

Inleiding uitleg 24 sec Operator

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 erbij! (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 de wedstrijdcommissie,

Marc Laan

Flevo Muskietiers
wc@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 24 sec Operator

Als 24 sec Operator ben je verantwoordelijk voor:

- Bedienen van het 24 sec paneel.
- Assisteren van collega VIPpers.

Als de eerste speler in het veld de bal raakt,

drukt de 24 seconden waarnemer de schotklok in (als de speler in het veld de bal raakt)

Een team mag ten hoogste **24 seconden** over een aanval doen.

De 24 seconden beginnen opnieuw:

- Bij balbezit (door rebound) na een schot poging waarbij de **de ring geraakt is.**
- Bij **balbezit** tegenpartij (wisseling van balbezit)
- Op **verdedigingshelft** : door **persoonlijke fout** door verdediger
- Op **verdedigingshelft** : door bal met voet /vuist spelen door verdediger
- **Bij aangeven door scheidsrechter**

De klok wordt stopgezet en niet teruggezet:

- **Uitbal** :bij een inworp aan de zij- of achterlijn door de ploeg, die **reeds in balbezit** was voordat deze uitging.
- Op **aanvalshelft** : bij een **persoonlijke fout** verdediger bij **meer dan 14 sec op de klok.**
- Op **aanvalshelft** : door bal met **voet/vuist** spelen door verdediger bij **meer dan 14 sec op de klok**
- Bij een **inworp** aan de zij- of achterlijn, nadat de scheidsrechters een speler met letsel uit het veld hebben laten verwijderen van de ploeg die in balbezit was.

De klok wordt teruggezet naar 14 seconden als de schotklok 14 of minder seconden staat bij:

- Op **aanvalshelft** : Bij **persoonlijke fout** door verdediger
- Op **aanvalshelft**: Bal met voet/vuist spelen door verdediger

In laatste 2 min van 4e periode of verlengingen:

- Na een tegen score+eigen time-out
- inworp aanvalshelft bij inworpmarkeringspunt met **24 sec.**
- Na uitbal door of voetbal/fout van verdediger + time-out aanvallers
- inworp aanvalshelft bij inworpmarkering met **resttijd schotklok.**
- Na voetbal/fout van verdediger +time-out aanvallers,
- inworp aanvalshelft bij inworpmarkeringspunt met 14 sec. (**reset 11-->14**).

Als gedurende een doelpoging het 24 seconden signaal gaat dan zal het spel doorgaan met een nieuwe 24 seconden als de bal eerst de ring raakt en vervolgens bij een van de twee partijen komt. Wanneer de bal in dat geval de ring niet raakt, dan wordt de bal toegekend aan de verdedigende partij.

Indien met aflopende 24-secondenklok bij bijvoorbeeld 6 seconden op de wedstrijdklok, een verdediger een fout maakt of de bal speelt met voet of vuist, wordt de 24-secondenklok uitgezet en resten er nog 6 seconden op de wedstrijdklok om te spelen.