



Inhoudsopgave

1	Sporthallen The Jugglers	2
2	Organisatie van The Jugglers (e-mailadressen)	2
3	Organisatie rondom een wedstrijd	2
	3.1 De wedstrijd.....	2
	3.2 Klaarzetten en opruimen van wedstrijdvelden.....	2
	3.3 Geen tegenstander, wat te doen.....	2
	3.4 Geen scheidsrechter, wat te doen.....	2
	3.5 Wedstrijdprogramma.....	2
	3.6 Diskwalificerende fout (D)	3
	3.7 Staken van een wedstrijd.....	3
	3.8 Protest.....	3
	3.9 Wedstrijdballen en baskethoogte.....	3
4	Invullen van het Digitaal Wedstrijdformulier (DWF)	4
	4.1 Het invullen van het DWF door de trainer/coach/manager.....	4
5	Organisatie van een team	4
	5.1 Teammanager.....	4
	5.2 Wedstrijdspeler.....	4
	5.3 Aanvoerder.....	5
	5.4 Vervoer naar uitwedstrijden.....	5
	5.5 Ouders/publiek.....	5
6	Wedstrijdkleding	5
	6.1 Reserveshirts.....	5
	6.2 Vervoer naar uitwedstrijden.....	6
7	Trainingen	5
	7.1 Basketballen.....	5
	7.2 Trainen tijdens een schoolvakantie.....	5
8	Toernooien	5
	8.1 Jugglersdag.....	5
	8.2 Externe toernooien.....	5
9	Spelregels	6
	9.1 Afdelingswedstrijden.....	6
	9.2 Uitzondering Mini-regels U8, U10 en U12.....	7
	9.3 Mini-toernooicompetitie.....	8
10	Handelingen scheidsrechter	8
11	Uitleg speelveld	9
12	Blessures	10

1 Sporthallen The Jugglers

Trainingshal en wedstrijdhal: Sporthal Deppenbroekhal, Rijnstraat 11, 7523 GD Enschede
Trainingshal: Sporthal Prismare, Roomweg 167 D, 7523 BM Enschede

2 Organisatie van The Jugglers (e-mailadressen)

activiteiten@jugglers.nl	pennigmeester@jugglers.nl
bestuur@jugglers.nl	secretaris@jugglers.nl
communicatie@jugglers.nl	tc@jugglers.nl
info@jugglers.nl	tenues@jugglers.nl
ledenadministratie@jugglers.nl	voorzitter@jugglers.nl
materiaal@jugglers.nl	wedstrijdsecretaris@jugglers.nl

3 Organisatie rondom een wedstrijd

3.1 De wedstrijd

- Elk team heeft één of meerdere trainers en een coach die bij de wedstrijd aanwezig is.
- De trainer/coach/manager vult voor aanvang van de wedstrijd het Digitaal Wedstrijdformulier (DWF) in.
- Wedstrijden spelen in het officiële Jugglerstenuë is verplicht.
- Bij gelijke clubkleuren speelt het bezoekende team in reserveshirts.

3.2 Klaarzetten en opruimen van wedstrijdvelden

- Op wedstriiddagen is het thuis spelende team verantwoordelijk voor het klaarzetten van de banken en tafels bij de velden.
- De teams die als laatste spelen moeten de zaal opruimen.
- Wees zuinig op ons materiaal (ballen, tablets etc)
- Bij een defect of vermissing direct melden bij de zaalwacht of bij materiaal@jugglers.nl.

3.3 Geen tegenstander, wat te doen

- Neem **direct** contact op met de wedstrijdsecretaris. Deze geeft het door aan de NBB.
- De trainer/coach meldt zich bij de zaalwacht. Is er geen zaalwacht aanwezig dan contact zoeken met de beheerder. Laat in ieder geval weten dat je er geweest bent. Dit geldt voor uit- en thuiswedstrijden.
- Vul de namen van de spelers in op het Digitaal Wedstrijdformulier.

