



Cursus tafelen





Januari 2016

Inleiding

De bedoeling van deze les is je snel bekend te maken met de taken achter de jurytafel. In deze handleiding wordt uitgelegd hoe je het sheet invult en hoe je de verschillende situaties in een wedstrijd verwerkt.



Inhoudsopgave

Inleiding	2
Wedstrijd voorbereiding	4
Onpartijdig	4
Hulp.....	4
Tafel klaarzetten	4
Beurtelings balbezitwisselpijl.....	5
Invullen van het scoresheet.....	5
Wedstrijdgegevens.....	6
Teamgegevens.....	6
Scoreverloop.....	6
Minuten	7
Scores	7
Score	7
Wissel.....	7
Time-out.....	8
Fout	8
Fout met vrije worpen.....	8
Bijzondere fouten	8
Technische fout van een speler	9
Technische fout van de coach	9
Onsportieve fout.....	9
Diskwalificerende fout.....	9
Dubbel fout.....	9
Teamfouten.....	9
Einde van een kwart.....	10
Puntengedeelte	10
Stand.....	10
Teamgedeelte	10
Nieuwe kleur pen	10
Einde van de wedstrijd.....	11
Scoregedeelte.....	11
Teamgedeelte	11
Stand.....	12
TIMER.....	12
Klok bedienen	12
Zuivere speeltijd	12



Minuten doorgeven	12
Helpen van de scorer	13
U8/U10/U12 WEDSTRIJDEN	13
Zuivere speeltijd	13
Geen teamfouten	13
Vrije worpen.....	13
Verplichte deelname	13
Time-out.....	14
Wisselen.....	14
Wel "resetten"	14
Niet "resetten"	14
Signaal	14

Wedstrijd voorbereiding

Onpartijdig

Je maakt deel uit van de jurytafel. dat wil zeggen dat je samen met de scheidsrechters ONPARTIJDIG bent! Wanneer de scheidsrechters bijvoorbeeld niet weten wat er in een bepaalde situatie gebeurde, kunnen ze dat aan jou vragen. Om beide teams te laten weten dat je onpartijdig bent, juich je niet bij een score en zit je niet te kletsen. Ook laat je je niet afleiden door anderen. Blijf betrokken bij de wedstrijd, zodat je geen fouten maakt. De Bond controleert elk wedstrijdsheet en bij onregelmatigheden krijgt de vereniging een boete en in het ergste geval kan een gewonnen wedstrijd verloren worden verklaard.

Hulp

Wanneer je er niet uitkomt, dan vraag je de timer of deze je wil helpen. Samen let je op. Wie scoorde, wie maakte de fout etc. Kom je er samen niet uit, of heb je veel hinder van een coach of speler, dan waarschuw je de scheidsrechter op het eerstvolgende moment dat de wedstrijd stil ligt.

Tafel klaarzetten

Voor de wedstrijd begint (minimaal 15 minuten voor de wedstrijd begint aanwezig zijn!) controleer je of je alles hebt: 2 kleuren balpennen, sheet, bordjes om aantal spelersfouten aan te geven, scorebord, spelregelboekje en wedstrijdsschema. Als het de laatste wedstrijd is, help je na de wedstrijd mee met het opruimen.



Beurtelings balbezitwisselpijl

De sprongbal is in principe afgeschat. Hiervoor kun je met het scorebord aangeven wie bij de volgende

sprongbalsituatie (balvast) balbezit krijgt. Bij het begin van de wedstrijd krijgen we een 'normale' sprongbal. Stel, team A (Black Shots) krijgt na deze sprongbal balbezit. Dan wordt de pijl in de speelrichting van team B gezet. Bij de volgende sprongbalsituatie krijgt team B de bal en wordt de pijl weer omgedraaid (richting team A). De timer bedient de wisselpijl.

Jurytafel algemeen

1. Wees onpartijdig. Juich dus niet fanatiek mee als Black Shots scoort etc.
2. Wees geconcentreerd en laat je niet afleiden door mensen die achter je staan of door de coaches
3. Maak je taken af. Je mag weg als de scheidsrechter het zegt.
4. Zorg er voor dat wissels en eventuele time-outs bij de jurytafel worden aangevraagd.

SCORER

Invullen van het scoresheet

Hieronder volgt een handleiding bij het scoren. Voor alle teams gebruiken we het sheet van de Nederlandse Basketball Bond, alleen bij U8, U10 en U12 gebruiken we het speciale sheet voor Mini Basketball.



