

Basketballvereniging “Springers” Gouda

De Jurytaakomschrijvingen

De taak van de Jury

De jury is het administratief-regelcentrum en assisteert de scheidsrechters. De Jury bestaat uit:

- een Scorer
- een Timer
- een 24-Seconden Operator

De taak van de scorer

Het officiële aanvangstijdstip moet bekend zijn bij de timer, ook hij dient minstens 15 minuten voor aanvang van de wedstrijd aanwezig te zijn bij de jurytafel. De scorer zorgt ervoor dat het wedstrijdverloop op het sheet wordt genoteerd. Het officiële score-sheet kent één origineel en vier kopieën. Alle vijf vellen zijn verschillend gekleurd.

Het is de bedoeling om alle notaties per periode met een andere kleur te noteren.

Noteer bij de eerste vijf spelers een kruis met een rondje in de kolom ‘Speler #’. Komt gedurende de wedstrijd één speler in het speelveld, welke niet in de startopstelling stond dan plats je in dezelfde kolom een kruisje zonder rondje.

Het scoreverloop

Zodra de wedstrijd begint, worden de scores genoteerd in het vakje ‘scoreverloop’. U begint met de notatie ‘A’ (thuisspelende vereniging) of ‘B’ (uitspelende vereniging) in de kolomkop. Bij een score van team A vult u in de betreffende kolom in het linkervakje het rugnummer van de scorende speler in en in het rechtervakje het punt dat de betreffende speler heeft gemaakt, het scoreverloop dient doorlopend ingevuld te worden zodat te allen tijde de stand van het sheet af te lezen is. In de kolom ‘M’ worden de speelminuten genoteerd. Ook de minuten waarin niets gebeurt dienen genoteerd te worden.

De scores worden links en rechts in dezelfde minuut op dezelfde regels genoteerd. Vinden er in de volgende minuut pas scores plaats voor team B, dan volgt natuurlijk wel een verspringende notatie.

Bijzondere situaties:

- Geslaagde driepunts-scores worden met een cirkel rond de speler aangegeven.
- Vrije worpen worden aangegeven door een haakje links naast het score vakje.
- Eén velddoelpunt gemaakt in de eigen basket wordt op naam van de aanvoerder van de tegenpartij gezet.
- Punten, die wel geschreven moeten worden terwijl de bal niet door de basket gaat worden genoteerd op naam van de speler die de doelpoging ondernam.
- Vrije worpen die gemist worden, worden genoteerd d.m.v. een horizontaal streepje (de bonus valt al onder vrije worpen, dus hoeft niet te worden vermeld).
- Er dient met de notatie van de vrije worpen gewacht te worden totdat de scheidsrechter de score heeft toegekend.
- Na het maken van de 4^e persoonlijke fout in een periode kan er bij de 5^e fout sprake zijn van het nemen van vrije worpen. Hier handelt men conform de voorschriften als bij een bonus of serie vrije worpen.

Basketballvereniging "Springers" Gouda

STOP WEDSTRIJDKLOK
VOOR EEN FOUT
(tegelijktijd fluiten)



Gesloten vuist, wijs met
handpalm omlaag
naar middel van de speler

TWEE VRIJE WORPEN



Wijs- en
middelvinger opsteken

DRIE VRIJE WORPEN



Duim-, wijs,
en middelvinger opsteken

De Time-out

Voor elk team zijn in de eerste helft twee time-outs mogelijk, in de tweede helft drie time-outs en in geval van verlenging(-en), voor elke verlenging één time-out.

U vult de minuut in, in het daarvoor bestemde hokje (onder de naam van het team). Niet iedere coach verbruikt zijn/haar time-outs. Aan het einde van een speelhelft of aan het einde van een verlenging streept men middels een kruis de niet-verbruikte time-outs van die helft, of verlenging, af.

Als een team in een helft zijn laatste time-out neemt, moet U dat doorgeven aan de scheidsrechters en van dat team geen time-outs-aanvragen meer accepteren. Als de coach desondanks toch een time-out vraagt, dient de tafel deze te geven. Nadat de time-out is gemeld bij de scheidsrechters via het signaal van de tafel, moet de tafel de scheidsrechters er op attenderen dat dit de derde time-out is van voornoemde coach. De scheidsrechters zullen hierop in het licht van de regels gepast reageren.