3.4 Geen scheidsrechter, wat te doen

- Zijn er geen scheidsrechters? **Beide ploegen** zijn verantwoordelijk dat de wedstrijd toch doorgaat. De wedstrijd moet gespeeld worden!
 - Eventueel kan een ouder, coach of een speler gevraagd worden het fluiten over te nemen. Dit geldt voor uit- en thuiswedstrijden.
- Niet spelen wordt bij de NBB afgehandeld als "niet opgekomen" (boete en verliespunten).

3.5 Wedstrijdprogramma

- Het officiële wedstrijdprogramma staat op de website van Jugglers of in de app van de NBB: basketball.nl. Bij twijfel kun je contact opnemen met wedstrijdsecretaris@jugglers.nl.
- Wedstrijdwijzigingen zijn **niet** mogelijk, behalve:

- Als twee of meer spelers afwezig zijn ivm regio- of rayonselectie;
- Bij overlijden van direct betrokkene;
- Bij zeer slecht weer waarbij openbaar vervoer niet meer mogelijk is.

3.6 Diskwalificerende fout (D)

- Een diskwalificerende fout (D) leidt altijd tot een strafzaak en moet direct na de wedstrijd worden doorgegeven aan de wedstrijdsecretaris van Jugglers.
 - Binnen drie werkdagen na afloop van de wedstrijd moet het verenigingsbestuur een verklaring indienen bij de COI (Competitie-organiserende Instantie).
 - Boetes n.a.v. een strafzaak bij de NBB worden aan de betreffende speler/coach doorberekend.

3.7 Staken van een wedstrijd

- Als een wedstrijd wordt gestaakt moet dit direct worden doorgegeven aan de wedstrijdsecretaris van Jugglers. De aanvoerders van beide teams (bij U16 of lager de coaches), de scheidsrechter en eventueel de commissaris moeten:
 - Binnen drie werkdagen een verklaring sturen naar de COI (Competitie-organiserende Instantie), waarin zij toelichten hoe zij tot het besluit van staking zijn gekomen;
 - Het niet tijdig insturen van een verklaring kan worden beboet door de NBB.

3.8 Protest

- Protest is alleen mogelijk tegen het onjuist bijhouden van het scoreverloop op het DWF, wanneer aantoonbaar is dat een situatie anders genoteerd had moeten worden.
 - Protesten tegen beslissingen van de scheidsrechter zijn niet mogelijk.
 - Dit administratieve protest moet binnen drie werkdagen na de wedstrijd door de vereniging van het betreffende team worden ingediend bij de COI (Competitie-organiserende Instantie). De kosten van het indienen van een protest zijn opgenomen in de LHB.
 - Wanneer nodig vraagt de COI aan de aanvoerder van de tegenstander (of bij U16 en lager de coach), aan beide scheidsrechters, aan de tafelfunctionarissen en eventueel aan de commissaris hun visie kenbaar te maken.
 - De COI beslist in principe binnen drie weken na ontvangst van het protest.
 - Deze kosten worden berekend aan de aanvoerder en worden alleen terugbetaald bij toewijzing van het protest.
- Tekenen daarom alleen protest aan als daadwerkelijk te bewijzen valt dat er fouten zijn gemaakt.

3.9 Wedstrijdballen en baskethoogte

- Wanneer een vrouwenteam of een gemengd team in de mannencompetitie speelt, dan gelden de regels van het mannenteam in die leeftijdscategorie.
- In de Mannen U12 Tweede Divisie wordt gespeeld met balmaat 6.

