

Inleiding uitleg Timer

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

- Je bedient het 24 sec paneel.

Uitleg Timer

Als Timer (klokker) ben je verantwoordelijk voor:

- Bedienen van de balbezit-pijl
- Bijhouden van tijdswaarneming (van de wedstrijd, time-outs en rustpauzes tussen de diverse kwarten)
- Bijhouden van scorebord (score, teamfouten, kwart en time-out)
- Aangeven van wissels en time-outs.

Balbezit-pijl

Een wedstrijd heeft één sprongbal: aan het begin van het eerste kwart. Daarna wordt het balbezit bepaald door de beurtelings balbezit-pijl. Deze pijl wijst vanaf de jurytafel in de speelrichting van het team die de volgende keer recht heeft op balbezit. De scorer bedient deze pijl.

Op ons centrale scorebord (hang in het midden van het veld) wordt de pijl via een elektronisch kastje op tafel weergegeven. Onze tafelscoreborden hebben een pijl ingebouwd (zie gebruiksaanwijzing verderop in deze uitleg)

Uitleg balbezit-pijl:

- Bij de start van de wedstrijd, wordt de bal door een van de springers getikt. Daarna heeft een van beide teams balbezit (de bal met twee handen vast). Als team A als eerste balbezit heeft, dan wordt de pijl in de speelrichting van team B gedraaid. Het is dus niet belangrijk welke speler de bal als eerste tikt!
- De pijl wordt gedraaid na een sprongbalsituatie (als de scheidsrechter voor een sprongbal fluit).
- De pijl wordt gedraaid na de inname aan het begin van het 2^e, 3^e en 4^e kwart
- Let op: de pijl draait in de rust van de wedstrijd, omdat de speelrichting van de teams dan ook draait.
- Let op: draai de pijl pas nadat de bal weer ingenomen is. Bij (te) vroeg draaien kan verwarring ontstaan bij scheidsrechters, coaches en publiek.

Uitleg Tijdswaarneming

Een van de hoofdtaken van de juryleden is het bijhouden en doorgeven van de speeltijd. Hier wordt een verschil gemaakt tussen richtlijnen en spelregels. De spelregels zijn de officiële regels; de richtlijnen is de manier waarop dit in alle regiowedstrijden wordt toegepast. Bij rayon- of landelijke wedstrijden gelden de officiële spelregels.

Tijdsduur in een wedstrijd:

- Vier periodes van tien (10) minuten
- Pauze tussen 1^e / 2^e en 3^e / 4^e periode twee (2) minuten
- Pauze tussen 2^e en 3^e periode tien (10) minuten; eredivisie wedstrijden vijftien (15) minuten (overleg even met scheidsrechters en coaches of ze 15 minuten of 10 minuten rust willen).

De tijd gaat stil:

- Na ieder fluitsignaal;
 - Let op: na een score wordt er niet gefloten!
- Na een score in de laatste twee minuten van de wedstrijd.
 - Let op: dus niet in de laatste twee minuten van het 1^e, 2^e en 3^e kwart!

De tijd start weer:

- Nadat de bal in het veld door een speler wordt aangeraakt
- Bij een laatste vrije worp:
 - Als hij geslaagd is, wanneer de bal na de inname in het veld wordt aangeraakt
 - Als hij gemist is, wanneer de bal in het veld door een speler wordt aangeraakt

Afwijkende regels U10 / U12 (tweede klasse!)

- Acht periodes van vier (4) minuten
- Geen wissels en geen time-outs: dit gebeurt tussen de periodes in
- Let op: de tijd gaat stil bij ieder fluitsignaal!

Als scorer geef je aan de schrijver door wanneer een wedstrijdminuut is verstreken.

Uitleg wisselmomenten en time-outs

Tijdens een wedstrijd kunnen teams wisselen of een time-out nemen. De scheidsrechter fluit voor deze wissels en time-outs, maar het is aan de tafel om dit aan te geven aan de scheidsrechter. Wissels en time-outs moeten allebei aan de tafel aangevraagd worden. Wissels worden aangevraagd door de speler die wisselt, een time-out wordt aangevraagd door de coach. Zorg als jurytafel dat je wissels en time-outs op het juiste moment doorgeeft aan de scheidsrechter, vaak door te bellen of te zoemen.

Wanneer mag een speler wisselen?

- Na een fluitsignaal van de scheidsrechter
 - Let op: na een score wordt er niet gefloten!
- In de laatste twee minuten van het laatste kwart: na een score van de tegenstander
- Een speler mag een aangevraagde wissel terugtrekken tot het moment dat de zoemer is gegaan.

Wanneer mag een team een time-out?

- Na een fluitsignaal van de scheidsrechter
 - Let op: na een score wordt er niet gefloten!
- Na een score van de tegenstander
- Een coach mag een aangevraagde time-out terugtrekken tot het moment dat de zoemer is gegaan

Bij een time-out is het de verantwoordelijkheid van de juryleden om de minuut voor de time-out bij te houden.

- Start deze minuut zodra de scheidsrechter fluit
- Bel / zoem na 50 seconden, zodat de scheidsrechters de teams het veld op kunnen roepen
- Bel / zoem na één minuut nog een keer. Nu gaat de wedstrijd verder.

Op het centrale scorebord zit een time-outfunctie (zie gebruiksaanwijzing in deze uitleg), op de tafelscoreborden wordt er voor de time-outs en Pauzes tussen het 2^{de}, 3^{de} en 4^{de} kwart gebruik gemaakt van een analoge klok (of je eigen mobiele telefoon). Staat de klok niet op tafel, vraag er dan naar bij de wedstrijdcommissaris!

Afwijkende regels U10 / U12 (tweede klasse!)

- Doordat teams in deze competitie met andere tijdregels spelen, kunnen coaches tijdens de wedstrijd niet wisselen en geen time-outs nemen.

Handleiding scoreborden

Hierbij de linken van de diverse scoreborden die Flevo Muskietiers gebruiken:

Tafel scorebord:

<http://flevomuskietiers.nl/images/downloads/Spelregels/handleiding%20velleman%20wt3116%20def.pdf>



Centrale Scorebord (aan de muur in het midden van het veld):

http://flevomuskietiers.nl/images/downloads/Spelregels/Gebruiksaanwijzing_centraal_scorebord_Rietlanden_2.pdf

