



HANDLEIDING JURYTAFEL

**NEDERLANDSE BASKETBALL BOND
POSTBUS 124
BUNNIK**

Herziene versie voorjaar 2001



Het belang van goed tafelen.

De Nederlandse Basketball Bond hecht veel waarde aan de deskundigheid van het verenigingskader. Onder het begrip kader wordt vaak sporttechnisch (trainers, coaches) en bestuurlijk kader verstaan. De laatste jaren is het besef ontstaan dat voor een goed verloop van de wedstrijden de scheidsrechter en juist ook de jurytafel er verantwoordelijk voor zijn dat de wedstrijden zo eerlijk en rechtvaardig mogelijk verlopen. Spelers en coaches hebben daar recht op! Ook in de NBB-meerjarennota "Kaderbeleidsplan 2001/2005" wordt het belang van kader in de breedste zin van het woord benadrukt.

Reeds sinds 1992 bestaat er binnen de basketballbond een jurycursus. Deze handleiding dient ter ondersteuning van de cursus. Daarnaast is deze handleiding zeer handzaam voor iedereen die een of meerdere malen het jureren onder zijn hoede neemt.

Veel dank is verschuldigd aan Gerrit Halbersma, vooral dankzij zijn inspanningen en inzet is deze vierde herziene versie tot stand gekomen. Dank aan Karel Kraayeveld sr. voor zijn "kritische noot".

Het bestuur van de Nederlandse Basketball Bond hoopt dat er veel belangstelling zal zijn voor het volgen van de jurycursus. "Goed tafelen" komt in die zin immers ten goede aan de Nederlandse basketballsport!

Peter Notten, directeur

Bunnik, februari

Postbus 124
3980 CC Bunnik
Telefoon 030 656 65 00
Telefax 030 656 32 58

Dit is een uitgave van de Nederlandse Basketball Bond
Postbus 124
3980 CC Bunnik

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke wijze dan ook, zonder voorafgaande toestemming van de uitgever.



Inhoudsopgave

• De taken van de Jury.....	3
• De tafelluitrusting en plaats juryleden.....	3
• De taken van de scorer	3
A. Algemene gegevens	4
B. De Teams.....	4
C. Het scoreverloop.....	5
D. Time-out.....	7
E. Fouten.....	8
F. Einde eerste, tweede en derde kwart.....	9
G. Einde wedstrijd.....	10
H. Bijzondere taken scorer	10
• Taken van de assistent-scorer	10
• Taken van de timer.....	11
• Taken van de 24 – seconden – operator	12
• Referenties naar “Officiële BasketballRegels 2000” ..	13



● **De taken van de Jury**

De hoofdtaak van de Jury is:

als administratieregelcentrum te fungeren, ter assistentie van de scheidsrechters (de hoofdscheidsrechter en de tweede scheidsrechter).

De scheidsrechters vinden als assistenten bij de jurytafel :

- a. een scorer,
- b. een tijdopnemer (timer),
- c. een 24-seconden-operator,
- d. een assistent scorer, in sommige competities een commissaris.

Deze mensen zijn dus een deel van de leiding voor een wedstrijd, men behoort dus NEUTRAAL (onpartijdig) te zijn.

De taak van een jury-lid begint **20 minuten voor het begin van de wedstrijd** en eindigt pas op het moment dat de scheidsrechters hun handtekening op het wedstrijdformulier gezet hebben.

Weest U als jury-lid zo professioneel mogelijk; laat U niet afleiden. Bereidt U daarom ook goed voor op de te jureren wedstrijd. Evalueer na de wedstrijd het jureren met Uw mede juryleden.

● **De tafelluitrusting en plaats juryleden**

(art.2.4.7 tekening 4, blz.12)

Ter tafel horen aanwezig te zijn:

- een wedstrijdformulier met vier goed schrijvende pennen (resp. een rode, blauwe, groene en zwarte pen; (reserve-pennen zijn aanbevelenswaardig)
- twee aparte signalen voor de timer en de 24-seconden-operator (met een herkenbare verschil) Beide signalen dienen een erg hard geluid te kunnen produceren.
- apparatuur om de tijd klok en 24-seconden-klok te sturen
- naast de scorebord-klok een reserve-tijd klok en een reserve 24-seconden-klok
- bordjes voor spelersfouten
- twee ploegfoutenbordjes die duidelijk zichtbaar dienen te zijn(zie voor de maatvoering art.3.4.6.)