Leeftijdscategorie	Geslacht	Baskethoogte	Balmaat
U12	Mannen	2.60 meter	5
	Vrouwen	2.60 meter	5
U14	Mannen	3.05 meter	6
	Vrouwen	3.05 meter	5
U16	Mannen	3.05 meter	7
	Vrouwen	3.05 meter	6

4 Invullen van het Digitaal Wedstrijdformulier (DWF)

4.1 Het invullen van het DWF door de trainer/coach/manager

- The Jugglers heeft een aantal tablets die gebruikt worden tijdens alle wedstrijden. Via de app **basketball.nl** kan de trainer, coach of manager het DWF invullen:
- Selecteren van de wedstrijd
 - Tik op 'Programma' en kies de juiste wedstrijd;
 - Kies 'Digitaal Wedstrijdformulier'.
 - Tik op het clublogo van je team.
- Basis- en wisselers toevoegen
 - Tik op de pasfoto van de speler en vervolgens op het icoontje met 'twee pijltjes'. Het wijzigen van basisspeler naar wisselers gaat andersom;
 - Staat een speler er niet tussen zoek dan op achternaam klik op '+' en daarna op 'Speler'.
 - Wil je een speler verwijderen tik dan op het icoontje 'prullenmandje'.
- Aanvoerder/Captain invullen
 - Tik op de speler die aanvoerder is en daarna op het 'C-icoontje' en de C komt achter de naam van de speler.
- Rugnummers invullen
 - Tik op '?' achter de naam van de speler en vul het rugnummer in.
- Staf toevoegen
 - Voeg een coach, assistent-coach, teammanager toe door op achternaam te zoeken. Tik op '+' en daarna op 'Staf';
 - Tik op de naam en daarna op het icoontje met 'twee poppetjes' en kies de juiste optie.
- Gegevens vastleggen
 - Tik op 'Verstuur naar official' als alle gegevens ingevuld zijn.

5 Organisatie van een team

5.1 Teammanager

- De teammanager(s) ontlast de trainer met diverse taken, zoals:
 - Het maken van een rijschema voor uitwedstrijden;
 - Het aanmaken van een groepsapp;
 - Het maken van een wasschema voor de sponsorkleding (indien van toepassing) of het regelen van een wasouder(s);
 - Het invullen van het Digitaal Wedstrijdformulier (DWF) voor aanvang van de wedstrijd;
 - Het regelen van reserveshirts bij gelijke clubkleuren/ Het bezoekende team speelt in reserveshirts.

5.2 Wedstrijdspeler

- Een speler is pas speelgerechtigd als hij/zij is aangemeld bij de NBB en is gekoppeld aan een team (bij twijfel neem contact op met de ledenadministratie@jugglers.nl).
- Spelen onder een andere naam is niet toegestaan. Boetes die de vereniging hierdoor krijgt worden doorberekend aan de betreffende speler of team.
- Een speler mag invallen in een hoger team dan waarvoor hij/zij is opgegeven (bij twijfel neem contact op met de ledenadministratie).
- Het invallen in een hogere team is geheel op eigen verantwoordelijkheid:

- Voor minderjarigen dienen de ouders/verzorgers bij het invallen in een oudere leeftijdsgroep (behalve bij het invallen in één leeftijdsgroep hoger) voorafgaand een verklaring van "geen bezwaar" op te stellen. Deze verklaring moet opgestuurd worden naar de eigen vereniging. De COI (Competitie-organiserende Instantie) dient altijd de verklaring te kunnen opvragen bij de betreffende vereniging.
- Invallen in een lager team dan waarvoor hij/zij is opgegeven is **niet toegestaan**.
- Het **schorsen** van een spelers wordt genomen door het bestuur:
 - Bij jeugdleden worden de ouders door het bestuur op de hoogte gebracht;
 - Bij een schorsing is het **niet toegestaan** aan wedstrijden deel te nemen.
- Een **diskwalificerende fout (D)** leidt altijd tot een strafzaak en moet direct na de wedstrijd aan de wedstrijdsecretaris van Jugglers worden doorgegeven.
 - Binnen drie werkdagen na afloop van de wedstrijd moet het verenigingsbestuur een verklaring indienen bij de COI (Competitie-organiserende Instantie).
 - Boetes n.a.v. een strafzaak worden aan de betreffende speler/coach doorberekend.

