

Instructieboekje jurytafel



Nederlandse Basketball Bond

Rayon Noord-Holland

Inhoud

- **Taken juryleden**
- **Balbezit-pijl**
- **Speeltijd bijhouden**
- **Wissels en time-outs**
- **Scoren**
 - Wat wel en wat niet invullen?
 - Scores en speler die scoort
 - Teaminformatie
 - Time-outs
 - Fouten & teamfouten
 - Afsluiting wedstrijd

Taken juryleden

Goede juryleden zijn onmisbaar voor een wedstrijd. Als jurytafel ben je samen met de scheidsrechters verantwoordelijk voor een goed en vooral soepel verloop van de wedstrijd. Maar wat doe je als juryleden nu eigenlijk allemaal?

- Je zorgt voor het bijhouden en draaien van de **beurtelings balbezit-pijl**;
- Je houdt de **tijd** bij;
- Je geeft aan de scheidsrechters aan als spelers willen **wisselen**;
- Je geeft aan de scheidsrechters aan als coaches een **time-out** willen;
- Je houdt de **teamfouten** van beide teams bij en zet een bordje omhoog na de 4^e teamfout;
- Je houdt het **wedstrijdformulier** bij.

Balbezit-pijl

Een wedstrijd heeft nog maar één sprongbal: aan het begin van het eerste kwart. Daarna wordt het balbezit bepaald door de **beurtelings balbezit-pijl**. Deze pijl wijst vanaf de tafel in de **speelrichting** van het team die de volgende keer recht heeft op balbezit.

- Bij de start van de wedstrijd, wordt de bal door een van de springers getikt. Daarna heeft een van beide teams **balbezit** (de bal met twee handen vast). Als team A als eerste balbezit heeft, dan wordt de pijl in de speelrichting van team B gedraaid. Het is dus niet belangrijk welke speler de bal als eerste tikt!
- De pijl wordt gedraaid na een **sprongbalsituatie** (als de scheidsrechter voor een sprongbal fluit)
- De pijl wordt gedraaid na de inname aan het begin van het 2^e, 3^e en 4^e kwart
- Let op: de pijl draait in de rust van de wedstrijd, omdat de speelrichting van de teams dan ook draait
- Let op: draai de pijl pas nadat de bal weer ingenomen is. Bij (te) vroeg draaien kan verwarring ontstaan bij scheidsrechters, coaches en publiek.

Speeltijd bijhouden

Een van de hoofdtaken van de juryleden is het bijhouden van de speeltijd. Hier wordt een verschil gemaakt tussen richtlijnen en spelregels. De spelregels zijn de officiële regels; de richtlijnen is de manier waarop dit in alle regiowedstrijden wordt toegepast. Bij rayon- of landelijke wedstrijden gelden de officiële spelregels.

Tijdsduur in een wedstrijd:

- Vier periodes van tien (10) minuten
- Pauze tussen 1^e / 2^e en 3^e / 4^e periode één (1) minuut; rayon- en landelijk twee (2) minuten
- Pauze tussen 2^e en 3^e periode tien (10) minuten (ook rayon); landelijk vijftien (15) minuten

De tijd gaat stil volgens de **spelregels** (rayon- en landelijke wedstrijden):

- Na ieder fluitsignaal;
 - Let op: na een score wordt er niet gefloten!
- Na een score in de laatste twee minuten van de wedstrijd.
 - Let op: dus niet in de laatste twee minuten van het 1^e, 2^e en 3^e kwart!

De tijd gaat stil volgens de **richtlijnen** (regiowedstrijden):

- Bij een time-out;
- Bij wissels;
- Bij vrije worpen;
- Als de scheidsrechter dit aangeeft (blessure, bal ver weg);
- In de laatste twee minuten van het laatste kwart en eventuele verlenging:
 - Na ieder fluitsignaal;
 - Na iedere score.

De tijd start weer:

- Nadat de bal in het veld door een speler is aangeraakt;
- Bij een tweede, geslaagde vrije worp: als de bal na de inname in het veld is aangeraakt;
- Bij een tweede, gemiste vrije worp: als de bal in het veld door een speler is aangeraakt.

Afwijkende regels U10 / U12

- Acht periodes van vier (4) minuten;
- Geen wissels en geen time-outs: dit gebeurt tussen de periodes in;
- De tijd gaat stil volgens de **spelregels** (dus bij ieder fluitsignaal).

Wissels en time-outs

Tijdens een wedstrijd kunnen teams wisselen of een time-out nemen. De scheidsrechter fluit voor deze wissels en time-outs, maar het is aan de tafel om dit aan te geven aan de scheidsrechter. Wissels en time-outs moeten allebei aan de tafel aangevraagd worden. Wissels worden aangevraagd door de speler die wisselt, een time-out wordt aangevraagd door de coach. Zorg als jurytafel dat je wissels en time-outs op het juiste moment doorgeeft aan de scheidsrechter, vaak door te bellen of te zoemen.

Wanneer mag een speler wisselen?

