

Instructieboekje Jurytafel.



DEZE TOELICHTING BEVAT:

1. TIMEN	3
2. SCOREN	4
3. SPRONGBAL(SITUATIE) – BEURTELINGS BALBEZIT	5
3. VIERENTWINTIG-SECONDEN REGEL.	6
3. AFWIJKENDE REGELS	8
4. VIER FOUTEN REGEL	9
5. RESERVE KLEDING	9
6. TIJDSDUUR WEDSTRIJD (GELDT VOOR <u>ALLE</u> TEAMS)	9
7. BEDIENING KLOK	9
8. U12 regels	FOUT! BLADWIJZER NIET GEDEFINIEERD.

1. Timen

Een wedstrijd duurt 4 x 10 minuten, met een rust van 10 minuten tussen het tweede en derde kwart.

Timen betekent eigenlijk de tijd bijhouden en wissels en time-outs aangeven aan de scheidsrechters door middel van een bel of een seintje.

De tijd wordt stilgezet bij:

- time-outs
- wissels (geldt niet voor mini's)
- vrije worpen
- als de scheidsrechter dit aangeeft.

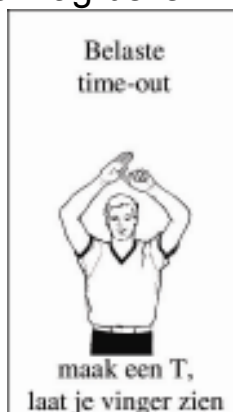
Je mag bellen voor een wissel:



- **NA ELK FLUITSIGNAAL.**
- **Beide teams mogen dan wisselen.**
- Een wisselgelegenheid voor de niet-scorende ploeg begint na een geslaagde veldscore in de laatste twee (2) minuten van het vierde (4^e) kwart of in de laatste twee (2) minuten van elke verlenging.

Als je het teken van wisselen kent is het makkelijker om aan te geven aan de scheidsrechter wat je bedoelt.

Je mag bellen voor een time-out:



- bij elk fluitsignaal van de scheidsrechter
- als het team dat de time-out aanvraagt een tegenscore krijgt.

Als je het teken voor een time-out kent is het makkelijker om aan de scheidsrechter aan te geven wat je bedoelt.

Er mag door elke ploeg in de eerste helft 2 time-outs aangevraagd worden. In de tweede helft mag door elke ploeg 3 time-outs aangevraagd worden. Per verlenging is 1 time-out toegestaan.

2. Scoren

Scoren betekent punten en fouten bijhouden op het scoresheet.

Hoe vul je een sheet in:



We beginnen links met het licentienummer, de naam van de speler en het spelersnummer. De coach vult dit in.

Dan komen de fouten, hier moet de minuut waarin de fout is gemaakt in de vakjes ingevuld worden.

Er zijn per kwart 4 teamfouten toegestaan, daarna krijgt men voor elke fout die gemaakt wordt vrije worpen toegekend.

Bij de teamfouten moeten de eerste 4 fouten vermeld worden. Bij 4 fouten moeten de scheidsrechters gewaarschuwd worden en de vlag omhoog gezet.

Bij een time-out de minuut noteren waarin de time-out is aangevraagd.

Vijf (5) time-outs zijn toegestaan aan elke ploeg gedurende de normale speeltijd.

Twee (2) time-outs zijn toegestaan op ieder moment gedurende de eerste helft (1^e en 2^e periode) en 3 time-outs toegestaan op ieder moment gedurende de tweede helft (3^e en 4^e periode).

De kolom onder de M is om de minuten bij te houden.

Iedere keer als op de klok de volgende minuut begint, noteer je dit ook op het scoresheet.

Links en rechts naast de M worden de teams aangeduid met A en B.

Onder A komen de punten van team A en onder B de punten van team B.