5.3 Aanvoerder

- Elk team heeft een aanvoerder (Captain) die op het digitaal wedstrijdformulier(DWF) vermeld moet worden.
- Bij het **staken van een wedstrijd** altijd **direct** de wedstrijdsecretaris van Jugglers op de hoogte brengen:
 - De aanvoerders van beide teams (bij U16 of lager de coaches), de scheidsrechters en eventueel de commissaris moeten binnen drie werkdagen na de wedstrijd een verklaring sturen naar de COI (Competitie-organiserende Instantie), waarin zij toelichten hoe zij tot het besluit van staking zijn gekomen op basis van eigen waarnemingen;
 - Het niet tijdig insturen van een verklaring kan worden beboet door de NBB.

5.4 Vervoer naar uitwedstrijden

- Ouders van jeugdleden zijn verantwoordelijk voor het vervoer naar uitwedstrijden.
- Senioren teams regelen zelf hun vervoer.
- Landelijk spelende teams krijgen een tegemoetkoming in de reiskosten.

5.5 Ouders/Publiek

- Iedereen op het veld: trainers, coaches, juryleden en scheidsrechters zijn vrijwilligers en doen hun uiterste best
- Van de ouders/publiek wordt verwacht dat zij zich **niet negatief** uitlaten.

6 Wedstrijdkleding

6.1 Wedstrijdkleding

- Spelen in een wedstrijdtenue van Jugglers is verplicht.
- Het Jugglers-tenue is tegen betaling van € 50,= te bestellen via de website. De levertijd is ongeveer 2 weken en betaling gaat via iDeal.
- Elke speler moet tijdens de wedstrijd correct gekleed te gaan:
 - Shirts moeten **in** de broek gedragen worden;
 - Afwijkende broeken zijn niet toegestaan. Dit geldt ook voor zichtbare ondershirts en broeken in een andere kleur dan het tenue.
 - Heeft een speler door omstandigheden geen rugnummer, vul dan nooit nummer 0 in op het Digitaal Wedstrijdformulier (de NBB geeft hiervoor een boete).

- Door de vereniging of sponsor beschikbaar gestelde wedstrijdleding mogen alleen worden gedragen tijdens de wedstrijden. Het is niet toegestaan dat een speler de kleding meeneemt. De wedstrijdleding moet gezamenlijk gewassen worden.

6.2 Reserveshirts

- Bij gelijke clubkleuren speelt het bezoekende team in reserveshirts.
- De vereniging beschikt over meerdere setjes reserveshirts. Voor vragen kun je contact opnemen met de wedstrijdsecretaris.

7 Trainingen

7.1 Basketballen

- In beide sporthallen zijn basketballen aanwezig.
- In de Deppenbroekhal zijn ballenkooien aanwezig voor de ballen: maat 5,6 en 7. Deze kooien zitten op slot. Na de training moeten de kooien weer afgesloten worden.
- Aan het begin van het seizoen wordt aan ieder team door de materiaalcommissie 1 of 2 leren ballen (+ ballentas) beschikbaar gesteld. Deze ballen kunnen tijdens de wedstrijd en training gebruikt worden. De trainer/coach c.q. aanvoerder is verantwoordelijk voor deze ballen. Is een bal zoek, dan moet dit gemeld worden bij materiaal@jugglers.nl.

7.2 Trainen tijdens een schoolvakantie

- In alle schoolvakanties zijn de sporthallen/gymzalen gesloten en is er dus geen training. Uitzondering is mogelijk ná overleg met de TC.
- Tijdens officiële feestdagen zijn de sportzalen gesloten.

8 Toernooien

8.1 Jugglersdag

- Aan het eind van elk seizoen organiseert de activiteitencommissie een 'Jugglersdag' met mixtoernooi als afsluiting van het seizoen.



8.2 Externe toernooien

- De uitnodigingen voor externe toernooien worden bekend gemaakt via de website of zijn te verkrijgen bij de Technische Commissie. Wil je deelnemen aan een toernooi meldt dit dan bij de TC.