Wedstrijdgegevens

Om te beginnen kunnen we het wedstrijdformulier (sheet) in een aantal verschillende vakken verdelen. Bovenaan staan de gegevens van de wedstrijd; het nummer, de tijd, plaats en scheidsrechters. Als scheidsrechter zet je achter je naam overigens ook je licentienummer, of als je dat niet hebt, je club. Goed, met dit gedeelte heb je als scorer niets te maken, want alle gegevens staan voor aanvang de wedstrijd al ingevuld als het goed is.

Teamgegevens

Het volgende vak, of beter vakken, zijn de gegevens van de teams en spelers.

Hier staan de naam van het team (bijv. Black Shots U12), worden de eventuele time-outs vermeldt (in minuten), de teamfouten (kruisje zetten) en de spelers. Van de spelers worden de volgende gegevens genoteerd:

1. Lidnummer (bijv. '121500003'), deze staan op de spelersspas en worden ingevuld door de coaches

Naam van de speler

3. Rugnummer van de speler
4. Gespeeld of niet? De 4^e kolom is bedoeld voor het bijhouden van de spelers die daadwerkelijk hebben gespeeld. De coach vult voor aanvang van de wedstrijd de startende 5 spelers in. Deze kruisjes omcirkel je. Tijdens de wedstrijd kruis je aan wie er in het veld staan. Wordt er gewisseld, dan kruis je ook de speler aan die er inkomt en nog niet eerder heeft gespeeld. Hierbij is de hulp van de timer soms nodig, want als scorer moet je vaak veel dingen tegelijk doen!

5. Gemaakte fouten, komt verderop aan bod.
6. Onderaan wordt de naam (en eventueel licentienummer) van de coach vermeld. Verder staan achter de naam van de coach ook de eventuele technische fouten.

Licentie No.	Spelersnamen	No	Speler	Fouten					
				1	2	3	4	5	
012	J. Van den Ende	4	⊗	12					
615	J. de Mol	5	x						
4711	A. van Duin	6	x	5 ^T					
072	P. Freriks	8	⊗	2 ²	19				
151	B. de Wolf	9	x	5					
168	K. Vaak	11	⊗	18					
157	B. Peper	12	⊗	7 ^D	D	D	D	D	
172	J. Meijer	14	⊗	4 ^U					
A192	Coach: W.A. van Buren						B	T	
	assistant coach								

Scoreverloop

Het volgende gedeelte op het sheet is het scoreverloop. Hier wordt genoteerd in welke minuut er door welke speler is gescoord. Je werkt van boven naar beneden. Je moet dus achteraf kunnen zien in welke volgorde er werd gescoord.



Minuten

In het midden (de grijze kolom) komt de minuut te staan. Als scorer moet je dus opletten in welke minuut je zit. De timer kan hier bij helpen! Als je de laatste minuut noteert (de 4^e of 10^e) dan is er nog een hele minuut te spelen!

Scores

Aan beide zijden van de grijze minutenkolom heeft ieder team een eigen gedeelte. De 2 kolommen links naast de minutenkolom zijn voor team A, de 2 kolommen rechts zijn voor team B. Kolom 1 is voor het rugnummer, kolom 2 voor de punten. Kolom 3 voor de punten, kolom 4 voor het rugnummer. De punten die tellen door, dus 2, 3, 4, 6 enz.

Score

Een score noteren is simpel. In kolom 1 of 4 noteren we het rugnummer, in kolom 2 of 3 de punten. Er zijn verschillende scores mogelijk in basketbal en dus drie verschillende manieren van punten opschrijven.

1. Vrije worpen. Je noteert het spelnummer in kolom 1 (of 4). Dan maak je een vakje van 1, 2 of 3 hokjes (afhankelijk van hoeveel vrije worpen) en daarin noteer je de score. Als de vrije worp mis is, dan zet je een streepje. Bij het noteren van de fout in de vakjes achter het spelgedeelte noteer je buiten de minuut waarin de fout werd gemaakt ook het aantal vrije worpen. We komen hier later op terug.
2. Gewone score (velddoelpunt). Je noteert gewoon in kolom 1 het spelersnummer en in kolom 2 de score (Score van nummer 8 van team A in het voorbeeld).
3. Driepunters. Wanneer de scheidsrechter het aangeeft noteer je de score (dus +3 punten) en het spelersnummer omcirkel je (Score van nummer 9 van team B).

