

Het belang van goed tafelen

De Nederlandse Basketball Bond hecht veel waarde aan de deskundigheid van het verenigingskader. Naast sporttechnisch (trainers, coaches) en bestuurlijk kader spelen scheidsrechters en de tafelofficials een belangrijke rol om de wedstrijden zo eerlijk en rechtvaardig mogelijk te laten verlopen. Spelers en coaches hebben daar recht op!

Reeds sinds 1992 bestaat er binnen de basketbalbond een cursus voor Tafelofficials. Deze handleiding dient ter ondersteuning van de cursus. Daarnaast is deze handleiding zeer handzaam voor iedereen die één of meerdere malen als tafelofficial optreedt.

Veel dank is verschuldigd aan Gerrit Halbersma en Karel Kraaijeveld sr. die vanaf het begin betrokken zijn geweest bij het tot stand komen van deze handleiding, en ook bij de herziening van deze en voorgaande versies een belangrijke rol hebben gespeeld. De oplettende lezer zal zien dat het woord 'jury' is vervangen door tafelofficial. Onze oplettende Vlaamse collega Dirk Cossaer wees ons er op dat de mensen achter de tafel niet jureren, maar registreren. Kristian Halbersma, tot slot, is verantwoordelijk voor het op maat maken van de plaatjes.

Het bestuur van de Nederlandse Basketball Bond hoopt dat er veel belangstelling zal zijn voor het volgen van de Cursus Tafelofficial. "Goed tafelen" komt in die zin immers ten goede aan de Nederlandse basketballsport!

Nieuwegein, februari 2007.

Dit is een uitgave van de Nederlandse Basketball Bond
Postbus 2651
3430 GB Nieuwegein

Niets uit deze uitgave mag worden vervoelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke wijze dan ook, zonder voorafgaande toestemming van de uitgever.

Inhoudsopgave

De taken van de tafelofficials	3
De taken van de scorer	4
<i>A. Algemene gegevens</i>	4
<i>B. De teams</i>	5
<i>C. Het scoreverloop</i>	6
<i>D. Time-out</i>	7
<i>E. Fouten</i>	7
<i>F. Beurtelings balbezitpijl</i>	8
<i>G. Einde eerste, tweede en derde kwart</i>	9
<i>H. Einde wedstrijd</i>	10
<i>I. Bijzondere taken scorer</i>	10
De taken van de assistent-scorer	10
De taken van de timer	10
De taken van de 24 – seconden – operator	16

De taken van de tafelofficials

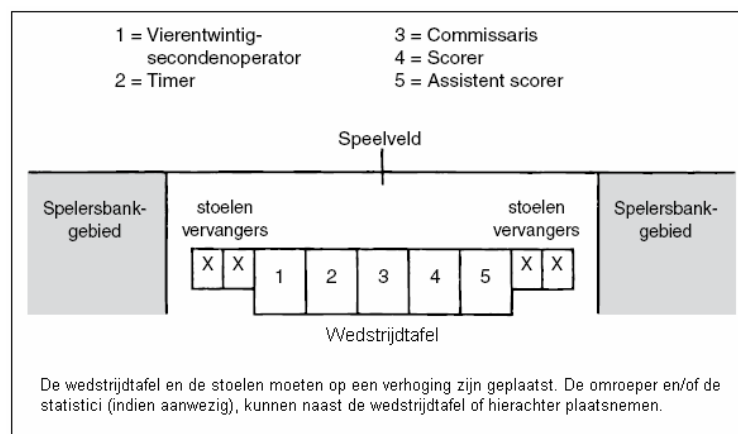
De hoofdtaak van de tafelofficial is de scheidsrechters te assisteren door als administratief regelcentrum te fungeren. De scheidsrechters hebben achter de wedstrijdtafel de volgende assistenten:

- a. een scorer
- b. een tijdopnemer (timer)
- c. een 24-seconden-operator
- d. een assistent scorer, in sommige competities een commissaris

Tafelofficials zijn dus een deel van de wedstrijdleiding, men behoort dus NEUTRAAL en onpartijdig te zijn.