9 Spelregels

9.1 Afdelingswedstrijden

- Speeltijd 4 x 10 minuten volledige speeltijd;
 - De tijd wordt altijd stil gezet als er gefloten wordt;
 - Uitzondering in de laatste 2 minuten van het 4e kwart dan wordt de tijd ook stil gezet na een score.
- Een speler mag 3 seconden in de bucket staan.
- In het veld staan 5 spelers en op de bank zitten maximaal 7 wisselers

- De wedstrijd begint met een sprongbal, wie het eerst niet aanvalt krijgt de volgende keer balbezit na een sprongbalsituatie. Dit wordt aangegeven door middel van een pijl in de speelrichting, dus bij elke sprongbalsituatie en/of begin van 2e 3e of 4e kwart veranderd de pijl van richting.
- Staat de tijd stil dan mag je wisselen of een time-out genomen worden.
 - Uitzondering: team dat de bal inneemt na een score mag een time out nemen.
- Een speler mag altijd teruggewisseld worden.
- In de eerste helft (periode 1 en 2) mag elk team twee time-outs van 1 min en in de tweede helft (periode 3 en 4) max. drie time outs waarbij in de laatste twee minuten in het laatste kwart max. twee time outs.
- Bij gelijke stand wordt er verlengd, steeds 5 minuten totdat er een winnaar is.
- Man to man is verplicht tot en met M14/J14:
 - Bij overtreding van de verplichte man-tegen-man verdediging is de coach verantwoordelijk:
 - Na de eerste overtreding waarschuwt de scheidsrechter de coach.
 - Bij een volgende overtreding kan de coach een technische fout (C) krijgen.
- De bal moet binnen 8 seconden op de aanvalshelft zijn en mag niet meer door een aanvaller terug gepast worden naar de eigen helft.
- Als 2 of meer spelers van de verschillende teams de bal langer dan ca 3 sec. vast houden, is het "sprongbal":
 - Het pijltje op de tafel geeft aan welk team mag ingooien, daarna wisselt het pijltje van kanthelft.
- Als de bal de grond op of buiten de lijn raakt dan is de bal uit. Ook als een speler op of buiten de lijn staat en de bal aanraakt is de bal uit.
- Als een speler met dribbelen stopt en de bal met 2 handen vast pakt, dan mag het niet nog een keer dribbelen (second dribble).

9.2 Uitzondering Mini-regels U8, U10 en U12

- Speeltijd 8 periodes van 4 minuten:
 - 2 periodes zijn samen 1 kwart;
 - 4 periodes is een helft;
- Daarbij gelden de volgende pauzes:
 - Pauze tussen periodes: 1 minuut;
 - Pauze tussen kwarten: 2 minuten;
 - Pauze tussen helften: 10 minuten.
- In deze speeltijd wordt er gespeeld met levende tijd: de tijd staat stil na fluitsignalen, dus niet na scores, behalve in de laatste twee minuten van de wedstrijd.
- Er zijn geen time-outs mogelijk: de pauzes tussen de periodes dienen als timeouts.
- Tijdens de speeltijd kan niet gewisseld worden, behalve bij blessures.
- Tussen de periodes is een slangenwissel verplicht:
 - Dit betekent dat de spelers in een vaste volgorde wisselen, waardoor alle spelers even veel speeltijd krijgen.
 - Jugglers heeft een formulier van de slangenwissel. Voor vragen: tc@jugglers.nl;
 - Na een blessure kan de eerst vermelde bankspeler van de volgende periode invallen;
 - Het niet invullen van het formulier van het slangensysteem kan worden aangemerkt als het onjuist invullen van het WFr en/of het opstellen van ongerechte spelers, dit ter beoordeling van de COI.
 - Coaches van beide teams hebben de verantwoordelijkheid voor het vooraf invullen van het slangenformulier.
 - Eventuele bezwaren van de toepassing van het slangenmodel kunnen alleen in behandeling worden genomen indien er ingevuld en ondertekend formulier is.