A		M	B	
		1		
8	2			
		2		
			1	4
6	3		-	
	4			
		3		
			4	⑨
		4		
		5		
12	6			

Wissel

Een wissel wordt aangevraagd bij de tafel door de coach of wisselspeler. De tafel geeft een signaal voor de wissel zodra het spel stilligt. Uiteraard alleen als dat team mag wisselen. Bij een fout wacht je even tot de scheidsrechter klaar is met zijn signalen aan de tafel. Kijk altijd eerst of de speler die het veld inkomt al eerder heeft gespeeld. Zo niet, dan zet je een kruisje achter het spelnummer.



Time-out

Wanneer een coach een time-out aanvraagt, wordt het spel stilgelegd bij een fluitsignaal van de scheidsrechter of bij een score van de tegenpartij. De tafel geeft een signaal om de scheidsrechter te waarschuwen dat er een time-out komt. Bij een fout wacht je even tot de scheidsrechter klaar is met zijn signalen aan de tafel. We noteren de minuut in het time-out vakje. Na 50 seconden geeft de tafel even een signaal. De time-out is over. Let na de time-out ook op eventuele wissels!

Fout

Het is de 4e minuut. Speler 5 van team B maakt een fout op speler 4 van team A. De scheidsrechter geeft zijkant. Nu noteren we in het foutengedeelte van team B achter nummer 5 de fout. We schrijven de fout op, door in het vakje de minuut te noteren (4 dus). Naast het noteren van de fout bij de speler, noteren we ook een kruisje bij de teamfouten (zie verderop). Er is zijkant, dus we zijn klaar met noteren. Als laatste laten we even een bordje zien met het aantal fouten daarop van de speler.

Fout met vrije worpen

Stel we hebben de bovenstaande situatie, maar de scheidsrechter geeft speler 4 twee vrije worpen. De score zit dus niet (want er komen twee vrije worpen). We noteren nu in het fouten gedeelte achter nummer 5 weer de vierde minuut, maar zetten we een kleine "2" boven. Dit geeft aan dat er bij deze fout twee vrije worpen horen. In het score gedeelte zetten we in de buitenste kolom het spelnummer (dus nummer 4) en in de binnenste kolom maken we een vakje van twee hokjes. In deze vakjes zetten we de score (wanneer de vrije worp zit) of een streepje als de vrije worp mis is. Klaar. Wanneer er een bonus wordt toegekend, dan noteer je eerste de score (twee punten dus) en dan maak je een vakje voor één vrije worp. In de foutengedeelte zet je bij de minuut een kleine "1". Stel dat er drie vrije worpen komen (bij een fout op een speler die bezig was met het maken van een driepunter) dan noteer je uiteraard drie vakjes in het puntengedeelte en een kleine "3" bij de minuut.

Bijzondere fouten

Veel komen ze niet voor, maar je moet ze toch kunnen noteren; T-, D- en U-fouten.

Bij alle bijzondere fouten geldt: snap je het niet, vraag dan de scheidsrechter!

Een scheidsrechter die een bijzondere fout geeft weet ook hoe alles afgehandeld moet worden.



Technische fout van een speler

Deze noteer je op dezelfde manier als een gewone fout. Er komen twee vrije worpen te staan in het scoregedeelte van de tegenstander. Bij de minuut in het foutengedeelte zet je alleen een letter "T" in plaats van een kleine "2". Het spel gaat overigens verder met zijkant.

Technische fout van de coach

Hier zijn twee verschillende fouten mogelijk. De coach kan zelf een technische fout krijgen en dan noteren we een "C" (van coach) bij de minuut. Wanneer iemand anders op de spelersbank een technische fout krijgt, dat kunnen ook begeleiders of ouders zijn, dan noteren we een "B" (van bank) bij de minuut. Wanneer alle vakjes vol zijn of wanneer er twee "C's" staan, dan moet de coach worden verwijderd.

Onsportieve fout

Een onsportieve of onsportieve technische fout wordt genoteerd als een technische fout, maar nu met een letter "U" in plaats van de "T". Ook komen er twee vrije worpen (en zijkant, maar dat noteren we niet) in het puntengedeelte te staan.

Diskwalificerende fout

Een diskwalificerende fout wordt genoteerd met een letter "D" bij de minuut in het foutengedeelte. De vakjes die dan nog leeg zijn achter de speler of coach die de fout kreeg noteren we een letter "D", zonder de minuut. Dit is om aan te geven dat de speler of coach niet meer deelneemt aan de wedstrijd.

Dubbel fout

Wanneer twee spelers tegelijk een fout maken, dan noteer je de fout heel gewoon met de minuut achter het spelersnummer. Natuurlijk bij beide spelers. Het spel gaat verder met zijkant voor het team dat in balbezit was. Dat hoeven wij niet te noteren. Wel zet je een "C" bij de minuut, bij beide spelers uiteraard. Dit betekent "compensatie". Dit houdt in dat de straffen tegen elkaar wegvielen.