De Fouten

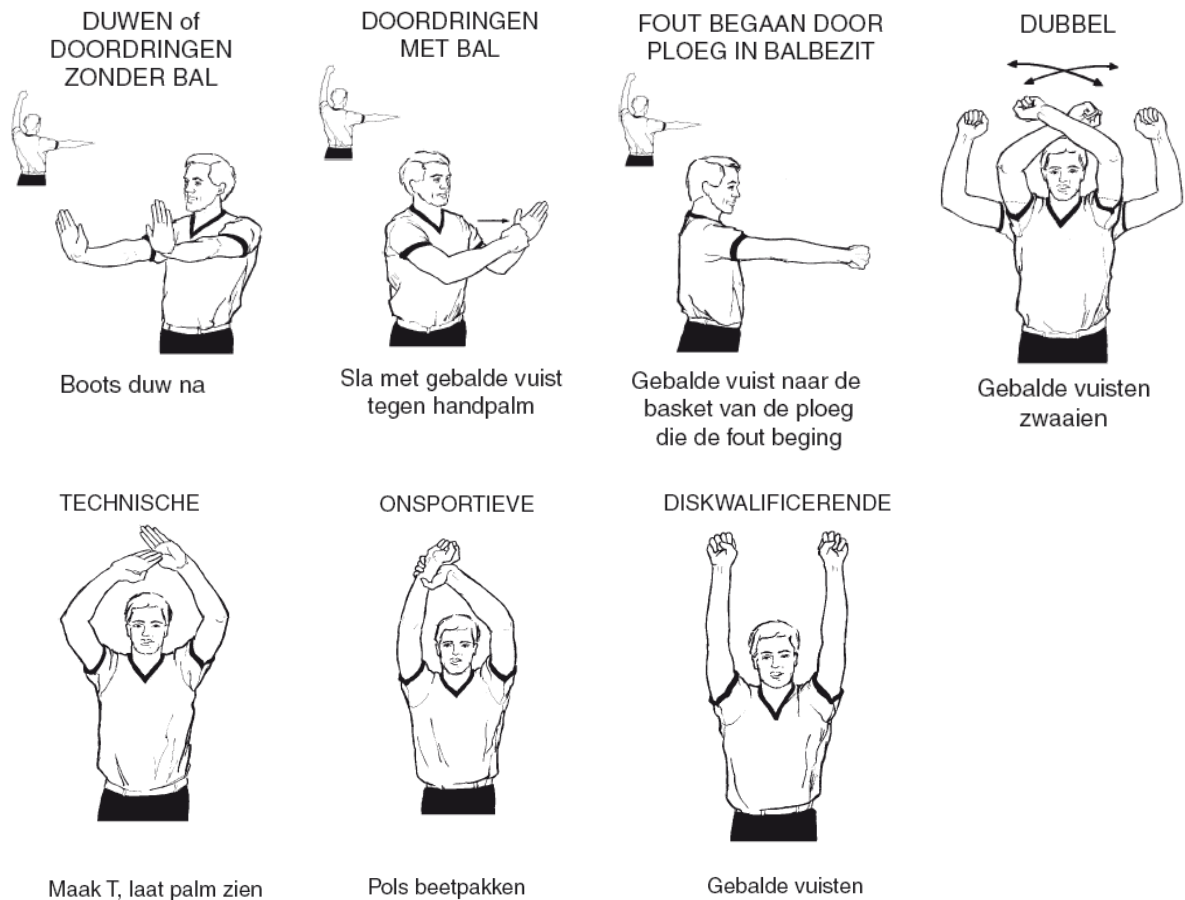
Welke fouten zijn er en in geval van fouten, hoe communiceert de scheidsrechter de tafel?

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

- Gewone persoonlijke fouten: notatie d.m.v. de minuut, b.v. **7**.
- Persoonlijke fouten gevolgd door vrije worpen: minuutnotatie met het aantal vrije worpen boven vermeld: **7¹**, **7²**, **7³**.
- Onsportieve fouten: minuutnotatie met een u er boven: **7^u**.
- Diskwalificerende fouten van een speler: minuutnotatie met een D er boven: **7^D**.
- Diskwalificatie van een vervanger: notatie de minuut met een F en met een eventuele opvulling van de lege vakken met F'-en. Had de vervanger al vijf fouten dan wordt er een kruis gezet door de laatste, vijfde, fout.
- Technische fout van een speler: minuutnotatie met een T er boven: **7^T**.
- Technische fout van een vervanger: fout bij coach opschrijven, minuutnotatie met een B er boven: **7^B**.
- Technische fout van een coach: minuutnotatie met een c er boven: **7^c**.