- De vrije worp is dichterbij, ongeveer 1,8 meter:
 - De afstand van de vrije worplijn tot aan het bord is 2.80 meter: een verschil met 1.80 meter ten opzichte van de normale veldafmetingen (4.60 meter). Bij velden met een doorgetrokken cirkel is dit het punt van de cirkel, dat zich het dichtste bij de basket bevindt.
- Een speler mag 5 seconden in de bucket staan.
- De waarde van scores verschilt ten opzichte van de normale waarde van scores:
 - Scores van binnen de bucket tellen voor twee punten;
 - Scores van buiten de bucket tellen voor drie punten;
 - Scores bij een vrije worp vanaf de vrije worplijn (2.80 meter) tellen voor één punt.
- Gelijkspel mogelijk
- Winnen is niet het belangrijkste doel bij jeugdwedstrijden:
 - In het FWF worden alle scores doorlopend bijgehouden gedurende de wedstrijd.
 - De eindstand wordt 'bevroren' wanneer een team een voorsprong van 50 punten heeft. Er wordt verder gespeeld, de scores blijven zichtbaar op het scorebord, maar de puntentelling wordt in het DWF niet meer bijgehouden. Wanneer dit toch gebeurt, wordt de uitslag door de COI gecorrigeerd naar een verschil van 50 punten.
 - Let op: wanneer de puntentelling befrist, worden de slangenwissel en spelersfouten nog wel bijgehouden.
- Alle vormen van zone verdediging, full court press, screening en double teaming zijn verboden. Wanneer dit wel gebeurt, dan is dit een overtreding en krijgt de tegenstander de bal voor een inworp.
- Bij het innemen van de bal (inworp na score, overtreding of fout) mogen spelers pas vanaf $\frac{3}{4}$ van het veld (vrije worplijn aanvalshelft) verdedigen.

9.3 Mini-toernooicompetitie U10

- De wedstrijdjes hebben eigen regels qua tijd. Ook zal de scheidsrechter soepeler omgaan met de basketball- regels.

