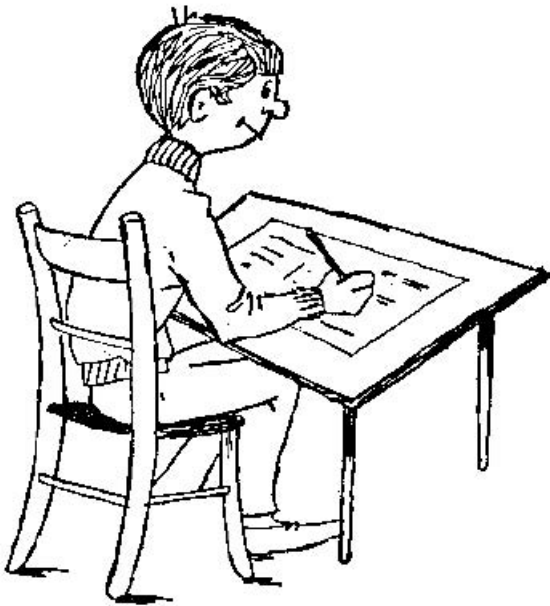


Handleiding Jurytafel



De taken van de Jury

Deze mensen zijn een deel van de leiding voor een wedstrijd, men behoort dus NEUTRAAL (onpartijdig) te zijn. De taak van een jury-lid begint **20 minuten voor het begin van de wedstrijd** en eindigt pas op het moment dat de scheidsrechters hun handtekening op het wedstrijdformulier gezet hebben.

De taken van de scorer

Voor de aanvang van de wedstrijd dient de scorer het officiële wedstrijdformulier op de volgende wijze in te vullen:

A. Algemene gegevens

- Links: Competitie, wedstrijdnummer, datum, plaats, tijd. Het sheet ligt al klaar op de tafel. Deze gegevens zijn al ingevuld.
- Rechts: De scheidsrechters zelf, vullen de namen van de scheidsrechters in.
- Onderaan : de namen van de scorer, timer en 24-sec.-operator In blokletters.
- Ook moet het **strookje** worden ingevuld. Dit is om bij te houden of de persoon die was ingedeeld voor een taak ook zijn/haar taak heeft gedaan. Het strookje moet altijd aan het sheet vast blijven!

Team A <u>B.V. BSC-BCO</u>		Team B <u>B.C. REF 1</u>	
Competitie: <u>HE</u>	Datum: <u>04-03-01</u>	Tijd: <u>19-30</u>	Hoofdscheidsrechter: <u>B. v.d. GRAAF 4546</u>
Wedstrijd No.: <u>B.1000 -1</u>	Plaats: <u>HEERENVEEN</u>	2e scheidsrechter: <u>W. v. REESMALEN 4830</u>	
Scores: Periode ① A <u>18</u> B <u>22</u> ② A <u>27</u> B <u>22</u> ③ A <u>21</u> B <u>30</u> ④ A <u>24</u> B <u>25</u> Extra tijd A <u>—</u> B <u>—</u>			
Naam scorer: <u>B. JAMES</u> Naam timer: <u>M. SANG</u> Naam 24-sec. operator: <u>J. v.d. HAAR</u> Naam Commissaris: <u>B. WOUDESTRA 43628 CH</u>			

B. De Teams

- Team A: thuis spelende ploeg
 Team B: uit spelende ploeg
 Licentienrs: overgenomen van de spelerskaart, alleen de laatste 3 cijfers.
 Spelersnamen: overgenomen van spelerskaart
 Spelersnr's: shirtnummer
 Coach: naam en licentienummer

Licentie No.	Spelersnamen	No	Spelers	Fouten				
				1	2	3	4	5
012	J. Van den Ende	4	⊗	12				
615	J. de Mol	5	x					
4711	A. van Duin	6	x	5 ^T				
072	P. Freriks	8	⊗	2 ²	19			
151	B. de Wolf	9	x	5				
168	K. Vaak	11	⊗	18				
157	B. Peper	12	⊗	7 ^D	D	D	D	D
172	J. Meijer	14	⊗	4 ^u				
								
A192	Coach: <u>W.A. van Buren</u>					B	T	
	assistent coach							

Indien er een junior bij de senioren meespeelt dan dient de afkorting "JUN" achter zijn naam vermeld te staan. Bij de aanvoerder dient "CAP" vermeld te staan.