Teamfouten

In het teamgedeelte staan vier kolommen voor de teamfouten. Bij iedere fout (behalve bij een technische fout voor de coach) zet je een kruisje in de kolom. Wanneer de 4e fout is gemaakt is de



kolom vol, De timer zet de teamfouten op het scorebord, zodat de scheidsrechters zien dat er vanaf nu vrije worpen komen bij een fout, niet bij U8, U10 en U12.

Einde van een kwart

Na elk kwart of periode beginnen we uiteraard met minuut 1 en niet met 11 of 5! We gaan dus verder in dezelfde kolom als in het vorige kwart of periode. Na elke periode moeten we ook een aantal zaken doen op het formulier.

Puntengedeelte

Na het beëindigen van een kwart of periode blijven we hieronder doorschrijven voor de volgende kwart of periode. Wel even een cirkel zetten om de stand aan het einde van een kwart.

Stand

Links onderin op het sheet moet je het resultaat, dus stand eind 1e kwart, invullen bij 1. Bij einde 2e kwart en einde 1e helft, moet je het resultaat noteren bij 2. Dat is dus stand eind 2e kwart – stand eind 1e kwart!

Teamgedeelte

1. We trekken bij het foutengedeelte een lijn om de ingevulde vakjes. Straks bij het einde van de wedstrijd kunnen we dan zien welke fouten voor en welke fouten na de rust zijn gemaakt.
2. Teamfouten. We trekken een streep door de vakjes die niet gebruikt zijn (alleen in de vakjes van de eerste helft natuurlijk). Wanneer alle vakjes ingevuld zijn, dan zet je daar achter even het totaal aantal gemaakte fouten (bijvoorbeeld 5, 6 of 7).
3. Time-outs. We zetten een streepje in de vakjes die niet gebruikt zijn. (Alleen van de eerste helft!)

Nieuwe kleur pen

Omdat we spelen met 4 kwarten of 8 perioden, schrijven we met 2 verschillende kleuren. Dit om verwarring bij bijvoorbeeld de teamfouten per periode te voorkomen en dit is duidelijker. Kwart 1 en 2 met blauwe pen, kwart 3 en 4 met rode pen. (of blauw/zwart bijv.)

HEEL BELANGRIJK (ook voor de scheidsrechters)

Als er op een bepaald moment een verschil is tussen de stand op het sheet en die van het scorebord: WEES DAN EXTRA ALERT!!!! Mogelijk is er dan ergens een telfout gemaakt. De stand op het sheet is



leidend en moet het scorebord worden aangepast. Administratieve protesten in de eerste drie kwarten en eventueel gemaakte telfouten zullen worden genegeerd. Dit betekent dat het **UITERST BELANGRIJK** wordt, dat het sheet tussen het 3e en het 4e kwart **HEEL ZORGVULDIG GECONTROLEERD** wordt.

Corrigeer de eventueel gemaakte vergissingen en laat de scheids een paraaf zetten onder de stand na de 3e kwart. Dus nogmaals:

Bij elke time out maar zeker **tussen het 3e en 4e kwart**:

1. Controleer of de stand op het scorebord overeenkomt met die op het sheet.
2. Controleer ZORGVULDIG de telling op het sheet.
3. Wees extra alert bij driepunters en vrije worpen.
4. Corrigeer (na overleg) de eventueel geconstateerde vergissingen.
5. Start het 4e kwart met dezelfde stand op het sheet als op het scorebord.
6. Herhaal het bovenstaande bij verlengingen.

Einde van de wedstrijd

Ook bij het einde van de wedstrijd moeten we nog wat dingen doen.

Scoregedeelte

We omcirkelen de eindstand. Trek een enkele streep onder de laatste score. Hieronder nogmaals de eindstand noteren met een dubbele onderstreping over de hele kolombreedte. De rest van de kolom wordt onbruikbaar gemaakt, door er een golvende streep door te trekken.

Teamgedeelte

Alle vakjes die we niet hebben gebruikt worden doorgestreept. De fouten, de time-outs, de ploegfouten.



Stand

Bij einde 3e kwart moet je het resultaat noteren bij 3, stand eind 3e kwart – stand eind 2e kwart. Dit ook nog voor de 4e kwart doen aan het eind van de wedstrijd. Onderaan het sheet vullen we de eindstand in en de naam van het winnende team. Je vult je naam in, de naam van de timer en de scheidsrechters zetten hun handtekening.