10 Handelingen scheidsrechter

Technische fout



Lopen



Overhalen



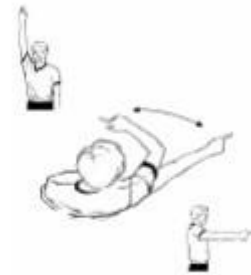
Time out



Second dribble



Terugspelen op eigen helft



Sprongbal



Wissel

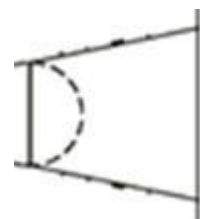


3 Seconden

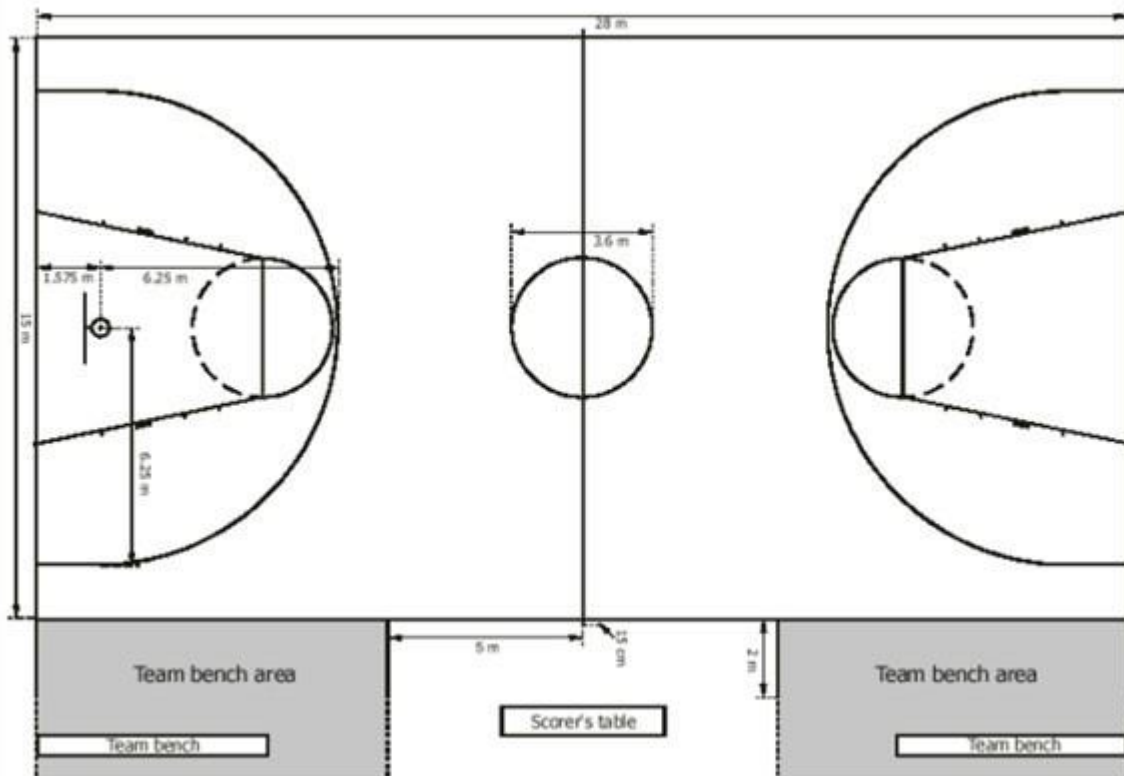


11 Uitleg speelveld

- **De verscheidene cirkels**
De drie cirkels in het veld zijn om de sprongballen in te nemen (sinds seizoen 2004/2005 wordt alleen nog de middelste cirkel gebruikt voor een sprongbal bij aanvang van de wedstrijd).
- Van elke ploeg springt een speler naar de bal, opgegooid door de scheidsrechter om het spel te beginnen. In de meest linker en meest rechter cirkel loopt een lijn. Deze was bedoeld om de spelers te scheiden tijdens een sprongbal. Nu heeft deze lijn alleen nog de functie van vrije worp lijn.
- **De grenslijnen**
De lijnen die het veld begrenzen mogen tijdens het spel niet overschreden worden, zowel door de speler met de bal als wel alleen de bal, dan wordt de bal aan de tegenpartij toegekend. De meest linker en meest rechterlijn (beide onder de baskets) worden ook wel de baselines genoemd. Verder is er nog de middellijn. Deze dient om de beide speelhelften te scheiden.
- **De bucket**
In het Nederlandse 'emmer'. De spelers staan om de bucket tijdens de vrije worp. Ook dient de bucket om de spelers te limiteren in het onder de basket staan. Vanaf de Under 14 mogen aanvallende speler slechts drie seconden in bucket blijven staan.



- **3 punterslijn**
Aan elke zijde van het veld ligt een lijn die de gehele bucket omringt. Dit is de 3 punterslijn. Als vanachter deze lijn wordt gescoord telt een score niet twee, maar voor drie punten.
- **Buiten het veld**
Buiten het veld staan verder twee banken voor beide ploegen. Daar tussen staat een scoretafel. Bij deze tafel houden twee of drie personen de score en tijd bij.



12 Blessures en incidenten

- **Blessures**
In de Deppenbroekhal is een EHBO-koffer aanwezig voor lichte blessures. In de diepvrieskast van het restaurant van de Deppenbroekhal zijn cold-packs aanwezig. Ga bij zwaardere blessures indien mogelijk naar het ziekenhuis of bel anders 112.
- **Incidenten**
Als er tijdens of na een wedstrijd andere incidenten plaatsvinden zoals vechtpartijen en vandalisme, moet dit onmiddellijk gemeld worden bij de zaalwacht en de beheerder. Meldt incidenten altijd bij het bestuur. In iedere sporthal en gymlokaal is een telefoon aanwezig met voorgeprogrammeerde nummers voor beheerder, politie e.d. Bovendien hangt in iedere sporthal een AED (automatische externe defibrillator).