De coach geeft uiterlijk 10 minuten voor aanvang van de wedstrijd de **startende vijf** spelers aan. Deze worden genoteerd door middel van kruisjes en plaatst zijn handtekening (paraaf is toegestaan).

Bij aanvang van de wedstrijd omcirkelt de scorer de kruisjes van de startende spelers als zij daadwerkelijk **in het veld** staan. Zoniet, dan waarschuwt hij onmiddellijk de hoofdscheidsrechter. Vervangers worden tijdens het verloop van de wedstrijd ook door middel van kruisjes aangegeven, echter zonder cirkels.

Een en ander wordt genoteerd in de vierde kolom.

De hoofd-scheidsrechter / commissaris controleert het sheet en de spelerskaarten/licenties voor aanvang van de wedstrijd.

C. Het scoreverloop.

Schrijf **team A** altijd in de eerste kolom. (Officieel gelden andere regels, maar ter voorkoming van fouten en misverstanden hanteren wij deze manier).

De scores worden links en rechts in dezelfde minuut op dezelfde regels genoteerd.

SCOREVERLOOP

B	M	A	A	M	B	A	M	B	M
7	2	5	7	46	1	5	89	88	
10	4		9	-	2	9	47	5	10
7	-	2	4	3			48		8
5			7	5	9	48	3	11	50
4	7	3	12	6	10	50	4	5	52
13	10		7	4	52	5	8	54	
14	-	4	4	9	4	54	6	8	57
			5				4		
			12	56					

- De punten van een ploeg worden **doorgeteld**. Dus bij de tweede score aangeven 4 in plaats van 2.

- Het eerste en derde kwart met **kleur 1** noteren, het tweede en vierde kwart met kleur 2.

- **Vrije worpen worden met een haakje** weergegeven. Voor een bonus eerst de score en dan 1 haakje. Vrije worpen die gemist worden, worden genoteerd d.m.v. een **horizontaal streepje**. Voor een driepunter krijgt men 3 vrije worpen.


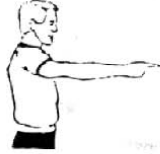

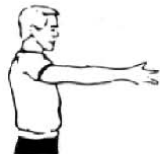
										1160
										10
										-
										-
6	18	9	4	20	7	64	9	10	10	62
										7
										64

Er dient met de notatie van de vrije worpen gewacht te worden totdat de scheidsrechter de score heeft toegekend.

- Een **gelukke drie-puntspoging** wordt aangegeven door een cirkeltje om het nummer van de scorende speler te trekken en drie punten op te tellen bij het totaal.

- Elke **periode** weer beginnen met minuut 1.

11	21	8	24
14	-	8	-
	-		25
		8	27
			28

<p>7 STOP WEDSTRIJDKLOK VOOR EEN FOUT (tegelijktijd fluiten)</p>  <p>Gesloten vuist. Wijs met handpalm omlaag naar middel van de speler.</p>	<p>53 EEN VRIJE WORP</p>  <p>Een wijsvinger horizontaal</p>	<p>54 TWEE VRIJE WORPEN</p>  <p>Wijs- en middelvinger horizontaal</p>	<p>55 DRIE VRIJE WORPEN</p>  <p>Duim-, wijs- en middelvinger horizontaal</p>
--	---	--	--

D. Time-out

Voor elk team geldt:

- 2 time-outs voor de 1^e helft
- 3 time-outs voor de tweede helft
- 1 time-out per verlenging

Deze regel was vroeger anders, onderstaand streepje in periode 3 is dus niet juist. Wij hebben nog oude sheets.

Team A: B.V. BSC-BCO

Time-outs	Teamfouten
① 7 ② 5	① X X X X ② X X X X
③ = ④ 1 9	③ X X X X ④ X X X X
 Extra tijd	

De duur van de time-out is 50 seconden, waarna de spelers tien seconden de tijd hebben om zich weer op te stellen. U vult de minuut in. Aan het einde van de eerste helft en aan het eind van de wedstrijd streept men middels twee parallelle strepen de niet-verbruikte time-outs af.

