

Handleiding jury tafel BVA

Algemeen:

- Tafelaars werken samen: degene met het tablet ziet vaak minder dan degene die timer/klok bedient. De timer moet daarom hardop aangeven wat hij/zij ziet en invoert. Degene die het tablet gebruikt bevestigt steeds hardop dat hij/zij dat ook zo in het tablet heeft ingevoerd (en ook weer andersom).
- Als er echt even iets niet goed gaat is er altijd een mogelijkheid het spel stil te laten leggen en te vragen aan de scheidsrechter naar de tafel te komen en het probleem op te lossen. Dat heet een scheidsrechters 'time out'.
- Ben je onzeker bij aanvang, vraag dan iemand van de zaaldienst even bij je in de buurt te blijven, maar probeer het ajb wel zelf te doen.. Na een paar minuten blijkt doorgaans dat het eigenlijk best simpel is.
- De tafel is óók de schakel in de communicatie tussen teams/coaches en scheidsrechters: bij wissels en verzoek tot 'time out' zorgt de tafel voor een snelle melding aan scheidsrechters.
- Bij ieder fluitsignaal kan je op de toeter drukken om een wissel of time-out te melden.
Coaches vertrouwen daar echt op en worden soms boos als de tafel dat niet vlot doet... Als coaches onbehoorlijk worden naar de tafel, ga je niet in discussie, maar dan meld je dat bij de scheidsrechter. Die kan dan maatregelen overwegen (aanspreken van de coach, technische fout geven aan de coach of evt zelfs de coach verwijderen van de bank en uit de zaal)

Tip: Instructie voor het gebruik van de tablet staat op BVA site: 'sportlink'=> uitleg digitaal wedstrijdformulier!

Tablet algemeen:

De code voor inlog is 1965 (oprichtingsjaar BVA). Dat staat ook op het tablet aangegeven.

Indeling scherm tablet:

- Aan de zijkanten staat informatie over beide teams,
- Midden onder staan acties die je kunt kiezen/klikken tijdens de wedstrijd,
- Midden - midden wordt zichtbaar wat de laatst geregisterde acties zijn, gaandeweg zakken acties naar 'onderen' en zie je ze niet meer. Met scrollen haal je die terug.
- Midden boven staan alle actuele gegevens m.b.t. de wedstrijd: de stand, de time outs en de fouten.

Vooraf:

Tablet

- Het tablet wordt door de scheidsrechters (of de zaaldienst) gebruiksklaar gemaakt. Zij moeten een check doen op spelers en dat op het tablet accorderen.
- Tablet: onthoudt dat je steeds 3 maal iets op tablet aantikt bij elke actie die je vanuit het spel registreert.. Dit noemen we het 'wie – wat – oké principe' (de enige afwijking is het aanzetten van de 'time-out' klok)
 1. Je begint bij het spelersnummer =>
 2. welke actie (score/fout) en dan =>

3. áltijd via 'OK' bevestigen.

(Doe het niet té snel want dan pakt het systeem het soms niet.)

Als een actie op tablet niet correct is afgehandeld wordt die actie oranje.. Het beste is meteen de fout verwijderen: klik op de foute registratie, er wordt dan een "vinkje" zichtbaar en klik op 't prullenbakje boven midden dat verschijnt elke keer dat je een registratie aanklikt. Alle meldingen met een "vinkje" verdwijnen dan definitief.

Als er een keer een fout in de registratie blijft staan tijdens de game is dat niet erg.. die haalt de zaaldienst of de scheidsrechter er later wel uit.

Het is wél een probleem als er hele rijen foute invoer in komt te staan. (Dan is het werkelijke verloop van de wedstrijd bijna niet meer te achterhalen).

Klok

- Zet de klok voor aanvang alvast klaar: de tijd op 10 minuten en verder alles op '0'. En zet de periode op lampje 1.
De tijd wordt alleen bijgehouden op de klok, niet op het tablet. Realiseer je dat beide apparaten niet digitaal/elektronisch communiceren!
- Check vooraf nog even goed waar de knoppen zitten voor scores, fouten, timer en pijl.
(Er ligt altijd een instructiekaart op de tafel.)

We kijken naar een aantal dingen die in het veld gebeuren:

In basketbal onderscheiden we de momenten dat het spel 'levend' is en momenten dat het spel 'dood' is:

- Het spel is levend als de bal in het spel wordt gebracht nadat een scheidsrechter de bal aan een speler heeft overhandigd (of heeft opgegooid bij de 'tip off' bij aanvang van de wedstrijd).
- Het spel is dood als: de bal buiten de lijnen raakt, een overtreding wordt gemaakt, iemand geblesseerd raakt... De scheidsrechter fluit dan altijd, zodat iedereen weet dat het spel stopt (en dan stopt dus ook de tijd). Na een score blijft het spel levend, dan fluit de scheidsrechter dus ook niet én loopt de tijd door.
- Na elk fluitsignaal (dus als het spel 'dood' is) kan er worden gewisseld of een 'time-out' worden gehouden.