De taak van een tafelofficial begint 20 minuten voor het begin van de wedstrijd en eindigt pas op het moment dat de scheidsrechters hun handtekening op het score-sheet gezet hebben. Wees als Tafelofficial zo professioneel mogelijk, laat u niet afleiden door publiek of andere partijen die niet direct met de wedstrijd te maken hebben. Bereid u daarom ook goed voor op de te tafelen wedstrijd. Evalueer na de wedstrijd het tafelen met uw mede tafelofficials.

De tafeluitrusting en plaats tafelofficials



Tekening 4 Wedstrijdtafel en stoelen vervangers

Op de tafel horen aanwezig te zijn:

- Score-sheet met vier goed schrijvende pennen (resp. een rode, blauwe, groene en zwarte pen; reserve-pennen zijn aan te bevelen)
- Twee aparte signalen voor de timer en de 24-seconden-operator (met een herkenbaar verschil) Beide signalen dienen een erg hard geluid te kunnen produceren
- Apparatuur om de tijd klok en 24-seconden-klok te sturen
- Naast de scorebord-klok een reserve-tijd klok en een reserve 24-seconden-klok (geen stopwatches)
- Bordjes voor spelersfouten; de bordjes dienen genummerd te zijn van 1 tot en met 5. De cijfers van 1 tot en met 4 in het zwart, cijfer 5 in het rood.
- Twee ploegfoutenbordjes, die duidelijk zichtbaar zijn voor iedereen die bij de wedstrijd betrokken is, inclusief de toeschouwers.
- Beurtelings balbezit-aanwijzer

De taken van de scorer

De scorer zorgt ervoor dat het wedstrijdverloop op het officiële score-sheet wordt genoteerd. Het officiële score-sheet kent een (1) origineel en vier (4) kopieën. Alle 5 vellen zijn verschillend gekleurd.

SCORE-SHEET

- het originele witte formulier gaat naar het rayonbureau of de NBB, afhankelijk van de competities. De score-sheets van de rayon- en regiocompetities dienen opgestuurd te worden naar het rayonbureau. De score-sheets voor de Landelijke en Bekercompetities dienen opgestuurd te worden naar het NBB Bonds bureau in Nieuwegein.
- het roze vel is voor het winnende team
- het gele vel is voor het verliezend team
- het groene vel is (eventueel) voor de dopingcontrole official

Voor de aanvang van de wedstrijd dient de scorer het officiële score-sheet op de volgende wijze in te vullen:


A. Algemene gegevens

Links:

Competitie : Het type-wedstrijd, de klasse waarin gespeeld wordt
Wedstrijdnummer : Zie het NBB-wedstrijdprogramma
Datum : Datum waarop gespeeld wordt
Plaats : Plaats of stad waar gespeeld wordt
Tijd : Aanvangstijdstip volgens het programma

Rechts:

De commissaris of de scheidsrechters zelf, vullen de namen van de scheidsrechters in. Veelal dient ook een persoonlijke code van de scheidsrechter te worden ingevuld i.v.m uitbetalingen van reiskosten (scheidsrechters of de commissaris vullen deze gegevens zelf in).

	NEDERLANDSE BASKETBALL BOND	Team A <u>MUSEUMPLEIN</u>	Team B <u>THE OLD EAGLES</u>
Competitie: <u>NBB</u>	Datum: <u>13-02-2007</u>	Tijd: <u>20:00</u>	Hoofdscheidsrechter: <u>W. van Roosmalen</u>
Wedstrijd No.: <u>001</u>	Plaats: <u>HEERENVEEN</u>	2e scheidsrechter: <u>K.M. Halbersma</u>	

Tekening 9

Kop Score-sheet

Onderaan:

De namen van de scorer, timer en 24-seconden-operator en de commissaris (indien van toepassing) De namen dienen in blokletters geschreven te worden.

Scores: Periode ① A <u>15</u> B <u>13</u> ② A <u>19</u> B <u>15</u> ③ A <u>22</u> B <u>24</u> ④ A <u>20</u> B <u>20</u> Extra tijd A <u>—</u> B <u>—</u>	Einduitslag: Team A <u>76</u> Team B <u>72</u> Naam van winnend team: <u>MUSEUMPLEIN</u>
Naam scores: _____	Hoofdscheidsrechter _____
Naam timer: _____	2e scheidsrechter _____
Naam 24-sec.operator _____	Handtekening aanvoerder in geval van protest _____
Naam Commissaris _____	

Tekening 13 Onderkant Score-sheet

B. De teams

- Team A : thuisspelende ploeg
Team B : uit spelende ploeg
Licentienummers : worden overgenomen van de spelerslicenties en betreffen alleen de laatste drie cijfers en men vult tevens het shirtnummer in
Spelersnamen : overnemen van de spelerskaarten
Spelersnummers : overnemen van de spelerskaarten
Coach : naam + licentienummer

Indien er een U18, U20 of U22 bij de senioren meespeelt dan dient de afkorting 'U18 of U20 of U22' achter zijn naam vermeld te staan. Bij de aanvoerder dient "CAP" vermeld te staan.