E. Fouten

Fouten worden achter de spelersnaam genoteerd d.m.v. de minuut waarin de wedstrijd zich bevindt. Er zijn echter fouten die consequenties met zich mee brengen in de vorm van straffen.

a. Gewone **persoonlijke** fouten : 7

b. **Persoonlijke fouten gevolgd door vrije worpen** : minuut met aantal vrije worpen: 7¹ , 7² , 7³

- c. **Onsportieve** fouten : 7^U (tweede onsportieve fout voor een speler genoteerd als een D-fout)
- d. **Diskwalificerende** fout van een speler : 7^D
- e. **Diskwalificatie van een vervanger** (bank): minuut met een F en met een evt. opvulling van de lege vakken met F'en. Had de vervanger al vijf fouten dan een kruis door de laatste, vijfde, fout
- f. **Technische fout** speler : 7^T
- g. **Technische fout vervanger** (bank) : 7^B voor de coach (in de coachvakjes)
- h. **Technische fout van de coach** zelf : 7^C
- i. Alle fouten begaan door beide ploegen, waarvan de straffen aan elkaar gelijk zijn (art. 56): 7^C.
- j. Technische fout voor assistent-coach of andere teambegeleiders : 7^B (in het vak voor de coach)

In de **praktijk** wordt het aantal vrije worpen niet vermeld bij de fout. Wel de letters.

N.B. U dient de scheidsrechters in te lichten als spelers hun vijfde fout hebben bereikt maar ook als coaches of assistent-coaches twee C-fouten of combinaties met B en C fouten tot een maximum van drie hebben bereikt. Zij dienen dan gediskwalificeerd te worden.



- De scorer dient scheidsrechters, spelers, coaches en publiek in te lichten over de stand van zaken van het **aantal fouten** van spelers. Dit kan door bordjes met daarop de nummers 1 tot en met 5.

- Alle fouten dienen genoteerd te worden op het score-sheet en als **ploegfouten** afgestreept te worden, BEHALVE technische fouten van vervangers en coaches. Ook tellen diskwalificerende fouten van vervangers niet als teamfouten mee.

- Als een team de **vierde teamfout** heeft geïncasseerd, dan dient een **rode vlag** c.q. rood bordje te worden neergezet aan die kant van de jury-tafel waar sprake is van 4-teamfouten. De scheidsrechter moet gewaarschuwd worden.

- Bij **vijs persoonlijke fouten** van een speler, moet de scheidsrechter worden gewaarschuwd. De speler moet het veld verlaten.

- Idem bij **twee onsportieve fouten** van een speler.

- Idem bij twee C-of combinaties van drie B/C-fouten van coaches

F. Einde eerste, tweede en derde kwart

Na het signaal van de timer eindigen kwarten. De scorer moet dan de volgende gegevens verwerken op het scoresheet:

- De **niet gebruikte time-out** worden opgevuld door parallelle streepjes. Geldt na afloop eerste helft.

- Begin tweede kwart en vierde kwart met een **volgende kleur pen**. Na de tweede periode de **fouten van de eerste helft afbakenen**. Derde kwart weer schrijven met de eerste kleur pen.

- Vul na goedkeuring de **scores per kwart** in, onderaan links op het sheet.

- Plaats een vet ingekleurde **'O'** rond de bereikte score aan het einde van het kwart en trek een dikke **horizontale streep** er direct onder. Zo ook bij het tweede en derde kwart.

- Het vierde kwart wordt afgesloten met een vet gekleurde "O" rond de bereikte eindstand en **twee dikke horizontale strepen** er direct onder. De overgebleven lege ruimte in de kolom streept u af met een **diagonale streep tot onderaan de kolom**.

A	M	B
5 (89)		8 (88)
5	10	8 (90)

G. Einde wedstrijd

De wedstrijd eindigt pas als er een winnaar is.

Verlengingen zijn noodzakelijk bij een gelijk spel en worden direct onder de eindscore van het vierde kwart genoteerd. (Telkens 5 minuten). Dan worden er geen twee dubbele horizontale lijnen getrokken, maar één en een dikke ronde 'O' rondom de eindscore van het vierde kwart. De **fouten in verlengingen** moeten bij die van het vierde kwart worden gerekend.

