidsrechter het aangeeft moet hij gaan zitten (dus moet er een plek zijn).

## Opruimen E-teams!!

**Altijd direct na de wedstrijd door de E-teams (ouders, kinderen, coaches) Moet snel geregeld worden, zodat de D/C ouders veld kunnen opbouwen. Vóór de nabespreking!!**

- Doelbeugels en kleine doelen op de doelenkaart (let op de stickers en kleurcodes wat waar opgehangen moet worden !!)
- 1 jurytafel en stoelen en het materiaal opruimen. De andere wordt gebruikt voor de volgende wedstrijden.
  - o LET OP: Tablet niet door de kinderen laten opruimen. Voorzichtig behandelen
- Alle reservebanken aan de kant van de tribune.
- Pionnen naar de lange zijdes.
- Middenlijn uit het zwembad en opruimen in de bijbehorende kist.
- Rest wordt gebruikt voor de volgende wedstrijden.

## Om/opbouwen naar wedstrijden in de lengte.

Dit moet gebeuren door het aangewezen team voor *ombouwen* (of als er geen E gespeeld wordt door het *opbouw team*), ouders evt. samen met de W-officials. Mits er geen wedstrijd tussen zit gebeurt dit bij voorkeur niet door de coaches of de kinderen. Die moeten bezig zijn met de voorbereiding van de wedstrijd.

### D/C2 velden

- Wedstrijdlijnen in de lengte tussen baan 1/2 en 7/8. Er inleggen en dan strak aandraaien.
- Grote doelen met kleine beugels aan de korte zijdes plaatsen
- *Sponsordoeken erin hangen.*
  - o Doeken komen voor het net (aan de binnenzijde)
  - o Ze worden bevestigd met groene "spin"elastieken.
    - Haak een zijde in de ring van het doek, haal hem dan door het gat van het doel (waar het net ook aan vastgezet wordt met de karabijnhaken) en haak de andere zijde ook in de ring van het doek.
    - Dat doe je aan alle zijden.
    - Daarna pas kan je het net van het doel vastzetten.
  - o Let op dat je twee verschillende doeken hebt.
- Kleine palen op de doelbeugels, grote palen daarnaast op de korte zijde
- Net spannen achter de doelen.
  - o **LET OP. Eerst het net aan beiden uiterste palen volledig vastmaken (de rest dus los laten) en dan naar binnen werken. Anders past hij niet.**
  - o De kant van het raam (met de startblokken) past niet helemaal. In een van de hoeken zal je de onderzijde niet vast kunnen maken. Heb je in de wedstrijd geen last van. Wel het net goed aan de voorzijde van de startblokken langs trekken.
- 1 Jurytafel aan de lange zijde onder de klok.
  - o Digitale klok (Voor installatie zie hier boven), tablet voor DWF, extra formulieren bij calamiteiten, fluit, pen, stopwatch.
  - o 30 seconde klokken klaarzetten (voor D-wedstrijden nog niet aan).
    - Haspels staan bij de tafel. Vandaar uit de lange snoeren uitrollen naar de klokken.
    - Langste haspelsnoer moet naar de tribune (raam) zijde.
    - Stekker aansluiten aan de 30 sec. klok en klepje er overheen dichtklikken.
    - Andere zijde van het snoer vastklikken in de haspel met het grijze (klok)snoer. Ook daar het klepje overheen dichtklikken.
  - o Drinken voor de scheidsrechters (alleen voor hen!!).
- Startinstallatie vastmaken op de bodem (door iemand die naar 3 meter kan/durft te duiken).
  - o 1 zuignap exact in het midden (op de middenstip van het onderwaterhockey, niet op een "voeg" proberen vast te klikken) en een zuignap vlak bij de kant (in het midden) aan de tribunekant.
  - o Touw op de kant.

- Melden aan de scheidsrechters en tegenpartij dat het halen van de bal gebeurt door startinstallatie in het midden (dus bal halen vanuit het doel)
- Iemand aanwijzen die het touw wegtrekt bij start wedstrijd. Dit gebeurt op het moment dat de snelste zwemmer(s) er zo'n twee meter vandaan is. Dan snel het touw binnenhalen en vastzetten.
  - Bij de Dames1 en Heren1 wedstrijden werken we met een pupil van de week. Die krijgt diverse leuke dingen te doen en dit is er 1 van.
- Pionnen aan beide zijden op de doellijn (groen), 2 meter punten (rood), 5 meter punten (geel) en middenlijn (wit).
- Reservebank(en) aan beide zijden van het zwembad, aan de tribunekant, *achter* de achterlijn. Voor reservespelers en ass. Coach (die moet blijven zitten). Er moet ook plek zijn voor de coach, dus evt. bij veel wissels een extra stoel. De coach mag blijven staan, maar als de scheidsrechter het aangeeft moet hij gaan zitten (dus moet er een plek zijn).
- Ballen. Zorg dat je alle *wedstrijdballen* (staat op de bal) van de juiste soort klaar hebt liggen. Dit is voldoende om ook twee ploegen mee te laten ingooien.
  - E-pupillen 4 pupillenballen per wedstrijd (dus 2 per team)
  - D-pupillen, CG2 aspiranten en Dames 1/2, 10 damesballen per wedstrijd (dus 5 per team)
  - C1 en ouder (heren), 10 herenballen per wedstrijd (dus 5 per team)
  - Bij start van de wedstrijd 1 bal op de startinstallatie en beide teams 2 reserve ballen. De rest ligt bij de jurytafel.

### **Wijziging bij C1 wedstrijden en ouder:**

- Wedstrijdlijnen zover mogelijk aan de zijkant vastmaken.

### **Na afloop wedstrijd**

- Ook voor het opruimen/afsluiten (late baddienst) is een schema. Het kan zijn dat je niet de allerlaatste wedstrijd speelt, maar dat je wel baddienst hebt. Dan zal je of even wat gaan drinken en terugkomen, of lekker kijken naar de je clubgenoten die na je spelen.

### **Opruimen**

- **Dit gebeurt door de "late baddienst" evt. met behulp van publiek (vrijwillig).**
- Alles op de juiste manier in de kasten en berging opruimen. Overal staan stickers op en in (de kasten) waar wat moet. Graag zorgvuldig met de spullen omgaan.
- Kastje voor de klok, 30 seconde klokken e.d. opruimen in en op de wedstrijdkast.
- Tablets, laptop, router e.d. gaan in de wedstrijdkoffer mee met de baddienst.
- Geluid loskoppelen en mengpaneel weer in het kastje onder het beeldscherm.
- Tevens even het zwembad langslopen en alle los liggende flesjes en ander afval in de prullenbakken deponeren.
- Voor de netten zijn er speciale bakken. De netten van het V-bad gaan in de open kratten. Zodat ze niet gaan rotten en het vocht nog weg kan.
- Voor de palen zijn er beugels aan de wand waar ze aangehangen kunnen worden
- Baddienst is verantwoordelijk dat alle elektronica e.d. terug komt in de koffer. Er zit een lijstje in wat de inhoud zou moeten zijn. En zorgt dat deze koffer terug komt bij Raymond Harting (afspraak maken 06-55321901).