De coach A geeft uiterlijk 10 minuten voor aanvang van de wedstrijd de startende vijf spelers aan. Deze worden genoteerd door middel van kruisjes en plaatst zijn handtekening (paraaf is toegestaan). Bij aanvang van de wedstrijd, omcirkelt de scorer de kruisjes van de startende spelers als zij daadwerkelijk in het veld staan. Zo niet, dan waarschuwt hij onmiddellijk de hoofdscheidsrechter. Vervangers worden tijdens het verloop van de wedstrijd ook door middel van kruisjes aangegeven, echter zonder cirkels. Eén en ander wordt genoteerd in de vierde kolom.

De hoofdscheidsrechter of commissaris controleert het score-sheet en de spelerskaarten/licenties voor aanvang van de wedstrijd.

C. Het scoreverloop

Zodra de wedstrijd begint, worden de scores genoteerd in het vakje 'SCOREVERLOOP'. U begint met de notatie 'A' of 'B' al naar gelang of ploeg A of B links van u scoort (automatisch valt de score van 'B' of 'A' dan in de tweede helft ook aan uw linkerkant!). Aan de rechterzijde noteert u de 'A' of 'B'. In de kolom 'M' worden de speelminuten genoteerd. Echter alleen als er in deze minuut ook daadwerkelijk iets gebeurd.

De scores worden links en rechts in chronologische volgorde genoteerd, zie voorbeeld op bladzijde 20 en onderstaande tekening.

B	M	A
	1	4 2
		11 4
5	- 2	
1		
2		
(4) 5	3	
	5 7	5
		6
8 7	6	
(8)		
	8 4	8
		7 10
6 (10)	9	
	10 (8) (13)	
	2 10 15	
7 12	3	
	4 6	17
		(-
10 14	5	
	7 15 19	
	8 14	21
9 (16)	9	
	10 5 (23)	
A		B
23		16
	1 (12)	19
		(20)
13 25	2	
	3	

Tekening 11 Doorlopende Score

Het is de bedoeling om het scoreverloop per kwart (4 keer 10 minuten = vier kleuren) met een andere kleur te noteren. Het eerste kwart met een rode pen, het tweede een blauwe pen, het derde met een groene en het laatste kwart zwart. De eerste verlenging start u weer met rood enz.

Bijzondere situaties:

- Geslaagde driepunt-scores worden met een cirkel rond het spelersnummer aangegeven.
- Een velddoelpunt gemaakt in de eigen basket wordt op naam van de aanvoerder van de tegenpartij gezet.
- Velddoelpogingen onder invloed van artikel 31 (goaltending en basket-interference o.i.d). worden geacht te zijn gescoord en komen dus voor in de notatie op het score-sheet.
- Vrije worpen die gemist worden, worden genoteerd d.m.v. een horizontaal streepje.
- Er dient met de notatie van de vrije worpen gewacht te worden totdat de scheidsrechter de score heeft toegekend.
- Na het maken van de 4e teamfout kan bij de 5e fout er sprake zijn van het nemen van twee vrije worpen. Hier handelt men conform de voorschriften, zoals bij een bonus of een serie vrije worpen.

D. Time-out

Voor elk team zijn er in de eerste helft twee time-outs mogelijk en in de tweede helft kan ieder team drie time-outs aanvragen. In geval van verlenging(en) is er voor elke verlenging één time-out mogelijk per team. De duur van de time-out is 50 seconden, waarna de spelers tien seconden de tijd hebben om zich weer op te stellen. Er dient een geluidsignaal te klinken als de 50 seconden zijn verstreken. De time-out **moet altijd één minuut duren!**

In het daarvoor bestemde hokje (onder de naam van het team) vult u de minuut in. Niet iedere coach gebruikt zijn/haar time-outs. Aan het einde van elke helft of aan het eind van een verlenging streept men middels twee parallelle strepen de niet-verbruikte time-outs van die helft of verlenging af.