Na het eindigen van de wedstrijd, door het signaal van de timer, handelt de scorer het sheet als volgt af:

- de **niet gebruikte time-out** worden opgevuld door parallelle streepjes.
- **niet gebruikte foutenvakjes** horizontaal doorstrepen
- noteer ook het **resultaat van het vierde kwart**
- eventueel **resultaat verlengingen** invullen
- **einduitslag** noteren
- noteer **naam van winnend team**
- een **diagonale lijn trekken om de overgebleven scoreruimte** in de kolom van elke ploeg door te halen
- laat **scheidsrechters handtekeningen** plaatsen in de daarvoor bestemde ruimten rechts onderaan.

WEDSTRIJDFORMULIER laten liggen op de tafel. **Strookje eraan laten.**

- het origineel (wit), geel en het roze vel gaan naar de NBB, Bunnik.
- het groene vel is voor het winnende team
- het blauwe vel is voor het verliezend team

Er mag verder niet op het sheet worden geschreven. Ook niet op de achterkant, ook niet door scheidsrechters.

Mini sheets zien er anders, eenvoudiger uit.

Taken van de timer

Timers dienen zich altijd te realiseren, dat het de **scheidsrechters zijn die aangeven** wanneer de tijd in gaat en wanneer de tijd stopt. Men dient dus goed op de tekens te letten die de scheidsrechter maakt.



Echter in de **praktijk** zullen niet veel scheidsrechters dit aangeven. Dus altijd zelf goed opletten.

- Na een normaal **veld doelpunt** loopt de tijd gewoon door, **behalve in de laatste twee minuten van het vierde kwart** en bij de laatste twee minuten van elke verlenging. Dan wordt de klok gestopt bij elke score en weer gestart zodra de **eerste speler in het veld de bal weer heeft aangeraakt**.

- De timer dient aan het einde van elk kwart en eventuele verlengingen altijd de **klok te laten staan** op dat tijdstip waarop hij/zij de klok tot stilstand heeft gebracht. Scheidsrechters moeten altijd kunnen controleren of op het juiste tijdstip de klok tot stilstand is gebracht.

- De timer dient de scheidsrechters middels een signaal te waarschuwen voor een **time-out**. Aangeven d.m.v. wijsvinger in handpalm.

Een time-out is mogelijk:

- wanneer de bal dood is (fluitsignaal scheidsrechter)
- na een laatste geslaagde vrije worp
- bij een score door de tegenstander.

- Een signaal geven bij door de teams aangevraagde **vervangingen**. Laten zien d.m.v. gekruiste onderarmen.

Vervangingen zijn toegestaan:

- wanneer de bal **dood** is (fluitsignaal scheidsrechter)
- na een **laatste geslaagde vrije worp**
- bijzondere vervangingen zijn in **de laatste twee minuten van het vierde kwart en van iedere verlenging** toegestaan. Dan is het ploegen toegestaan om te wisselen nadat er tegen hen gescoord is, op voorwaarde dat wissels reeds aangevraagd waren.

- De timer dient met een signaal het **verstrijken van de speeltijd** aan te geven. Dus aan het einde van ieder kwart en/of verlenging. Dit gaat bij de elektronische klok vanzelf.

- De timer helpt de scorer. Bijvoorbeeld het doorgeven van de minuten en het aangeven van het rugnummer van de speler die scoort of die een fout krijgt.

- Let op: onze **klokken tellen terug** van 10 minuten naar 0. Als er bijvoorbeeld 7:20 staat, betekent dit dat het de 3^e speelminuut is (10 - / - 7).

- Op onze elektronische scoreborden/klokken kunnen we ook de **score bijhouden**. Dit is de taak van de timer.

- De timer of scorer houdt ook de **beurtelingsbalbezit pijl** bij. De scheidsrechter geeft aan wanneer de pijl gedraaid moet worden: dit is bij elke sprongbal situatie: de scheidsrechter steekt twee duimen in de lucht). De pijl moet wijzen naar de **speelrichting** van de ploeg die bij de volgende keer de bal krijgt. Dit betekent dat de pijl in de rust omgedraaid moet worden.

Taken van de 24 – seconden – operator

De 24 seconde klok wordt alleen gebruikt bij rayonwedstrijden. De zaalwacht zal uitleggen hoe het apparaat werkt.