● **De taken van de scorer**

De scorer zorgt ervoor dat het wedstrijdverloop op het officiële wedstrijdformulier wordt genoteerd. Het officiële scoresheet kent een (1) origineel en vier kopieën. Alle 5 vellen zijn verschillend gekleurd.

WEDSTRIJDFORMULIER

- het origineel (wit), geel en het roze vel gaan naar de NBB, Bunnik.



Handleiding jurytafel

De coach A geeft uiterlijk 10 minuten voor aanvang van de wedstrijd de startende vijf spelers aan. Deze worden genoteerd door middel van kruisjes en plaatst zijn handtekening (paraaf is toegestaan).

Bij aanvang van de wedstrijd omcirkelt de scorer de kruisjes van de startende spelers als zij daadwerkelijk in het veld staan. Zoniet, dan waarschuwt hij onmiddellijk de hoofdscheidsrechter. Vervangers worden tijdens het verloop van de wedstrijd ook door middel van kruisjes aangegeven, echter zonder cirkels.

Een en ander wordt genoteerd in de vierde kolom.

De hoofd-scheidsrechter / commissaris controleert het sheet en de spelerskaarten/licenties voor aanvang van de wedstrijd.

C. Het scoreverloop.

Zodra de wedstrijd begint, worden de scores genoteerd in het vakje "scoreverloop". U begint met de notatie "A" of "B" al naar gelang of ploeg A of B links van U scoort. (automatisch valt de score van "B" of "A" dan in de tweede helft ook aan uw linkerkant!) Aan de rechterzijde noteert u de "A" of "B". In de kolom "M" worden de speelminuten genoteerd. Echter alleen als er in deze minuut ook daadwerkelijk iets gebeurt.

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

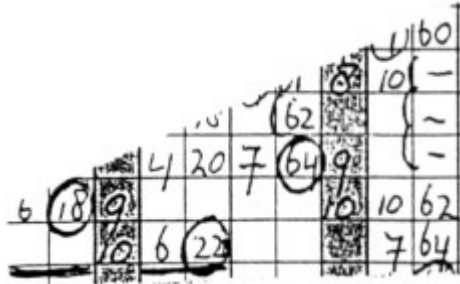
SCOREVERLOOP

B	M	A	A	M	B	A	M	B	M					
7	2	1	7	4	1	5	8	8						
10	4		9	-	2	9	4	7	5	-	10	8	9	0
7	-	2	4	3	-	-	-	4	8	-	-	-	-	-
	5		7	5	9	4	8	3	11	50	-	-	-	-
4	7	3	12	6	10	50	4	5	52	-	-	-	-	-
12	10		7	4	52	5	8	54	-	-	-	-	-	-
14	-	4	4	9	4	54	6	8	57	-	-	-	-	-
						55		4	-	-	-	-	-	-
						12	56							

Het is de bedoeling om het scoreverloop per kwart (4 keer 10 minuten = vier kleuren) met een andere kleur te noteren. Het eerste kwart met een rode pen, het tweede een blauwe pen, het derde met een groene en het laatste kwart zwart. De eerste verlenging start u weer met rood enz.

Bijzondere situaties

- Geslaagde driepunts-scores worden met een cirkel rond het spelersnummer aangegeven.
- Een 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 (art. 41), worden genoteerd op naam van de speler die de doelpoging ondernam.
- Vrije worpen die gemist worden, worden genoteerd d.m.v. een horizontaal streepje.



6	18	9	10	6	22	7	64	9	10	62	11	60

Er dient met de notatie van de vrije worpen gewacht te worden totdat de scheidsrechter de score heeft toegekend.

- Een gelukke drie-puntpoging wordt aangegeven door een cirkeltje om het **nummer** van de scorende speler te trekken en drie punten op te tellen bij het totaal.