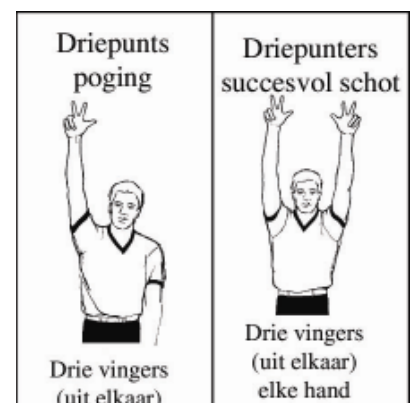
De scores worden zo dicht mogelijk bij elkaar geschreven. Zorg wel dat je de goede score bij de goede minuut zet.

Onder A en B heb je 2 kolommen: in de linker kolom noteer je het spelersnummer van degene die scoort en in de rechter kolom de doorgetelde stand.

Schrijven van vrije worpen:

- Gemiste vrije worp: horizontaal streepje (-)
- Bij 2 of 3 vrije worpen accolade gebruiken. ({)
- Bij 1 bonus vrije worp een haakje gebruiken ([)

Een 3 punter geef je aan met een cirkel om het nummer van de schutter.



Elk kwart wordt afgesloten door een cirkel om de laatste score en één enkelvoudige streep onder de laatste score en het spelersnummer te plaatsen.

Aan het eind van het kwart schrijf je onder aan het formulier de elke stand van dat kwart op.

Schrijf het volgende kwart met een andere kleur pen. Ga met het schrijven van de scores verder in dezelfde kolom.

Tijdens de time-outs, in de rust en na de wedstrijd controleert de scheidsrechter het scoresheet. Blijf dus nog even achter de tafel zitten.

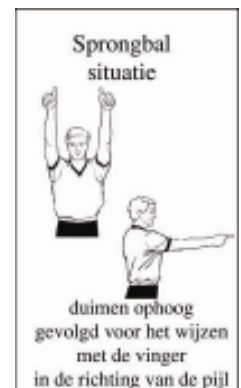
Onder aan het sheet staan de namen van de scorer en timer. Deze namen worden van te voren ingevuld, als jij dus voor iemand invalt staat er een verkeerde naam op het sheet. Ga niet krassen op het sheet, dit probleem lost de zaaldienst wel op. Bemoei je dus niet met dingen die niet voor jou bestemd zijn.

Sprongbal(situatie) – beurtelings balbezit.

Bij de start van de eerste periode wordt gestart met een sprongbal.

De pijl op tafel wijst in de speelrichting van de ploeg die geen balbezit verkrijgt uit de sprongbal. Bij de eerst volgende sprongbalsituatie krijgt deze ploeg de bal op die plek het dichtst bij de plaats waar de sprongbalsituatie zich voordoet.

ER IS DUS NOG MAAR 1 SPRONGBAL PER WEDSTRIJD.



De jury houdt bij wie aan de beurt is om te bal in te nemen als er zich een sprongbalsituatie voordoet. Hiervoor is voor elk veld een houten blok met PIJL aanwezig.

Pas als de bal door een speler in het veld geraakt wordt, dient de pijl omgezet te worden naar de andere ploeg.

3. Vierentwintig-seconden regel.

Indien een ploeg in bezit komt van een levende bal moet er binnen 24 seconden geschoten worden.

De 24-secondenklok wordt teruggezet zodra:

- ploegen van balbezit wisselen
- de bal de ring raakt
- door de basket gaat.
- Of als de scheidsrechter het volgende signaal geeft:



Wordt er een air-bal (bal raakt de ring niet) geschoten dan blijft de 24 seconden doortellen als de aanvallende ploeg de bal rebound.

Indien het 24-secondensignaal gaat terwijl de bal onderweg is naar de basket, telt het doelpunt als de bal door de basket gaat. Als de bal de ring raakt en de verdedigende ploeg heeft ondubbelzinnig de rebound, heeft er zich geen overtreding voorgedaan en het spel zal zonder onderbreking worden voortgezet.