Basketballvereniging "Springers" Gouda

- i) Alle fouten begaan door beide ploegen, waarvan de straffen aan elkaar gelijk (art. 59) worden genoteerd met toevoegen van een kleine 'c': 7^c, 7^{uc}, 7^{dc}, 7^{tc}, 7^{cc}, 7^{fc}.



U dient 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.

Voorts worden diskwalificerende fouten NIET genoteerd als fouten ten laste van een ploeg!

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 middel van elektronische scoreborden of door bordjes met daarop de nummers 1 tot en met 5.

Telkens als een speler een fout maakt, moet de scorer het totaal aantal fouten zichtbaar maken, die door voornoemde speler gedaan zijn.

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

Indien een speler zijn vijfde fout begaat, dient de scorer dit kenbaar te maken aan de scheidsrechter. Krijgt betreffende speler in dezelfde tijdspanne ook nog een technische fout, dan komt deze ten laste van de coach (notatie: g).

Als een team de vierde teamfout heeft geïncasseerd, dan dient een rode vlag c.q. rood bordje te worden neergezet of een rood signaal aangezet te worden aan die kant van de jurytafel waar sprake is van 4 teamfouten.

Einde van een periode

Basketballvereniging “Springers” Gouda

Na het signaal van de timer eindigt een periode. De scorer moet dan de gegevens verwerken op het score-sheet.

- a) Vul na goedkeuring de tussenstand in, onderaan links op het sheet, dit is het resultaat van de periode en dus niet de tussenstand in de wedstrijd (uitgezonderd de eerste periode).
- b) Plaats een dik ingekleurde ‘O’ rond de bereikte score aan het einde van de periode en trek een dikke horizontale streep er direct onder.

Einde van de Eerste Helft

Na het signaal van de timer eindigt de eerste helft. De scorer moet dan de gegevens verwerken op het score-sheet.

- c) De niet gebruikte time-outs worden opgevuld door parallelle streepjes.
- d) Baken de gemaakte fouten van de eerste helft af met een dikke penlijn.
- e) Vul na goedkeuring de tussenstand in, onderaan links op het sheet, dit is het resultaat van de periode en dus niet de tussenstand in de wedstrijd.
- f) Plaats een dik ingekleurde ‘O’ rond de bereikte score aan het einde van de eerste helft en trek een dikke horizontale streep er direct onder.

U dient de tweede helft direct onder de streep te vervolgen met een omdraaiing van de stand ‘A’ ‘B’ wordt ‘B’ ‘A’ , zodat altijd de scores links van U ook in de tweede helft genoteerd kunnen worden.

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 de tweede helft genoteerd. Dan worden er geen twee dubbele horizontale lijnen getrokken, maar één en een dikke ronde ‘O’ rondom de eindscore van de tweede helft. Normaal bij het afsluiten van de tweede helft, in geval van een winnaar, omcirkelen we de laatste scores van beide ploegen, trekken we een horizontale streep onder de laatste notities, daaronder noteren we de eindstand en daaronder trekken we een dubbele horizontale streep.

De fouten van de verlengingen moeten bij die van de tweede helft worden gerekend.

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

- a) Time-outs, zie eerste helft.
- b) Teamfouten, zie eerste helft.
- c) Niet gebruikte foutenvakjes horizontaal doorstrepen.
- d) resultaat van de tweede helft noteren, zie eerste helft.
- e) Eventueel resultaat verlengingen invullen.
- f) Einduitslag noteren.
- g) Noteer naam winnend team.
- h) Diagonale lijnen trekken om de overgebleven scorekolommen van elke ploeg door te halen.
- i) Laat de scheidsrechters handtekeningen plaatsen in de daarvoor bestemde ruimten rechts onderaan.

Basketballvereniging "Springers" Gouda

De taak van de timer

Het officiële aanvangstijdstip moet bekend zijn bij de timer, ook hij dient minstens 15 minuten voor aanvang van de wedstrijd aanwezig te zijn bij de jurytafel. In de periode voor aanvang van de wedstrijd zitten een aantal momenten die voor de timer van belang zijn. Drie minuten en één minuut voor aanvang van de wedstrijd fluiten de scheidsrechters, dit op aangeven 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.