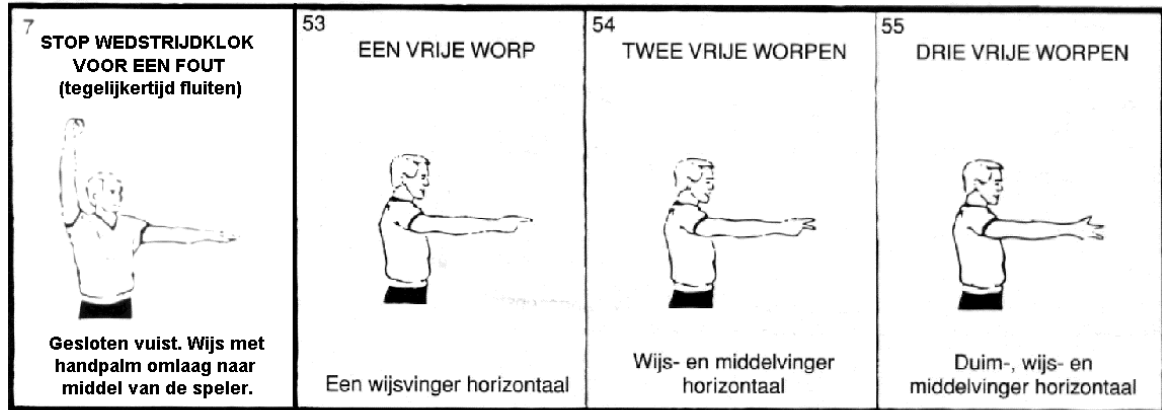
11	21	8	24
14	-	8	-
			25
		8	27
			28

Velddoelpogingen onder invloed van art 41 (goaltending en basket-interference o.i.d), worden geacht te zijn gescoord en komen dus voor in de notatie op het sheet. En wel op naam van de oorspronkelijke velddoelpoging-nemer.



- Na het maken van de 4e persoonlijke fout kan bij de 5e fout er sprake zijn van het nemen

van twee vrije worpen. Hier handelt men conform de voorschriften, zoals bij een bonus of een serie vrije worpen.



D. Time-out

Voor elk team is er per kwart één time-out mogelijk, behalve in het vierde kwart waar elke coach twee keer een time-out kan aanvragen. In geval van verlenging(en) is er voor elke verlenging één time-out mogelijk per team. De duur van de time-out is 50 seconden, waarna de spelers tien seconden de tijd hebben om zich weer op te stellen. Er dient een geluidssignaal te klinken op 50 seconden. De time-out **moet altijd één minuut duren!**

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 elk kwart of aan het eind van een verlenging streept men middels twee parallelle strepen de niet-verbruikte time-outs van dat kwart, of die verlenging, af.

Team A: B.V. BSC-BCO

Time-outs				Teamfouten							
①	7	②	5	Periode ①	X	X	X				
				②	X	X	X				
③	—	④	19	③	X	X	X				
				④	X	X	X				
<table border="1"> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> Extra tijd											

Als een team in een kwart een tweede(derde) time-out wil nemen, moet U dat doorgeven aan de scheidsrechters en van dat team geen time-out 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 scorer, moet de scorer de scheidsrechter er op attenderen dat dit de tweede (derde) time-out is van voornoemde coach. De scheidsrechters zullen hierop in het licht van de regels gepast reageren.

E. Fouten

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

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

- a. Gewone persoonlijke fouten : notatie d.m.v. de minuut, b.v. 7
- b. Persoonlijke fouten gevolgd door vrije worpen : minutennotatie met het aantal vrije worpen er boven vermeld: 7¹, 7², 7³
- c. Onsportieve fouten : Notatie van 7 met een u er boven: 7^U (de tweede onsportieve fout voor een speler wordt genoteerd als een D-fout)
- d. Diskwalificerende fout van een speler : Notatie 7^D
- e. Diskwalificatie van een vervanger : Notatie de minuut met een F en met een evt. 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
- f. Technische fout speler : Notatie van een 7^T
- g. Technische fout vervanger (bank) : Notatie van een 7^B voor de coach (in de coachvakjes)
- h. Technische fout van de coach zelf : 7^C
- i. Alle fouten begaan door beide ploegen, waarvan de straffen aan elkaar gelijk zijn (art. 56) worden genoteerd met het toevoegen van een kleine 'c', dus: 7^C.
- k. Technische fout voor de assistent-coach of andere teambegeleiders : 7^B (in het vak voor de coach)

N.B. U dient de 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.



