



Jurering tijdens wedstrijden

Er zijn 2 taken aan de jurytafel: **de Timer** en **de Scorer**.
Zet meteen links onder op het formulier duidelijk je naam.

De Timer heeft een hele drukke taak.

De timer is het spiedend oog en houdt tijdens de gehele wedstrijd alles goed in de gaten en geeft aan de scorer (de schrijver) alle te noteren zaken door.

Bij aanvang van de wedstrijd zet de timer de klok in beweging op het moment dat de opgegooide bal door een speler in de lucht wordt aangetikt.

De klok stopt bij elk fluitsignaal

De **sprongbalpijl** wordt in tegengestelde spelrichting gezet van het team dat de eerste keer balbezit heeft. (knop indrukken op de unit)

De **sprongbalpijl** wordt van richting gewisseld als er een sprongbalsituatie is geweest.

Als de scheidsrechter fluit voor "sprongbal" dat laat hij dat zien door beide duimen naast elkaar omhoog te houden.

Er zijn 3 sprongbalsituaties:

- als er door 2 spelers tegelijk aan een bal worden getrokken
- als het niet duidelijk is welk team bij een uitbal voor het laatst de bal aangeraakt heeft
- bij aanvang van het 2^e 3^e en 4^e kwart.

De pijl geeft de speelrichting aan van welk team vanaf de zijkant de bal opnieuw in het spel mag brengen.

Zodra de speler de bal weer in het spel heeft gebracht wordt de pijl omgedraaid.

(bij de rust zal de scheidsrechter de pijl omdraaien omdat de teams na de rust van speelrichting veranderen en het team het recht behoud van ingooien).

Een wedstrijd bestaat uit **4 perioden**. 2 voor de rust en 2 na de rust. Per spelperiode wordt er gedurende 10 minuten gespeeld. (bij U12 is dat 8 perioden van 4 minuten)

De timer geeft elke keer dat de klok een minuut heeft afgeteld door aan de scorer dat de volgende minuut is ingegaan.

Bij een **persoonlijke fout**, een "P", van een speler komt de scheidsrechter dit aan de tafel melden. De timer geeft het rugnummer door aan de scorer, die achter de naam de minuut van de "P" noteert. En tevens bij teamfouten een hokje afkruist. De timer telt een fout bij op het scorebord bij betreffend team.

Als een team wil **wisselen** wordt dit door dat team doorgegeven aan de tafel.

Dat geldt ook voor een team dat een time-out wil aanvragen.

Wanneer mag je wisselen, time-out nemen.

Bij elk fluitsignaal mag er gewisseld worden en/of een time-out worden opgenomen.

Zodra er een dood spelmoment is (na ieder fluitsignaal) wordt de wissel en/of time-out gemeld aan de scheidsrechters door op de zoemer te drukken.

De scheidsrechter geeft vervolgens de teams de gelegenheid om te wisselen of de time-out te nemen.

De timer geeft aan de scorer door welk team de time-out heeft aangevraagd, zodat de minuut in het "time-outvakje" kan worden genoteerd.

Aantal time-outs

In de eerste helft heeft elk team 2 time-outs en in de 2^e helft 3 time-outs. Bij verlenging heeft elk team 1 time-out per verlenging.

In geval van een "**wissel**" houdt de timer zijn handen kruisgewijs in de lucht.

In geval van een "**time-out**" steekt de timer beide handen omhoog, waarbij hij de gestrekte wijsvingers van de ene hand tegen de andere handpalm houdt. De scheidsrechter zal dit teken dan overnemen richting de spelers.

Bij een dood spelmoment zet de timer de klok stil.

Dus de klok blijft de hele tijd stil staan bij een time-out, wissel en tijdens vrije worpen.

De klok gaat bij een spelhervatting weer lopen op het moment dat een veldspeler de bal heeft aangeraakt/vangt.

Bij vrije worpen gaat de klok weer lopen op het moment dat de laatste bal het bord of de ring geraakt heeft. Als de laatste vrije worp geen bord/ring raakt volgt er een ingooi. De klok start dan weer op het moment een veldspeler de bal vangt.

Er kunnen 1, 2 of 3 vrije worpen worden toegekend. De scheidsrechter geeft dit altijd duidelijk aan.

De timer geeft dit aantal ook weer door aan de scorer, die dat weer noteert.

Een extra vrije worp wordt toegekend als tegen een schutter een overtreding wordt gemaakt, maar in dezelfde beweging wel scoort.

Deze score telt dan en er mag één keer extra worden gegooid. Een zgn bonusworp.

Twee vrije worpen worden toegekend als er een overtreding tegen een speler wordt gemaakt tijdens een schotpoging binnen de cirkel.

Drie vrije worpen als een schotpoging tot het maken van een 3-punter onrechtmatig wordt verstoord.

Aan het einde van de speelperiode van 10 minuten gaat de zoemer automatisch af en maakt zo de scheidsrechters duidelijke dat de periode voorbij is.