Als een team in de eerste helft een derde (respectievelijk een vierde in de tweede helft) time-out wil nemen, moet u dat doorgeven aan de scheidsrechters en van dat team geen time-out-aanvragen meer accepteren. Als de coach desondanks toch een time-out vraagt, dient de tafel deze te geven. Nadat de time-out is gemeld bij de scheidsrechters via het signaal van de scorer, moet de scorer de scheidsrechter er op attenderen dat dit de derde (respectievelijk vierde) time-out is van deze coach. De scheidsrechters zullen hierop in het licht van de regels gepast reageren.

E. Fouten

Welke fouten zijn er, en hoe communiceert de scheidsrechter de fouten met de tafelofficials?

Fouten worden genoteerd door de minuut waarin de wedstrijd zich bevindt achter de speler die de fout beging te noteren. Er zijn echter fouten die consequenties met zich mee brengen in de vorm van straffen.

- a. Gewone persoonlijke fouten. Notatie: de minuut → 7
- b. Persoonlijke fouten gevolgd door vrije worpen. Notatie: de minuut met het aantal vrije worpen er boven vermeld → 7¹, 7², 7³
- c. Onsportieve fouten. Notatie: de minuut met een 'U' er boven → 7^U (de tweede onsportieve fout voor een speler wordt genoteerd als een Diskwalificerende Fout)
- d. Diskwalificerende fout van een speler. Notatie → 7^D
- e. Diskwalificatie van een wisselspeler. Notatie: minuut met een F en met een eventuele opvulling van de lege vakken met F'en. → 7^F. Had de vervanger al vijf fouten dan wordt er een kruis gezet door de vijfde fout.
- f. Technische fout speler. Notatie: minuut met een T → 7^T
- g. Technische fout wisselspeler. Notatie: minuut met een B in de vakjes naast de coach → 7^B
- h. Technische fout van de coach zelf. Notatie: minuut met een C → 7^C
- i. Alle fouten begaan door beide ploegen, waarvan de straffen aan elkaar gelijk zijn worden genoteerd met het toevoegen van een kleine 'c' → 7^c.
- j. Technische fout voor de assistent-coach of andere teambegeleiders → 7^B (in het vak voor de coach)

N.B. U dient de scheidsrechters in te lichten als spelers hun vijfde fout hebben bereikt maar ook als coaches of assistent-coaches twee C-fouten of combinaties met B en C fouten tot een maximum van drie hebben bereikt. Zij dienen dan gediskwalificeerd te worden.

De scorer dient scheidsrechters, spelers, coaches en publiek in te lichten over de stand van zaken van het aantal fouten van spelers. Dit kan door middel van elektronische scoreborden of door bordjes met daarop de nummers 1 tot en met 5.

Telkens als een speler een fout maakt, moet de scorer het totaal aantal fouten zichtbaar maken, die door voornoemde speler begaan zijn.

Alle fouten dienen genoteerd te worden op het score-sheet en als ploegfouten afgestreept te worden, BEHALVE technische fouten van vervangers en coaches. Ook tellen diskwalificerende fouten van vervangers niet als teamfouten mee.

Indien een speler zijn vijfde fout begaat, dient de scorer dit kenbaar te maken aan de scheidsrechters. Krijgt betreffende speler in dezelfde tijdsspanne ook nog een T-fout dan komt deze ten laste van de coach. (Notatie → 7^B)

Als een team de vierde teamfout heeft geïncasseerd, dan dient een rode vlag c.q. rood bordje te worden neergezet of een rood lichtsignaal aangezet te worden aan die kant van de wedstrijdtafel waar sprake is van 4 teamfouten.

F. Beurtelings balbezitpijl

De scorer dient de 'beurtelings balbezitpijl' te bedienen gedurende de wedstrijd.

Telkenmale bij zogenaamde 'sprongbalsituaties' dient de pijl direct na het spelen van de bal door de eerste speler in het veld, van richting te worden veranderd door deze scorer.