TIMER

Klok bedienen

De tijd gaat aan wanneer de scheidsrechter het time-in signaal geeft (de hand snel omlaag beweegt). Dit zal hij doen zodra de bal in het veld ontvangen wordt, dus niet op het moment van gooien.

Zuivere speeltijd

Bij basketbal wordt altijd met zuivere tijd gespeeld. Het scorebord dient de timer ook bij te houden. Timer geeft aan met luid signaal wanneer de speeltijd is verstreken. De klok wordt gestart bij de volgende situaties:

- na de sprongbal
- na de laatste of enige vrije worp en de bal levend blijft
- na een inworp, als een speler in het veld de bal aanraakt De klok wordt gestopt bij de volgende situaties:
 - de speeltijd aan het eind van de kwart is verstreken – de
 - scheidsrechter fluit – als de bal uit is.

Minuten doorgeven

Als timer geef je aan de scorer door wanneer de volgende minuut begint. De scorer vult dit in op het sheet.

Twee kleine tips:

- We gebruiken digitale klokken, hierdoor is het heel duidelijk in welke minuut je bent.
- Geef pas een eindsignaal wanneer de scorer de 10e minuut heeft opgeschreven en deze voorbij is.



Helpen van de scorer

Help de scorer met:

1. Wie scoorde het punt
2. Wie vroeg een time-out aan
3. Wie maakte de fout
4. etc.

Het is dus ook de taak van de timer om goed op te letten tijdens de wedstrijd.

U8/U10/U12 WEDSTRIJDEN

Er zijn een paar verschillen tussen basketball- en minibasketballwedstrijden. Hieronder volgt een kleine opsomming. We kijken gewoon eens naar de spelregels, dan volgt het sheet vanzelf.

Zuivere speeltijd

U8/U10/U12 spelen 8x 4 minuten. Dezelfde regels gelden als bij normale wedstrijden. Gelijk spel is mogelijk, dus geen verlenging.

Geen teamfouten

Bij "normaal" basketball krijgen we vanaf de vijfde teamfout vrije worpen voor de tegenstander.

U8/U10/U12 doen daar niet aan.

Vrije worpen

Bij U8/U10/U12 kennen we geen bonus. Bij een fout op een score die zit, krijg je dus geen extra vrije worp. We krijgen dan gewoon een uitname onder de basket, net als bij een gewone score (ja, het lijkt vreemd, maar de ploeg die de fout maakte neemt de bal uit). Na een persoonlijke fout tijdens een score, worden er wel vrije worpen genomen.

Verplichte deelname

Iedere speler moet evenveel spelen volgens het slangenmodel. Hiervoor zijn deelnamevakjes op het sheet geplaatst. De coach vult de deelname voor aanvang van iedere periode in. De scheidsrechters controleren de deelname. Stel dat een speler vervangen wordt omdat hij geblesseerd is, dan zet je in het vakje van de vervanger, dus de speler die het veld betreedt, een letter i met de minuut.



Time-out

Er zijn géén time-outs toegestaan.

Wisselen

Het wisselen van spelers is bij U8/U10/U12 alleen toegestaan in de volgende gevallen:

1. Tijdens de rust tussen de perioden, volgens het slangemodel
2. Bij blessures

24-SECONDEN OPERATOR

Bij rayonwedstrijden en hoger spelen we met de 24-secondenregel. Als 24-secondenoperator bedien je de zichtbare klok (digitaal) of niet-zichtbare klok. Beide klokken hebben twee knoppen. De start en stop en de reset.

Wel "resetten"

Een team moet binnen 24 seconden een schotpoging doen en daarbij de ring raken. Een nieuwe periode van 24 seconden gaat in bij:

1. sprongbal
2. een fout
3. als de tegenstander de bal krijgt
4. de bal de ring raakt bij een doelpoging
5. als de scheidsrechter het aangeeft (met het signaal) bijv. bij voetbal

Niet "resetten"

Geen nieuwe 24-secondenperiode gaat in wanneer:

1. de bal de ring niet raakt bij een schotpoging
2. de tegenstander de bal uit tikt en de ploeg in balbezit dus balbezit houdt (je drukt dan dus op stop en vervolgens weer op start)

Signaal

Als het signaal gaat (of je het zelf geeft natuurlijk) zijn er drie mogelijkheden:

1. het is een overtreding (want de bal heeft de ring niet geraakt)



2. je bent te laat met resetten (geeft niks, kan gebeuren)

3. terwijl de bal richting de basket gaat klinkt het signaal

(als het doelpunt zit telt de score, zit het doelpunt niet, dan is het een overtreding)