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 begaan zijn.



Handleiding jurytafel

Alle fouten dienen genoteerd te worden op het score-sheet en als ploegfouten 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 scheidsrechters. Krijgt betreffende speler in de zelfde tijdsspanne ook nog een T-fout dan komt deze ten laste van de coach. (notatie: 7^B)

Als een team de vierde teamfout heeft geïncasseerd, dan dient een rode vlag c.q. rood bordje te worden neergezet of een rood lichtsignaal aangezet te worden aan die kant van de jury-tafel waar sprake is van 5-teamfouten.

F. Einde eerste, tweede en derde kwart

Na het signaal van de timer eindigen kwarten. De scorer moet dan de volgende gegevens verwerken op het scoresheet:

1. De niet gebruikte time-out worden opgevuld door parallelle streepjes.
2. Baken de gemaakte fouten van elk kwart af voor met een volgende kleur pen te vervolgen.
3. Vul na goedkeuring de tussenstand per kwart in, onderaan links op het sheet.
4. Plaats een vet ingekleurde 'O' rond de bereikte score aan het einde van het kwart en trek een dikke horizontale streep er direct onder. Zo ook bij het tweede en derde kwart.
5. U dient het derde kwart 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 links genoteerd kunnen worden
6. Het vierde kwart wordt afgesloten met een vet gekleurde "O" rond de bereikte eindstand en twee dikke horizontale strepen er direct onder. De overgebleven lege ruimte in de kolom streept u af met een diagonale streep tot onderaan de kolom.

A	M	B
5		8
5	10	8



G. 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 het vierde kwart genoteerd.

Dan worden er geen twee dubbele horizontale lijnen getrokken, maar één en een dikke ronde 'O' rondom de eindscore van het vierde kwart. Normaal bij het afsluiten van het vierde kwart in geval van een winnaar trekken we een dubbele horizontale streep en een dikke ronde 'O' rondom het eindgetal van de scores.(zie F)

- De fouten in verlengingen moeten bij die van het vierde kwart worden gerekend.

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

- time-outs, zie voorgaande kwarten
- teamfouten, idem
- niet gebruikte foutenvakjes horizontaal doorstrepen
- noteer ook het resultaat van het vierde kwart
- eventueel resultaat verlengingen invullen
- einduitslag noteren
- noteer naam van winnend team
- een diagonale lijn trekken om de overgebleven scoreruimte in de kolom van elke ploeg door te halen
- laat scheidsrechters handtekeningen plaatsen in de daarvoor bestemde ruimten rechts onderaan.

H. Bijzondere taken scorer

In geval van:

- a.vijf persoonlijke fouten van een speler,**
- b. twee onsportieve fouten van een speler,**
- c. twee C-of combinaties van drie B/C-fouten van coaches,**
- d.vervangingen,**
- e.vierde ploegfout van een team,**

dient de scorer de scheidsrechters te waarschuwen

Bijzondere vervangingen zijn in de laatste twee minuten van het vierde kwart en van iedere verlenging toegestaan. Dan is het ploegen toegestaan om te wisselen nadat er tegen hen gescoord is, op voorwaarde dat wissels reeds aangevraagd waren.(de tegenpartij mag in dat geval van dergelijke wissels natuurlijk ook een gelijk aantal mensen wisselen)

● Taken van de assistent-scorer

De assistent-scorer bedient het score-bord.en ondersteunt de scorer Zijn taken dienen niet in tegenstelling of in strijd te zijn met de taken van de andere jury-leden.

• Taken van de timer

1. Het officiële aanvangstijdstip moet bekend zijn bij de timer, ook hij dient minstens 20 minuten voor aanvang van de wedstrijd aanwezig te zijn bij de jurytafel. De periode voor aanvang van de wedstrijd bevat een aantal momenten die voor de timer van belang zijn. Zes minuten voor aanvang dient het voorstellen van de spelers te beginnen. De timer dient de scheidsrechters tijdig te waarschuwen. 3 Minuten en 1 minuut voor aanvang van de wedstrijd fluiten de scheidsrechters opnieuw. Ook voor deze calls is de timer verantwoordelijk (en zet deze minuten op de wedstrijdklok). 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.