Na een fluitsignaal van de scheidsrechter blijft de 24-secondenklok staan als:

- dezelfde ploeg in balbezit blijft, bij een overtreding of uitbal
- dezelfde ploeg in balbezit blijft bij **een sprongbalsituatie**
- er een blessure van een aanvaller is van een aanvaller

Dan blijft de resterende tijd op de 24-secondenklok over voor aanval van deze ploeg..

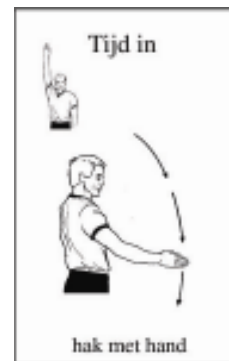
Bal dood & levend, Tijd dood & levend

Klok aan:

Bij sprongbal bij eerste tik

Bij elke inworp indien een speler in het veld de bal aanraakt

Na mislukte vrije worp indien een speler in het veld de bal aanraakt.



Klok stil:

Bij elk fluitsignaal van de scheidsrechter

Bij einde speelperiode of verlenging

Bij 24 seconden signaal

Bij time-out na een score



Bal levend:

Bij sprongbal als bal de hand van de scheidsrechter verlaat.

Bij elke inworp als speler bal krijgt van de scheidsrechter

Bal ter beschikking gegeven wordt voor een vrije worp.

Bal dood:

Bij een doelpunt

Indien scheidsrechter fluit terwijl bal levend of in spel is

Bij 24 seconden signaal

Indien speelperiode of verlenging verstreken is.

3. Afwijkende regels

Tijd:

gaat stil bij elk fluitsignaal

gaat stil na een score in de laatste twee minuten van het vierde kwart
en in de laatste twee minuten van elke verlenging

Wissel:

Uitzondering:

Na een score in de laatste twee minuten van het vierde kwart of van een verlenging mag de ploeg waartegen gescoord is wisselen, mits de wissel is aangevraagd.

De mogelijkheid eindigt als de scheidsrechter de bal ter beschikking stelt van een speler voor een inworp. Als de ene ploeg wisselt mogen de tegenstanders ook wisselen.

4. Vier fouten regel

Is voor alle jeugd- en seniorenwedstrijden van toepassing behalve bij de U12.

5. Reserve kleding

De uitspelende vereniging dient in reserve kleding te spelen.

6. Tijdsduur wedstrijd (geldt voor alle teams)

Alle wedstrijden duren 4 x 10 minuten, met een rust van 10 minuten tussen het tweede en derde kwart.

Een team dat 15 minuten na het officiële aanvangstijdstip van de wedstrijd nog niet is begonnen, wordt geacht niet te zijn opgekomen (wel score sheet invullen en ondertekenen door scheidsrechters).

7. Bediening klok

klok met toetsen instellen op 10.00

tijd starten: groene knop indrukken

tijd stilzetten: rode knop indrukken:

na tijd te hebben stilgezet: groene knop opnieuw indrukken

8. U12 regels.

De wedstrijd duurt 4 x 10 minuten, met een rust van maximaal 10 minuten tussen het tweede en derde kwart.

De tijd staat alleen stil bij vrije worpen en time-out.

Gedurende de eerste drie periodes kan slechts gewisseld worden tijdens de rust. Dus in de time-out in de eerste drie periodes mag er niet gewisseld worden.

In de vierde periode kunnen spelers tijdens de time-out gewisseld worden.

Aan het eind van de derde periode moeten alle spelers van een team tenminste één periode aan het spel hebben deelgenomen.

Spelers mogen nooit drie periodes achter elkaar opgesteld worden.

De 4 fouten regel, bonus vrije worp en 3 punters zijn niet van toepassing bij de mini wedstrijden. De 3-seconden regel is facultatief.

Mini's kunnen gelijk spelen.

Terugspelen op eigen helft is toegestaan

Bij 75 punten verschil mag de ploeg die achter staat stoppen met de wedstrijd

Als het verschil meer dan 20 punten bedraagt mag er geen full-court man-to-man meer gespeeld worden.