Als een van de ploegen op het speelveld in balbezit is gekomen, heeft deze ploeg 24 seconden de tijd om een doelpoging te ondernemen.

BALBEZIT: als een speler van een ploeg een **levende bal** vasthoudt, ter beschikking heeft voor een inworp of er mee dribbelt. Let wel op, de 24 seconden periode start op 't moment dat **de eerste speler in het veld de bal in zijn bezit heeft**. Het balbezit bestaat totdat de tegenpartij de bal in zijn bezit heeft verkregen, of totdat de bal dood wordt.

De 24 seconden-tijdsperiode eindigt bij een **fout, een sprongbal, als de bal de ring raakt tijdens een doelpoging of door de basket gaat of als de tegenstander de bal krijgt**. Er wordt dan op **reset** gedrukt.

Komt de andere ploeg na voornoemde situaties in balbezit, dan gaat er ook opnieuw een 24sec.-periode in.

Er gaat **GEEN nieuwe 24-sec.periode** in:

- als de bal de ring niet raakt bij een schotpoging
- als de tegenstander de bal uittikt en de ploeg in balbezit dus balbezit houdt.

Kortom de resterende seconden speeltijd van die 24 secondenperiode blijven dus over. Er wordt dan op **stop** gedrukt. En vervolgens weer op start.



Opdracht

1. Juventus speelt thuis. Rowic is de tegenstander.
2. Invullen spelers. I. Massey, licentienummer 215900230, shirtnummer 9
3. Overige spelers Juventus: nummer 10 tot en met 18. Rowic nummer 20 tot en met 27.
4. Nummer 9, 10, 11, 13, 14 van Juventus beginnen.
5. Overige nummers spelen daarna, met uitzondering van nummer 15 en 18. Zij spelen niet.

6. Aanvang wedstrijd: minuut 1, score nummer 20 van Rowic
7. Minuut 2: time-out Juventus
8. Minuut 3: score Rowic nummer 26
9. Minuut 3: score Juventus nummer 12
10. Minuut 4: persoonlijke fout nummer 13 Juventus, met 2 vrije worpen voor nummer 23 van Rowic. De 1^e is raak, de 2^e niet.
11. Minuut 5: 3-punter voor nummer 10 van Juventus
12. Minuut 5: score voor nummer 14 van Juventus
13. Minuut 6: Nummer 22 van Rowic scoort waarbij een fout wordt gemaakt door nummer 11 van Juventus. Bonus zit.
14. Minuut 7: fout voor nummer 11 Juventus. Fout voor nummer 16 Juventus. Geen vrije worpen.
15. Minuut 8, 9: er gebeurt niets
16. Minuut 10: nummer 17 van Juventus schiet een 3-punter. Hij zit. Hij krijgt een bonus. Deze zit niet. Fout voor nummer 20 Rowic.
17. Minuut 10: fout voor nummer 17 Juventus op nummer 24 van Rowic. Omdat er 4 teamfouten zijn, mag nummer 24 2 vrije worpen nemen. 1^e zit niet, 2^e wel.
18. Einde eerste kwart.

19. Tweede kwart: score nummer 9 Juventus in de 1^e minuut.
20. Minuut 2: fout nummer 11 Juventus. Geen vrije worpen. Verder gebeurt er niets. (Minuten hoeft je voor deze opdracht niet op te schrijven).

21. Derde kwart: Minuut 1: De coach van Rowic heeft een grote mond tegen de jurytafel. De jurytafel meldt dit bij de scheidsrechter en de coach krijgt een Technische Fout. Nummer 13 Juventus neemt 2 vrije worpen, scoort ze allebei.
22. Verder gebeurt er niets. (Minuten hoeft je voor deze opdracht niet op te schrijven).

23. Vierde kwart: minuut 1: er gebeurt niets
24. Minuut 2: Nummer 27 van Rowic maakt een onsportieve fout. Nummer 16 Juventus krijgt 2 vrije worpen. Allebei raak.
25. Minuut 3: nummer 14 Juventus krijgt een technische fout. Nummer 25 van Rowic mist de vrije worp.
26. Verder gebeurt er niets.
27. Einde wedstrijd