In een aantal situaties is het van extra belang om op de juiste scheidsrechter te letten. Bijvoorbeeld bij een sprongbalsituatie, hier let men op de scheidsrechter die de bal niet op gooit.

Bij vrije worpen situaties let men op de volgende scheidsrechter, bepalend is hier of er een score wel of niet valt.

- Een score: dan moet de bal vanaf de achterlijn worden ingenomen en de eerste speler in het veld geraakt hebben, alvorens de tijd ingaat.
- Geen score: de tijd gaat in zodra de eerste speler de bal weer raakt.

Na een normaal veld doelpunt loopt de tijd gewoon door, uitgezonderd de laatste 2 minuten van de vierde periode en elke verlenging.

De timer dient aan het einde van de eerste helft, de tweede helft 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. Als een time-out wordt toegestaan, laat de timer de time-out klok lopen en waarschuwt de scheidsrechters wanneer de tijd (60 seconden) verstreken is het spel moet hervat worden.

- Een time-out is bij ieder fluitsignaal mogelijk.
- Bij een onbelaste time-out van de scheidsrechters.
- Als een ploeg een tegendoelpunt te verwerken krijgt en reeds een time-out had aangevraagd, echter NIET bij de laatste succesvolle vrije worp.

Basketballvereniging “Springers” Gouda

Een time-out dient altijd tijd te worden aangevraagd bij de jurytafel.

De timer dient met een gong of bel het verstrijken van de speeltijd aan te geven. Dus aan het einde van iedere helft en/of verlenging.

De timer dient wisselers aan te geven middels een signaal. De wissel dient tijdig aangevraagd te zijn, dus voor het fluitsignaal voor een fout of overtreding. De vervangers dienen op de wisselbank plaats te hebben genomen. Het signaal van de timer mag niet eerder klinken dan wanneer de scheidsrechters zijn administratieve tekens naar de scorer heeft gegeven bij een fout. In geval van een overtreding kan het signaal direct na het fluitsignaal klinken.

Gewisseld kan er worden:

- na elke fout,
- na het verkrijgen van balbezit bij een overtreding,
- de vrije worpenschutter na de laatste geslaagde vrije worp,
- bij een wissel van de tegenpartij,
- tijdens time-outs,
- na een tegenscore in de laatste twee minuten van de vierde periode en elke verlenging

De taak van de 24-seconden operator

De 24-seconden operator bedient de 24-seconden apparatuur, die zichtbaar opgesteld is voor spelers, coaches en publiek.

Voor noodgevallen dient het aanbeveling een handklok in reserve te houden, daar deze spelregel zeer essentieel is.

Hoe nu te handelen:

Als één van de ploegen op het speelveld in balbezit (in bezit van een LEVENDE BAL) is gekomen, heeft deze ploeg 24 seconden de tijd om een doelpoging te ondernemen. Lukt dat niet, dan klinkt het signaal van de 24-seconden operator om aan te geven dat de BAL DOOD maakt.

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 het moment dat de eerste speler in het veld de bal in zijn bezit heeft). Een ploeg heeft balbezit als een speler van die ploeg balbezit heeft en wanneer de bal wordt overgespeeld tussen ploeggenoten. Het balbezit bestaat totdat de tegenpartij de bal in zijn bezit heeft verkregen, of totdat de bal dood wordt of totdat de bal bij een doelpoging niet langer in contact is met de handen van de schutter.

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

Er gaat GEEN nieuwe 24-seconden periode in:

- Bij een inworp aan de zij- of achterlijn door de ploeg, die reeds in balbezit was voordat deze uitging.
- Bij een inworp aan de zij- of achterlijn, nadat de scheidsrechters een speler met letsel uit het veld hebben laten verwijderen van de ploeg die in balbezit was.
Kortom de resterende seconden speeltijd van die 24-seconden periode.

Er dient opgemerkt te worden dat bij elke uitbalsituatie die veroorzaakt wordt, door het met opzet uittrappen van de bal, er wel een nieuwe 24-seconden periode ingaat. Zulks zal ook duidelijk zichtbaar zijn aan onderstaand teken dat de scheidsrechters maken.

Basketballvereniging "Springers" Gouda

NIEUWE VIERENTWINTIG
SECONDENPERIODE



Ronddraaiende
wijsvinger

Opgemerkt moet worden dat het 24-seconden apparaat uitgezet of op 24 seconden moet worden gezet, indien er bij nieuw balbezit voor een ploeg nog minder dan 24 seconden speeltijd rest!