- Na een fluitsignaal van de scheidsrechter;
 - Let op: na een score wordt er niet gefloten!
- In de laatste twee minuten van het laatste kwart: na een score van de tegenstander.
- Een speler mag een aangevraagde wissel terugtrekken tot het moment dat de zoemer is gegaan.

Wanneer mag een team een time-out?

- Na een fluitsignaal van de scheidsrechter;
 - Let op: na een score wordt er niet gefloten!
- Na een score van de tegenstander.
- Een coach mag een aangevraagde time-out terugtrekken tot het moment dat de zoemer is gegaan.

Bij een time-out is het de verantwoordelijkheid van de juryleden om de minuut voor de time-out bij te houden.

- Start deze minuut zodra de scheidsrechter fluit
- Bel / zoem na 50 seconden, zodat de scheidsrechters de teams het veld op kunnen roepen
- Bel / zoem na één minuut nog een keer. Nu gaat de wedstrijd verder.

Afwijkende regels U10 / U12

Doordat teams in deze competitie met andere tijdregels spelen, kunnen coaches tijdens de wedstrijd niet wisselen en geen time-outs nemen.

Scoren

Scoren is niets anders dan het invullen van het wedstrijdformulier, soms ook het 'sheet' genoemd. Op het formulier staat veel informatie; lang niet alles zal je in hoeven vullen, omdat er heel veel door je club of door de coaches wordt ingevuld. We zullen hieronder wel het hele formulier (kort) uitleggen, zodat je weet wat alles betekent.

In dit hoofdstuk zit een verdeling per onderwerp:

- Wat wel en wat niet invullen?
- Scores en speler die scoort
- Teaminformatie
- Time-outs
- Fouten & teamfouten
- Afsluiting wedstrijd

Wat wordt al ingevuld?

- Bovenste regels wedstrijd informatie (door de thuisclub)
- Namen, nummers & lidnummers spelers (door beide coaches)
- Handtekening scheidsrechters (na afloop door de scheidsrechters)

Wat moet je zelf bijhouden?

- Scores & speler die scoort
- Tijdverloop (minuten)
- Fouten spelers
- (Technische) fouten coaches
- Teamfouten
- Time-outs
- Deelname (bij U10 / U12)
 - Zorg ervoor dat de coaches dit voorafgaand aan de periodes invullen!

Wat hoeft niet opgeschreven te worden?

- Wissels
- Overtredingen: lopen, second-dribble, drie seconden

Scores en speler die scoort

- In de middelste kolom (M) noteer je de minuut.
- Bij een speler die scoort, schrijf je links het nummer en rechts de score
- Scores tel je door: bij de tweede score noteer je het totaal aantal punten.
- Op het sheet laat je de volgorde zien: naast de minuut schrijf je de eerste score, maar scoort daarna de andere ploeg, verschuif dan een regel naar beneden.
- Laat geen regels leeg: dit maakt het overzichtelijker en het voorkomt dat je ruimte tekort komt aan het einde van de wedstrijd. In een minuut waar niet gescoord wordt, kan je niet anders.
- Bij driepunters noteer je een rondje om het nummer van de schutter, om te laten zien dat het geen telfout is, maar een bewuste score met een afwijkende waarde (drie ipv twee).
- Bij vrije worpen maak je een haakje om de vakjes van de vrije worpen (één, twee of drie).
- Bij een vrije worp die raak is, noteer je de score (één punt).
- Bij een vrije worp die gemist wordt, noteer je een streepje.
- Aan het einde van de periode noteer je twee rondjes om de laatste scores om aan te geven dat dit de laatste scores van de periode zijn.
- Je begint zonder tussenstand te noemen, direct weer aan het tweede kwart. De standen per kwart noteren we later.
- Doe dit wel met een andere kleur! Dit maakt het overzichtelijk. Vier kleuren is ideaal, twee kleuren kan ook (1^e + 3^e kwart blauw, 2^e + 4^e kwart rood).

A		M	B	
4	2	1		
			8	2
6	4	2		
6	6	3		
		4		
10	9	5		
			8	4
15	11			
14	13			
			10	6
			11	7
				-
		6	5	9
6	16			
5	-			
	-			
	17			
		7	6	11
			7	13
13	19	8		
5	21			
			8	15
			8	18
11	23	9		
		10	5	19
				20
9	24			
	-			
10	26	1		
11	28			

Teaminformatie, time-outs en fouten

Teaminformatie

- De spelers met de lidnummers (Licentie No.) en shirtnummers (No) worden door de beide coaches ingevuld.
- De kolom # is om bij te houden welke spelers er gespeeld hebben. Deze wordt alleen gebruikt bij rayon- en landelijke wedstrijden! Spelers die in het veld gestaan hebben, krijgen een kruisje achter hun naam, en de spelers die het eerste kwart gestart zijn, een rondje om dat kruisje.

Time-outs

- Bij time-outs noteer je de minuut waarin de coach de time-out neemt.
- Als time-outs aan het einde van de helft niet gebruikt zijn, zet je een streep door de lege vakjes.