Het wordt door de coaches vaak als prettig ervaren als je hem/haar aangeeft als de laatste minuut van de periode of wedstrijd is ingegaan.

In de laatste 2 minuten van de wedstrijd wordt de klok bij elke onderbreking stopgezet.

Na een score mag het team waartegen is gescoord (dus het team dat gaat ingooien) een wissel aanvragen.

De wedstrijd is pas afgelopen als de scheidsrechters het einde van de wedstrijd heeft afgeblazen.



De Scorer heeft een hele drukke taak met het administreren van alle zaken tijdens de wedstrijd.

De scorer noteert alles op het wedstrijdsheet, dat voor aanvang van de wedstrijd op de jurytafel klaar ligt.

De wedstrijdgegevens zijn dan al ingevuld. Zoals de namen van de teams, de wedstrijdcodering, de datum en aanvangstijd.

De coaches moeten de namen en lid- en rugnummers invullen van de spelers, die hij in gaat zetten. En de spelers die starten moeten worden aangekruist.

Verder moet jij als scorer en je maatje de timer onderaan ook je naam invullen.

Voor aanvang van de wedstrijd moet de scorer even controleren of alle namen van de spelers van beide teams, het registratienummers (links van de spelersnaam) en het rugnummer (rechts van de spelersnaam) zijn ingevuld door de coaches.

Er liggen 2 balpennen op tafel.

Een **zwarte** (voor de eerste en derde periode) en een **rode** (voor de tweede en vierde periode).

Het wedstrijdsheet bestaat uit 3 of 4 doorslagen. **Duw hard op de pen** bij het invullen. Gebruik GEEN (vilt)stift. Die drukt nl niet door. Ook op het onderste exemplaar moet alles goed leesbaar zijn.

Voor aanvang zal de scheidsrechter ook aan de tafel vragen of alles klaar is. Dan kan er n.l. pas met de wedstrijd worden begonnen.

In de Van Hogendorphal is Team A het thuis spelende team (BV Amsterdam) en Team B is het bezoekende team.

Puntentelling.

Voor een normale score: 2 punten

Voor een score van buiten de "driepunterlijn": 3 punten.

De scheidsrechter geeft dat duidelijk aan door met beide handen in de lucht aan te geven dat het een 3 puntenscore is.

Bij vrije worpen telt iedere score als 1 punt.

Vrije worpen.

Een speler kan 1, 2 of 3 vrije worpen toegewezen krijgen.

Indien er een fout wordt gemaakt tegen een aanvallende speler vlak bij de basket krijgt de speler 2 vrije worpen toegewezen.

Als de speler, ondanks de op hem gemaakte fout, toch scoort krijgt hij 1 vrije worp te nemen.

Als er een fout wordt gemaakt tegen een speler die een 3-puntschot poging doet dan krijgt de speler 3 vrije worpen toegewezen.

Als deze speler, ondanks de op hem gemaakte fout, toch scoort krijgt hij 1 vrije worp te nemen.

Noteren van de minuten.

Noteer elke minuut van 1 tot 10 (bij U12 van 1 tot 4) in de middelste minutenkolom.

De timer moet elke nieuwe minuut doorgeven zodat je die op het formulier in kunt vullen.

Noteren van de scores.

De kolom begint met in de kop team A en team B en ertussen de minutenbalk. Deze balk is gearceerde. Je begint met minuut 1 en als minuut 10 is uitgespeeld is het einde van de periode of wedstrijd.

Als een speler gescoord heeft wordt er bij A (thuisploeg) of B (bezoekers) in het linker vakje het rugnummer van de speler ingevuld.

In het rechter vakje vul je dan 2 in.

Als er vervolgens door hetzelfde team wordt gescoord vul je weer het rugnummer van de scorende speler in en telt meteen de score op bij de vorige stand. Dus bij normale score vult je dan 4 in.

Het is een kwestie van doortellen.

Als een speler van team B scoort vul je in de rechterkolom net als bij A het rugnummer in en daarnaast de score in.

Als een speler een **"driepunter"** scoort wordt dat duidelijk door de scheidsrechter aangegeven. Hij zal 2 handen met 3 vingers omhoog in de lucht houden. Bij het noteren moet dan om het spelersnummer een cirkel worden gezet.

Eigen scores (scoren in eigen basket).

Als een speler in eigen basket scoort wordt dat genoteerd als een score van de aanvoerder (captain) van de tegenpartij.

Noteren scores uit vrije worpen.

Als een speler heeft gescoord en hij mag nog 1 vrije worp nemen:

Vul gewoon rugnummer in van de speler en daarachter de totaalscore.

Vervolgens tbv de vrije worp plaats je onder het vakje van het rugnummer van de speler die de vrije worp gaat nemen een **]** ter grootte van 1 vakje (een accolade).

Als de vrije worp mis is een liggend streepje in het achter liggende vakje.

Als de vrije worp raak is tel dan één punt op bij de vorige totaalscore.