wat	tablet	timer
<i>Sprongbal bij aanvang</i>	-- (meekijken en noemen wie als 1 ^e balbezit heeft)	1. tijd start 2. pijl in richting tegenover het team dat als 1 ^e balbezit had
<i>Bal is uit spel</i>	--	Tijd stop en start weer bij inname (bal is gevangen). Als het kort is (1 à 2 tellen) kun je dat vaak ook laten gaan, m.u.v. laatste 2 minuten van de wedstrijd (dan moet de tijd ook stop na een score).
<i>Score regulier (2 pt)</i>	Tik op spelersnr. in scorend team, tik op score (2pt) en bevestig (OK)	<u>Tijd loopt door!</u> 2 maal op + bij scores van het juiste team

		Geef aan welk nr heeft gescoord
<i>Score 3pt: Alleen als scheidsrechter dat duidelijk met 3 vingers aangeeft!</i>	Idem, met 3 pt invoer	Idem, met 3 pt invoer
<i>Fout van een speler met normale spelhervatting (bal aan de zijkant). Scheidsrechter geeft spelersnummer en roept fout of 'P'</i>	Tik op spelersnr. van juiste team, tik op fout (je mag de volgorde aanhouden maar dat hoeft niet). Op tablet verschijnt aantal fouten dat een speler heeft. Bij 5 ^e fout moet speler het veld uit. Tablet geeft dat al met een vlag aan. De tafel moet dat meteen melden aan scheidsrechter bij het registreren van deze fout.	Tijd stopt. Voer een fout in bij juiste team (voor het bijhouden teamfouten tot 4 ^e teamfout in een kwart). Tijd start als bal vanaf zijkant weer in spel is gebracht.
<i>Fout van een speler met vrije worpen Het aantal vrije worpen hangt af van situatie en plek op veld van de fout (1 bij bonus, 2 of soms 3 vrije worpen).</i>	Tik op spelersnr. die vrije worp neemt, wacht op raak/mis en voer dan 1 punt of 'mis' in op tablet. Herhaal zo vaak als wordt geschoten.	Voer per punt/score een punt in bij juiste team. Nadat bal een speler raakt (gevangen wordt) gaat tijd weer lopen
<i>Time out:</i>	Voer time out in boven aan op het tablet, bij het team dat 'm aanvraagt en "OK". Het aantal TO's wordt bijgehouden en de tijd (1 minuut) gaat dan lopen.	Zodra op de tablet nog 10 seconden time-outtijd is op de toeter drukken zodat coaches weten dat ze moeten afronden.
<i>'Sprongbal' tijdens game: Als scheidsrechters niet kunnen beslissen we balbezit heeft (bal 'klem' bij 2 spelers of als scheidsrechter niet heeft gezien wie bal uit gooide)</i>	--	Wissel pijl op klok naar andere speelrichting.

Na beëindiging van een kwart:

Tablet:

- Klik volgende kwart aan (midden boven).
- Neem kort met een scheidsrechter even tablet door of alles klopt.

Klok:

- Zet de tijd weer op 10 minuten.
- Zet de fouten weer op '0'.
- Check of jouw feiten overeenkomen met tablet (score, fouten).
- Geef op de klok aan dat je naar het volgende kwart gaat.
- Wissel de pijl na hervatting van het spel.

Na beëindiging 2e kwart:

Klok

- Zet in **overleg met scheidsrechters** de pijl in de ander richting (de teams wisselen van speelhelft en dan blijft het volgende balbezit bij een sprongbal situatie wijzen naar het juiste team)

Bij verlenging:

Als beide teams aan het einde van de game een gelijke score hebben wordt er verlengd, met 5 minuten. Dat herhaald zich tot een verlenging wordt beëindigd met een winnend team.

Alleen bij U12 vindt er geen verlenging plaats.

Tablet:

- Klik in scherm (bij het bijhouden kwarten) op 1,2,en of volgende verlenging.

Klok:

- Zet tijd op 5 minuten en laat verder alles staan (de fouten uit het 4^e kwart blijven dus staan..).
- Als speelhelften wisselen dan wisselt de pijl mee.

Na afloop wedstrijd:

Tablet

- Check het tablet samen met scheidsrechters: komt score overeen met timer, kloppen fouten, zijn de foute registraties eruit..?
- Als alles goed is geregistreerd en fouten eruit zijn gehaald kan wedstrijd worden vastgelegd. Dit is een taak van de scheidsrechter.
- Informatie gaat dan naar de NBB en ook beide teams en alle spelers kunnen dan meteen zien hoe de wedstrijd is verlopen, wat de stand in de competitie is enz.

Klok

- Even alles op de klok laten staan tot tablet is vastgelegd (score en teamfouten bij afloop staan er dan nog op).
- Na vastleggen van het tablet kan klok worden ingesteld op volgende wedstrijd: alles op 0, 1^e periodelampje aan en tijd op 10 minuten.