Fouten

- Bij een persoonlijke fout van een speler noteer je de minuut.
- Bij vrije worpen noteer je een klein cijfer (2 of 3) rechtsboven de fout (2 of 3 maal).
- Bij een bonus-vrije-worp is dit een 1 (1 maal).
- Bij een Onsportieve fout noteer je een U rechtsboven (van Unsportmanslike – niet zoals een sporter hoort te zijn).
- Bij een Technische fout van een speler noteer je een T rechtsboven.
- Bij een Diskwalificerende fout van een speler noteer je een D rechtsboven.
- Bij een door een speler gemaakte fout, hou je ook de teamfouten bij.
 - Technische (en diskwalificerende) fouten van coaches horen hier niet bij!
 - Technische (en onsportieve en diskwalificerende) fouten van spelers wel.
- Als aan het einde van de periode niet alle teamfouten gebruikt zijn, zet je hier een streep doorheen.
- Na de vierde teamfout (fout van één team in één periode), zet je ook een bordje op de jurytafel omhoog om dit aan de scheidsrechter te laten zien.

Technische fouten Coach

- Bij een technische fout van een coach noteer je de minuut, met rechtsboven een C of een B (Coach of Bank). Ook een diskwalificerende fout is hier mogelijk: dan staat er een D.
- Fouten bij coaches zijn automatisch Technisch: er is dus geen noodzaak om een T op te schrijven. In plaats daarvan schrijven we een C, B of D.

Team A <u>Amsterdam HO 1</u>												
Time-outs			Teamfouten									
1e helft	3	7	1	1	2	3	4	2	1	2	3	4
2e helft												
ext. tijd			3	1	2	3	4	4	1	2	3	4
Licentie No.	Spelersnamen	No	#	Fouten								
				1	2	3	4	5				
0712	A. Kamphuis	4	x	3	5 ^U	1 ^T						
1143	B. Kolster (c)	5	x	8								
1368	N. de Zwaaijer	6	x	9 ²								
0413	B. van Dam	7										
0418	K. Gorthuis	8										
0981	A. Korenhof	9	x									
1437	D. van den Graaff	10	x									
1521	F. Al Abbar	11	x	9 ²								
0003	M. de Leeuw	12										
1264	P. van den Graaff	13	x	4								
1195	G. Kamp	14	x									
0087	T. Nijhuis	15	x									
BT3216	Coach: R. Boer								6 ^C	7 ^B		
BT2321	Ass. Coach: E. Knol											

In de rust

- Bij een wedstrijd waar met vier kleuren geschreven wordt (ieder kwart één kleur), hoef je in de rust niets speciaals te doen.
- Bij een wedstrijd waar met twee kleuren geschreven wordt, trek je in de rust lijntjes om de fouten die dan gemaakt zijn. Hierdoor is na afloop van de wedstrijd te zien in welk kwart fouten gemaakt zijn (blauw en rood voor de streep betekent 1^e + 2^e kwart; blauw en rood na de streep 3^e + 4^e). Dit is te zien in het voorbeeld onderaan de pagina.

Afsluiting wedstrijd

Aan het einde van de wedstrijd zijn er nog een aantal zaken die ingevuld moeten worden. Dit gebeurt aan de onderkant van het sheet. Als het sheet geheel klaar is, geef je deze aan de scheidsrechter ter ondertekening.

- De scores per periode (dit kan je aan het einde van iedere periode invullen)
- De eindstand
- De naam van het winnende team
- De namen van de twee (of drie) juryleden

Scores:	Periode	1	A	24	B	20	2	A	13	B	18	Einduitslag:	Team A	84	Team B	69	
		3	A	26	B	12	4	A	21	B	19						
	Extra tijd		A	--	B	--						Naam van winnend team:	Amsterdam H0 1				
Naam scorer:	Daan de Vries																
Naam timer:	Mario Bakker											Hoofdscheidsrechter					
Naam 24-sec. operator:	Francisco Versteeg											2e scheidsrechter					
Naam Commissaris:												Handtekening aanvoerder in geval van protest					

Daarnaast moet de rest van het sheet nog afgemaakt worden:

- Horizontale streep door alle lege vakjes van fouten die niet gebruikt zijn
- Horizontale streep door alle lege vakjes van time-outs die niet gebruikt zijn
- Horizontale streep door alle lege vakjes van teamfouten die niet gebruikt zijn
- De eindstand op het formulier noteren onder de laatste score
- De rest van het sheet (na de eindstand) op een nette manier onbruikbaar maken

Licentie No.	Spelersnamen	No	#	Fouten				
				1	2	3	4	5
0712	A. Kamphuis	4	x	3	9 ^U	1 ^T	—	—
1143	B. Kolster (c)	5	x	8	8	2	6	—
1368	N. de Zwaaijer	6	x	9 ²	3	4 ²	3	6
0413	B. van Dam	7	x	4	7 ^D	—	—	—
0418	K. Gorthuis	8		—	—	—	—	—
0981	A. Korenhof	9	x	9 ²	—	—	—	—
1437	D. van den Graaff	10	x	3	4	2	7 ²	—

10	37	7		
			9	38
			10	41
4	38	8		
	39			
			6	43
			7	-
				-
4	41	9		
4	43			
			10	45
		10	8	47
			4	50
43			50	