Als een speler 2 of 3 vrije worpen mag nemen:

Vul **eenmaal** het rugnummer in van de betreffende speler.

Daarachter de accolade over 2 of 3 vakjes. Dus **]]** of **]]]**

Als de eerste vrije worp raak tel je weer één punt op en noteer je de totaalscore in het vakje en als de worp mis is plaats je een liggend streepje.

Persoonlijke fouten van speler.

Als een speler een gewone persoonlijke fout heeft gemaakt komt de scheidsrechter dat melden aan de tafel. In dat geval zet je in het **“blokje fouten”** in het eerste vakje achter de betreffende speler **de minuut**, waarin de fout wordt gemaakt.

En tevens in het blokje **“teamfouten”*** kruis je in de betreffende periode het 1^e cijfertje door. (per periode is een blokje teamfouten, deze is genummerd van 1 tot 4).

Zodra een team in één periode 4 fouten heeft moet de scheidsrechters hierop worden geattendeerd.

Vanaf de 5^e teamfout wordt elke overtreding nu bestraft met 2 vrije worpen.

Time-outs.

Noteer de minuut, waarin de time-out wordt gegeven in het daarvoor bestemde hokje.

Einde van de periode.

Aan het einde van de periode zet je een streep onder de laatste notities en omcirkel de laatste score van beide teams.

Linksonder vul je na de 1^e periode de periodestand in.

Na de 2^e periode wordt het even rekenen. Je moet nl de uitslag van de 2^e periode uitrekenen. (neem huidige score van team A en trek daarvan af de score in de 1^e periode. Dat doe je ook voor team B.)

Na de 3^e en 4^e periode doe je hetzelfde.

Nieuwe periode.

In de nieuwe periode begin je weer met minuut 1. (De klok telt af van 10 naar 0) .

Het is makkelijk om de nieuwe periode weer bovenaan te beginnen met vermelding van de tussenstand.

Einde wedstrijd.

Bij einde van de wedstrijd zal, als je klaar bent met je laatste notities, de scheidsrechters de administratie overnemen. Je hebt dan al de eindstand ingevuld en de naam van het winnende team vermeld. De scheidsrechters dienen de tellingen te controleren. In praktijk doen scheidsrechters dat meestal ook al na elke periode van 10 minuten.

De scheidsrechters ondertekenen de sheet en geven vervolgens de beide coaches een van de doorslagen. Het winnende team krijgt het roze exemplaar en het verliezende team het gele exemplaar. De resterende sheets moeten worden ingeleverd bij het bestuurslid van BVA, die als zaaldienst aanwezig is.

Het noteren van de diverse soorten fouten.

Indien een speler een persoonlijke fout maakt, waarbij de tegenstander geen vrije worpen krijgt, vul je onder het kopje **“fouten”** de minuut in, waarin de fout is gemaakt.

Indien een speler een persoonlijke fout maakt, waarbij de tegenstander één vrije worp krijgt, vul je de minuut in onder het kopje **“fouten”** en daarbij een kleine 1.

Indien er voorgaande situatie 2 of 3 vrije worpen worden toegekend zet je erbij een 2 of een 3.

Als een speler een **Technische** fout maakt zet je een **T** bij de minuut.

Als een speler tijdens het spel een **onsportieve** fout maakt zet je een **U** bij de minuut.

Als een speler een **Diskwalificerende** fout maakt moet hij het veld verlaten en zet je bij de minuut een **D**.

Als de coach een **Technische** fout maakt noteer je de minuut in vak je achter zijn naam en een **C**.

Als de scheidsrechter de “bank” een **Technische** fout geeft wordt die bij de coach bijgeschreven met een letter **B** naast de minuut.

Al deze fouten worden afgestreept bij het blokje “Fouten”.

Fouten van de coach tellen niet mee bij de teamfouten.

Problemen bij het invullen? Roep dan de scheidsrechter erbij.

Afwijkend formulier bij U10 en U12 teams.

Bij de jongste spelers – U12- wordt een afwijkend wedstrijdformulier gehanteerd.

Het zgn Mini Basketball wedstrijdformulier. De baskets staat bij deze teams ook in de lage stand.

Bij deze klasse mag er tijdens de wedstrijd niet worden gewisseld.

Een kwart bestaat uit 2 periodes van 4 minuten.

Totaal wordt er dus 8 periodes van 4 minuten gespeeld.

Onderaan bij “Teamscores” de scores uit de betreffende periode vermelden.

Voor aanvang van de wedstrijd moet de coach een kruisje zetten onder het kopje “**deelname**”. Hier geeft de coach aan welke speler die hele periode van 4 minuten in het veld staat.

Voor aanvang van de andere 7 periodes moet de coach dat ook steeds weer invullen.

Er ligt een schema op de wedstrijdtafel waar dit zgn “slangensysteem” wordt uitgewerkt afhankelijk van het aantal spelers, die aanwezig zijn.

In de 4^e periode mag er door de coaches bij elke spelonderbreking (fluitsignaal) worden gewisseld.