G. Einde eerste, tweede en derde kwart

De timer eindigt een kwart na het geven van een geluidssignaal. De scorer moet dan de volgende gegevens verwerken op het score-sheet:

1. De niet gebruikte time-out worden opgevuld door parallelle streepjes.
2. Baken de gemaakte fouten van elk kwart af voordat met een volgende kleur pen wordt vervolgd.
3. Vul na goedkeuring de score van dat kwart in, onderaan links op het score-sheet.
4. Plaats een vet ingekleurde 'O' rond de bereikte score aan het einde van het kwart en trek een dikke horizontale streep er direct onder. Zo ook bij het tweede en derde kwart.

Ploeg A: <u>MUSEUMPLEIN</u>														
Time-outs	ploegfouten													
<table border="1"><tr><td>7</td><td> </td></tr></table>	7		Periode ① <table border="1"><tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr></table> ② <table border="1"><tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr></table>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
7														
X	X	X	X	X										
X	X	X	X	X										
<table border="1"><tr><td>8</td><td>4</td><td>10</td></tr></table>	8	4	10	③ <table border="1"><tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr></table> ④ <table border="1"><tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr></table>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
8	4	10												
X	X	X	X	X										
X	X	X	X	X										
<table border="1"><tr><td> </td><td> </td></tr></table>			Verleningen											
Licentie No.	Spelersnamen	No	Speler	Fouten										
				1	2	3	4	5						
001	Slooten, B. van	4	⊗	2										
002	Heuvel, P. van den	5	⊗	7	4 ¹									
003	Vries, M. de	6	⊗	2 ³										
004	Harryvan, F.	7	⊗	4	2 ²	6								
010	Hartog, P. den	8	x	8										
012	Zegwaard, M. (CAP)	9	⊗	5 ¹										
		10												
015	Koorenhof, H.	11	x	6 ^D										
		12												
021	Kraaijeveld, K.	13	x	7	3 ^o	4	8							
022	Sinterniklaas, A.	14	x	1 ^U										
024	Zwiep, N.	15	x	4 ^D	F	F	F	F						
	Coach: Halbersma, G.				8 ^C	4 ^B								
	assistent coach Bosch Reitz, M.J.													

Tekening 10 Ploegen op het Score-sheet

U dient het derde kwart direct onder de streep te vervolgen met een omdraaiing van de stand 'A' 'B' wordt 'B' 'A', zodat altijd de scores links van u ook in de tweede helft links genoteerd kunnen worden.

5. Het vierde kwart wordt afgesloten met een vet gekleurde 'O' rond de bereikte eindstand en twee dikke horizontale strepen er direct onder. De overgebleven lege ruimte in de kolom streept u af met een diagonale streep tot onderaan de kolom.
6. Bij een gelijke stand na het einde van het vierde kwart volgt een verlenging. In dat geval worden er na het vierde kwart geen twee dubbele horizontale lijnen getrokken, maar één en een dikke ronde 'O' rondom de eindscore van het vierde kwart. Vervolgens vervolgt u met het noteren van de scores.
7. De fouten die in de verlengingen worden gemaakt, moeten bij die van het vierde kwart worden genoteerd.

H. Einde wedstrijd

De wedstrijd eindigt pas als er een winnaar is. Na het eindigen van de wedstrijd, door het signaal van de timer, handelt de scorer het score-sheet als volgt af:

- time-outs, zie voorgaande kwarten
- teamfouten, idem
- niet gebruikte foutenvakjes horizontaal doorstrepen
- noteer ook het resultaat van het vierde kwart
- eventueel resultaat verlengingen invullen
- einduitslag noteren
- noteer naam van winnend team
- een diagonale lijn trekken om de overgebleven scorerruimte in de kolom van elke ploeg door te halen
- laat scheidsrechters handtekeningen plaatsen in de daarvoor bestemde ruimten rechts onderaan

I. Bijzondere taken scorer

In onderstaande gevallen dient de scorer de scheidsrechters te waarschuwen:

- a. vijf persoonlijke fouten van een speler
- b. twee onsportieve fouten van een speler
- c. twee C-of combinaties van drie B/C-fouten van coaches
- d. vervangingen
- e. vierde teamfout van een team

Bijzondere vervangingen zijn in de laatste twee minuten van het vierde kwart en van iedere verlenging toegestaan. Dan is het ploegen toegestaan om te wisselen nadat er tegen hen gescoord is, op voorwaarde dat wissels reeds aangevraagd waren (de tegenpartij mag in dat geval van dergelijke wissels natuurlijk ook een gelijk aantal mensen wisselen).