2. In een aantal situaties is het van extra belang om op de juiste scheidsrechter te letten. Bij voorbeeld bij een sprongbalsituatie, hier let men op de scheidsrechter die de bal niet opgooit. (toekomstige "lead-referee")
Bij vrije worp situaties let men op de "volgende" (trail) scheidsrechter; bepalend is hier of er een score wel of niet geldig is.
 - Een score: dan moet de bal vanaf achter de eindlijn 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 aanraakt.
3. Na een normaal veld doelpunt loopt de tijd gewoon door, behalve in de laatste twee minuten van het vierde kwart en bij de laatste twee minuten van elke verlenging. Dan wordt de klok gestopt bij elke score en weer gestart zodra de eerste speler in het veld de bal weer heeft aangeraakt
4. De timer dient aan het einde van elk kwart 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.
5. 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



Handleiding jurytafel

scheidsrechters wanneer de tijd (50 seconden) verstreken is en het spel moet worden hervat.

Een time-out is mogelijk:

- 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.

EEN TIME-OUT DIENT ALTIJD EENDUIDIG en TIJDIG TE WORDEN AANGEVRAAGD BIJ DE JURY-TAFEL.

6. De timer dient met een signaal het verstrijken van de speeltijd aan te geven. Dus aan het einde van ieder kwart en/of verlenging

● **Taken van de 24 – seconden – operator**

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

Voor noodgevallen dient een handklok in reserve aanwezig te zijn, daar deze spelregel zeer essentieel is.

Hoe nu te handelen:

Als een 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-sec-operator om aan te geven dat de BAL DOOD is geworden.

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 't 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. De 24 seconden-tijdperiode eindigt bij een fout, als de bal de ring raakt tijdens een doelpoging of door de basket gaat

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

Er gaat GEEN nieuwe 24-sec.periode in:

- a. bij een inworp aan een grenslijn door de ploeg, die reeds in balbezit was voordat de bal uitging.
- b. bij een inworp aan een grenslijn, nadat de scheidsrechters een speler met letsel uit het veld hebben laten verwijderen van de ploeg die in balbezit was.
- c. bij een dubbelfoutsituatie waarbij reeds een ploeg balbezit was toegewezen

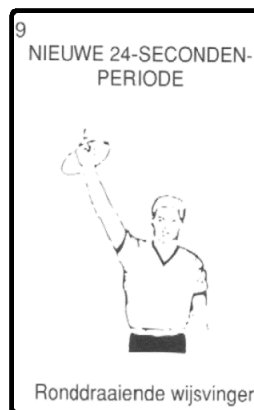


Handleiding jurytafel

Kortom de resterende seconden speeltijd van die 24 secondenperiode blijven dus over.

Er dient opgemerkt te worden dat bij elke uitbalsituatie die veroorzaakt wordt door het met opzet uittrappen van de bal er wel opnieuw 24-sec. ingaan.

Zulks zal ook duidelijk zichtbaar zijn aan onderstaand teken dat de scheidsrechters maken.



Opgemerkt moet worden dat het 24-seconden-apparaat uitgezet moet worden, zodat er **niets** meer zichtbaar is op het apparaat, indien er bij nieuw balbezit voor een ploeg nog minder dan vierentwintig seconden speeltijd rest !

● **Referenties naar “Officiële BasketballRegels 2000”**

Voor juryleden zijn de volgende artikelen uit het basketballspelregelboek 2000 van belang:

Regel twee: tekening 4; art.3 tekening 9

Regel drie: art.4, 5, 9, 10, 11

Regel vier: art.13.1, 13.2.2. en art.16

Regel vijf: art.17, 23, 25, 29, 30, 31

Regel zes: art.39

Regel zeven: art.47, 48, 50, 52

Regel acht: art. 58.2.7, art. 54.1, art. 54.2, art. 55.1.1

Signalen van de scheidsrechters blz. 88 t/m 93

