

Inleiding uitleg Scorer

Binnenkort wordt je verwacht om als Vipper op te treden bij één van de wedstrijden van Flevo Muskietiers. Een belangrijke taak, vandaar de naam VIP (Verry Important Person) die wij er aan gegeven hebben. Andere benamingen die vaak gebruikt worden zijn *tafellaar* of *jurylid*.

Om je zo goed mogelijk voor te bereiden op jou VIP-taak houden we minimaal 1 X per jaar een VIP-cursus. Toch gebeurt het regelmatig dat leden niet op deze cursus aanwezig kunnen zijn. Daarom hebben we, in samenwerking met de NBB, deze handleiding samengesteld. Lees hem Voor je VIP-beurt rustig door.

Tijdens jou VIP-beurt is ook een zaalcommissaris aanwezig. Hij/Zij is verantwoordelijk dat de wedstrijden goed verlopen en heeft al ruime ervaring met het Vippen. Mocht je vragen hebben, roep deze persoon er dan bij! (mag ook tijdens de wedstrijden!) Indien je voor het eerst VIPT, kun je dit ook bij hem of haar melden. Hij/Zij kan je dan helpen.

Daarnaast is het belangrijk dat je weet dat je, samen met de andere vippers en de scheidsrechters een team vormt. Mocht er iets fout gaan, vraag het dan aan je collega aan tafel of onderbreek de wedstrijd en roep de scheidsrechter er bij! (liever een onderbreking dan dat de wedstrijd in de soep loopt.)

Wij wensen je veel plezier bij het VIPpen en bedanken je voor je inzet.

Namens het bestuur,

Marc Laan

Wedstrijdsecretaris

Flevo Muskietiers

Wedstrijdsecretaris@flevomuskietiers.nl

Taken diverse juryleden

Goede juryleden zijn onmisbaar voor een wedstrijd. Als jurytafel ben je samen met de scheidsrechters verantwoordelijk voor een goed en vooral soepel verloop van de wedstrijd. Maar wat doe je als juryleden nu eigenlijk allemaal?

- Je zorgt voor het bijhouden en draaien van de beurtelings balbezit-pijl
- Je houdt de tijd bij
- Je geeft aan de scheidsrechters aan als spelers willen wisselen
- Je geeft aan de scheidsrechters aan als coaches een time-out willen
- Je houdt de teamfouten van beide teams bij, voert het in op het scorebord en zet een bordje omhoog na de 4^e teamfout
- Je houdt het wedstrijdformulier bij

Uitleg Scorer

Als scorer (of schrijver) ben je verantwoordelijk voor:

- Het op juiste wijze invullen van het wedstrijdformulier
- Doorgeven aan de scorer hoeveel teamfouten er zijn begaan
- Doorgeven aan de coaches en het publiek (dmv bordjes (of scorebord)) hoeveel persoonlijke fouten een speler begaan heeft
- Je sluit het wedstrijdformulier af.

Schrijven is het invullen van het wedstrijdformulier, ook het '(wedstrijd)sheet' genoemd. Op het formulier staat veel informatie. Lang niet alles hoeft je in te vullen; veel informatie wordt door je club of door de coaches ingevuld. We zullen hieronder wel het hele formulier (kort) uitleggen, zodat je weet wat alles betekent. Op de tafel ligt altijd een ingevuld voorbeeldwedstrijdsheet. Lig het er niet? Vraag er naar bij de zaalcommissaris van dienst!

In dit hoofdstuk zit een verdeling per onderwerp:

- Wat wel en wat niet invullen?
- Scores en speler die scoort
- Teaminformatie
- Time-outs
- Fouten & teamfouten
- In de rust
- Afsluiting wedstrijd

Wat wel en niet invullen?

Wat wordt al ingevuld?

- Bovenste regels wedstrijd informatie (door de thuisclub)
- Namen, nummers & lidnummers spelers (door beide coaches)

Let op dat de coaches dit voor aanvang van de wedstrijd hebben ingevuld!

- Handtekening scheidsrechters (na afloop door de scheidsrechters)

Wat moet je zelf bijhouden?

- Scores & speler die scoort
- Tijdverloop (minuten)
- Fouten spelers
- (Technische) fouten coaches
- Teamfouten
- Time-outs
- Deelname (bij U10 / U12 (tweede klasse))

- Zorg ervoor dat de coaches dit voorafgaand aan de periodes invullen!

Wat hoeft niet opgeschreven te worden?