De taken van de assistent-scorer

De assistent-scorer bedient het scorebord en ondersteunt de scorer. Zijn taken dienen niet in tegenstelling of in strijd te zijn met de taken van de andere tafelofficials.

De taken van de timer

1. Het officiële aanvangstijdstip moet bekend zijn bij de timer, ook hij dient minstens 20 minuten voor aanvang van de wedstrijd aanwezig te zijn bij de wedstrijdtafel. De periode voor aanvang van de wedstrijd bevat een aantal momenten die voor de timer van belang zijn. Zes minuten voor aanvang dient het voorstellen van de spelers te beginnen. De timer dient de scheidsrechters tijdig te waarschuwen. 3 minuten en 1 minuut voor aanvang van de wedstrijd fluiten de scheidsrechters opnieuw. Ook voor deze calls is de timer verantwoordelijk (en zet deze minuten op de wedstrijdklok). Tevens geeft de timer een 30-seconden-signaal voor aanvang van het tweede en het vierde kwart.





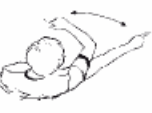
Timers dienen zich altijd te realiseren, dat het de scheidsrechters zijn die aangeven wanneer de tijd in gaat en wanneer de tijd stopt. Men dient dus goed op de tekens te letten die de scheidsrechter maakt. De volgende bladzijden geven de diverse signalen aan.

<p>1 EEN PUNT</p>  <p>Een vinger op en neer vanuit de pols</p>	<p>2 TWEE PUNTEN</p>  <p>Twee vingers op en neer vanuit de pols</p>	<p>3 DRIEPUNTS-DOELPOGING</p>  <p>Drie opgestoken vingers</p>	<p>4 GESLAAGDE DRIEPUNTS-DOELPOGING</p>  <p>Drie opgestoken vingers met beide handen</p>	<p>5 SCORE ANNULEREN OF SPEL DOOD</p>  <p>Snel armen eenmaal (schaarbeweging) voor de borst heen en weer</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------








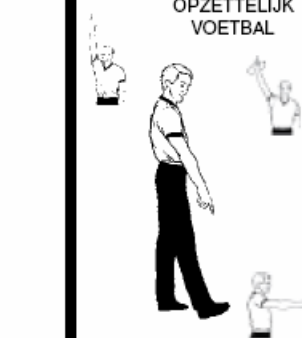


II. MET BETREKKING TOT DE WEDSTRIJDKLOK

<p>6 STOP WEDSTRIJDKLOK (tegelijktijd fluiten) OF START DE WEDSTRIJDKLOK NIET</p>  <p>Open hand, vingers bij elkaar</p>	<p>7 STOP WEDSTRIJDKLOK VOOR EEN FOUT (tegelijktijd fluiten)</p>  <p>Gesloten vuist, wijs met handpalm omlaag naar middel van de speler</p>	<p>8 TIJD IN</p>  <p>Beweeg hand snel naar beneden</p>	<p>9 NIEUWE VIERENTWINTIG SECONDENPERIODE</p>  <p>Ronddraaiende wijsvinger</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III. TOEKENNEN

