



# **Instructieboekje**

## **jurytafel**

November 2014

## Inhoud

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

## Voorwoord

Voor jullie ligt het instructieboekje jurytafel van basketbalvereniging Bedum Blues. Als je 12 jaar of ouder bent dan ben je verplicht om tijdens thuiswedstrijden van andere teams de jurytafel te bemannen. De vereniging kan namelijk niet draaien zonder de hulp van alle leden en hun ouders. Zelf wil je ook graag een wedstrijd spelen en dat kun je niet zonder de hulp van scheidsrechters en een tafeljury, hiervoor worden de andere leden van de vereniging benaderd. Door elkaar te helpen kan iedereen een wedstrijd spelen en je leert ook nog eens wat er allemaal bij een wedstrijd komt kijken en niet onbelangrijk je leert andere leden van de vereniging kennen. In dit boekje staat precies omschreven wat je moet doen tijdens je taak als jurylid en waar je op moet letten. Het is van belang dat je dit goed leest en je hieraan houdt. De vereniging krijgt namelijk voor elk niet goed ingevuld wedstrijdformulier een boete die kan oplopen tot 10 euro per wedstrijdformulier. Dus hoe minder boetes de vereniging krijgt hoe meer geld we overhouden voor materialen, leuke uitstapjes en andere dingen.

## 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 scheidsrechter aan als spelers willen **wisselen**;
- Je geeft aan de scheidsrechters aan als coaches een **time-out** willen;
- Je houdt de **teamfouten** bij en zet een bordje omhoog na de 4<sup>e</sup> teamfout;
- Je houdt het **wedstrijdformulier** bij.

## Balbezit-pijl

Een wedstrijd heeft 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 scheidsrechter geeft dit aan door beide armen de lucht in te steken met de duimen omhoog)
- De pijl wordt gedraaid na de inname aan het begin van het 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> en 4<sup>e</sup> 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.  
Tijdsduur in een wedstrijd:

- Vier periodes van 10 minuten
- Pauze tussen de 1<sup>e</sup>/2<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup>/4<sup>e</sup> periode 1 minuut
- Pauze tussen de 2<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> periode 10 minuten

De tijd gaat stil:

- Bij een time-out;
- Bij wissels;
- Bij vrije worpen;
- Als de scheidsrechter dit aangeeft (blessure, bal ver weg);
- 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<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> kwart!*

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 4 minuten;
- Geen wissels en geen time-outs; dit gebeurt tussen de periodes in.

## 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 worden aangevraagd. 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 de zoemer te laten gaan.

Wanneer mag een speler wisselen?

- Na een fluitsignaal van de scheidsrechter.
- 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.
- 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, meestal het “sheet” genoemd. Op het formulier staat veel informatie; lang niet alles zal je in hoeverre te vullen, omdat er heel veel door je club of 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 niet in te vullen?
- Scores en speler die scoort
- Teaminformatie
- Time-outs
- Fouten & teamfouten
- In de rust
- 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 en 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 zoals 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 (3 i.p.v. 2)
- Bij vrije worpen maak je een haakje om de vakjes van de vrije worpen (1, 2 of 3)
- Bij een vrije worp die raak is, noteer je de score (één punt erbij)
- Bij een vrije worp die gemist wordt, noteer je een liggend 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<sup>e</sup> + 3<sup>e</sup> kwart blauw en 2<sup>e</sup> en 4<sup>e</sup> 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			





## 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.

## 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 welke kwart fouten gemaakt zijn (blauw en rood voor de streep betekent 1<sup>e</sup> en 2<sup>e</sup> kwart; blauw en rood na de streep 3<sup>e</sup> en 4<sup>e</sup> kwart). 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 eind 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				





# Mini Basketball

U8  
U10 Competitie  
U12

Team A	
Team B	

Competitie		Datum		Tijd		Hoofdspeleider	
Wedstrijdnummer		Plaats		Tweede speleider			

		Teamfouten ploeg A								Scoreverloop															
Team A (thuis)	Fouten	1 2 1 2				1 2 1 2				Eerste helft				Tweede helft											
		3 4 3 4	3 4 3 4	3 4 3 4	3 4 3 4	1e kwart		2e kwart		3e kwart		4e kwart													
	Deelname									M				M				M				M			
Coach		1	2	3	4	5	6	7	8																
Assist		kw.1		kw.2		kw.3		kw.4																	
		Teamfouten ploeg B																							
Team B (uit)	Fouten	1 2 1 2				1 2 1 2																			
		3 4 3 4	3 4 3 4	3 4 3 4	3 4 3 4																				
	Deelname																								
Coach		1	2	3	4	5	6	7	8																
Assist		kw.1		kw.2		kw.3		kw.4																	

Naam scorer	Scores team	A	B
	1e periode		
	2e periode		
Naam timer	3e periode		
	4e periode		
	5e periode		
In geval protest handtekening aanw/coach	6e periode		
	7e periode		
	8e periode		

Ruststand	Team A		Team B	
Eindstand	Team A		Team B	
Naam winnend team				
Handtekening				
Hoofdspeleider				
Tweede speleider				

Wit: NBB

Rose: winnend team

geel: verliezend team

groen: dopingcontrole official