- Wissels (wel kruisje achter naam zetten dat ze aan het spel deelnemen)
- Overtredingen: lopen, second-dribble, drie seconden



Scores en speler die scoort

- In de middelste kolom (M) noteer je de minuut. Je krijgt deze van de scorer doorgegeven.
- Bij een speler die scoort, schrijf je links het nummer en rechts de score.
- Scores tel je door: bij de tweede score noteer je het totaal aantal punten.
- Op het sheet laat je de volgorde zien: naast de minuut schrijf je de eerste score, maar scoort daarna de andere ploeg, verschuif dan een regel naar beneden.
- Laat geen regels leeg: dit maakt het overzichtelijker en het voorkomt dat je ruimte tekort komt aan het einde van de wedstrijd. In een minuut waar niet gescoord wordt, kan je niet anders.
- Bij driepunters noteer je een rondje om het nummer van de schutter, om te laten zien dat het geen telfout is, maar een bewuste score met een afwijkende waarde (drie ipv twee).
- Bij vrije worpen maak je een haakje om de vakjes van de vrije worpen (één, twee of drie).
- Bij een vrije worp die raak is, noteer je de score (één punt).
- Bij een vrije worp die gemist wordt, noteer je een streepje.
- Aan het einde van de periode noteer je twee rondjes om de laatste scores om aan te geven dat dit de laatste scores van de periode zijn.
- Je begint zonder tussenstand te noemen, direct weer aan het tweede kwart. De standen per kwart noteren we later.
- Doe dit wel met een andere kleur: dit maakt het overzichtelijk. Vier kleuren is ideaal, twee kleuren kan ook (1^e + 3^e kwart blauw, 2^e + 4^e kwart rood).

A		M	B	
4	2	1		
			8	2
6	4	2		
6	6	3		
		4		
(10)	9	5		
			8	4
15	11			
14	13			
			10	6
			11	7
				-
		6	5	9
(6)	16			
5	-			
	-			
	17			
		7	6	11
			7	13
13	19	8		
5	21			
			8	15
			(8)	18
11	23	9		
		10	5	19
				(20)
9	(24)			
	-			
10	26	1		
11	28			

Teaminformatie, time-outs en fouten

Teaminformatie

- De spelers met de lidnummers (Licentie No.) en shirtnummers (No) worden voor aanvang van de wedstrijd door de beide coaches ingevuld. (controleer dit!)
- De kolom # is om bij te houden welke spelers er gespeeld hebben. Spelers die in het veld gestaan hebben, krijgen een kruisje achter hun naam, en de spelers die het eerste kwart gestart zijn, een rondje om dat kruisje.

Time-outs

- Bij time-outs noteer je de minuut waarin de coach de time-out neemt.
- Als time-outs aan het einde van de helft niet gebruikt zijn, zet je een streep door de lege vakjes.

Fouten

- Bij een persoonlijke fout van een speler noteer je de minuut.
- Bij vrije worpen noteer je een klein cijfer (2 of 3) rechtsboven de fout (2 of 3 maal).
- Bij een bonus-vrije-worp is dit een 1 (1 maal).
- Bij een onsportieve fout noteer je een U rechtsboven (van Unsportmanslike – niet zoals een sporter hoort te zijn).
- Bij een technische fout van een speler noteer je een T rechtsboven.
- Bij een diskwalificerende fout van een speler noteer je een D rechtsboven.
- Bij een door een speler gemaakte fout, hou je ook de teamfouten bij.
 - Technische (en diskwalificerende) fouten van coaches horen hier niet bij.
 - Technische (en onsportieve en diskwalificerende) fouten van spelers wel.
- Als aan het einde van de periode niet alle teamfouten gebruikt zijn, zet je hier een streep doorheen.
- Na de vierde teamfout (fout van één team in één periode), zet je ook een bordje op de jurytafel omhoog om dit aan de scheidsrechter te laten zien.

Technische fouten Coach

- Bij een technische fout van een coach noteer je de minuut, met rechtsboven een C of een B (Coach of Bank). Ook een diskwalificerende fout is hier mogelijk: dan staat er een D.
- Fouten bij coaches zijn automatisch technisch: er is dus geen noodzaak om een T op te schrijven. In plaats daarvan schrijven we een C, B of D.

Team A <i>Amsterdam H0 1</i>												
Time-outs				Teamfouten								
1e helft	3	7	1	1	2	3	4	2	1	2	8	4
2e helft												
ext. tijd			3	1	2	3	4	4	1	2	3	4
Licentie No.	Spelersnamen	No	#	Fouten								
				1	2	3	4	5				
0712	A. Kamphuis	4	x	3	5 ^U	1 ^T						
1143	B. Kolster (c)	5	x	8								
1368	N. de Zwaaijer	6	x	9 ²								
0413	B. van Dam	7										
0418	K. Gorthuis	8										
0981	A. Korenhof	9	x									
1437	D. van den Graaff	10	x									
1521	F. Al Abbar	11	x	9 ²								
0003	M. de Leeuw	12										
1264	P. van den Graaff	13	x	4								
1195	G. Kamp	14	x									
0087	T. Nijhuis	15	x									
BT3216	Coach: R. Boer								6 ^C	7 ^B		
BT2321	Ass. Coach: E. Knol											