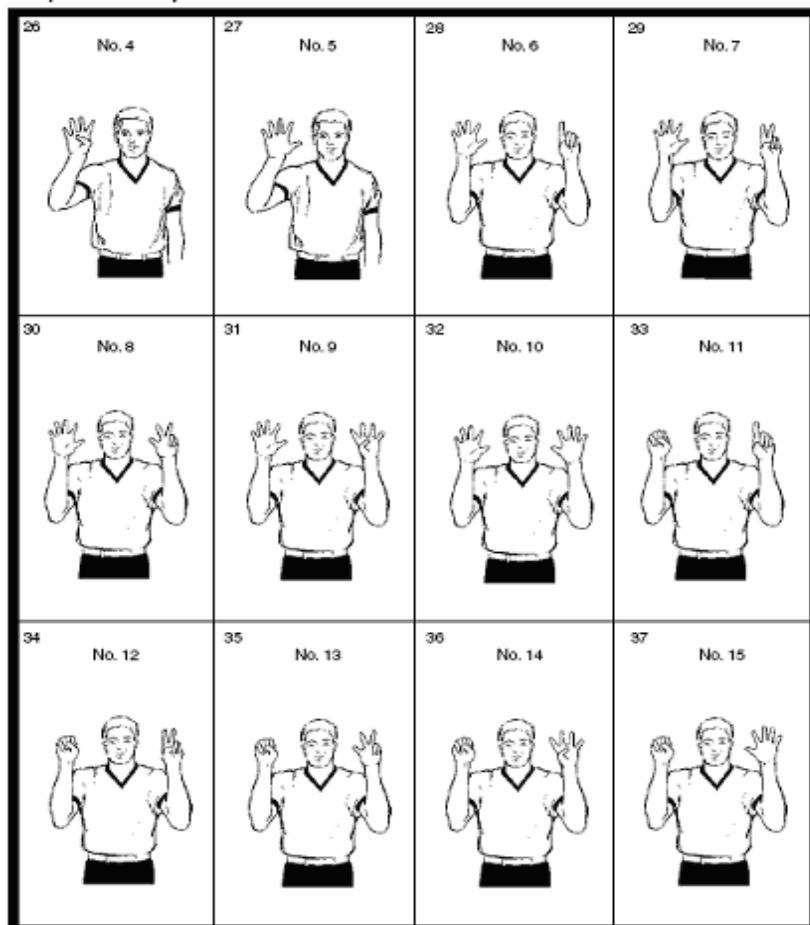
<p>10 SPELERSWISSEL</p>  <p>Onderarmen kruisen</p>	<p>11 IN HET VELD WENKEN</p>  <p>Open hand, wuivend gebaar in de richting van het lichaam</p>	<p>12 BELASTE TIME-OUT</p>  <p>Maak T. Laat wijsvinger zien</p>	<p>13 COMMUNICATIE TUSSEN DE SCHEIDSRECHTERS EN JURYLEDEN</p>  <p>Duim omhoog</p>	<p>14 ZICHTBAAR TELLEN (VIJF EN ACHT SECONDEN)</p>  <p>Vingers geven het tellen aan</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

IV OVERTREDINGEN












<p>15</p> <p>LOPEN</p>  <p>Vuisten om elkaar heen draaien</p>	<p>16</p> <p>VERKEERD GEDRIBBELD OF SECOND DRIBBEL</p>  <p>Handen op en neer</p>	<p>17</p> <p>DRAGEN VAN DE BAL</p>  <p>Half draaiende voorwaartse beweging met de hand</p>	<p>18</p> <p>DRIE SECONDEN</p>  <p>Uitgestrekte arm met drie vingers</p>
<p>19</p> <p>VIJF SECONDEN</p>  <p>Laat vijf vingers zien</p>	<p>20</p> <p>ACHT SECONDEN</p>  <p>Laat acht vingers zien</p>	<p>21</p> <p>VIERENTWINTIG SECONDEN</p>  <p>Vingers raken de schouder</p>	<p>22</p> <p>TERUGSPELEN</p>  <p>Zwaaien met de arm. Wijzende wijsvinger</p>
<p>23</p> <p>OPZETTELIJK VOETBAL</p>  <p>Vinger wijst naar voet</p>		<p>24</p> <p>UITBAL EN/OF RICHTING VAN HET SPEL</p>  <p>Wijst met vinger parallel aan zijlijn</p>	<p>25</p> <p>SPRONGBALSITUATIE</p>  <p>Duimen omhoog</p>

V HET AANGEVEN VAN EEN FOUT AAN DE WEDSTRIJDTAFEL

Stap 1 - Het spelersnummer

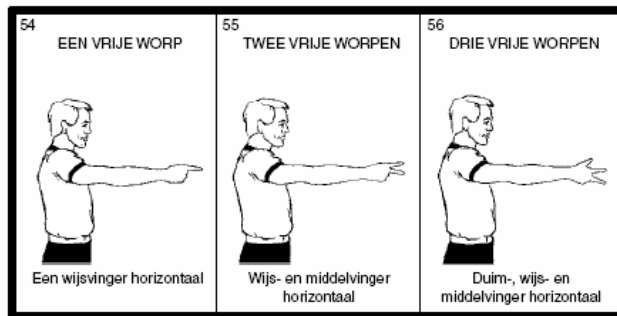


Stap 2 - Het type fout

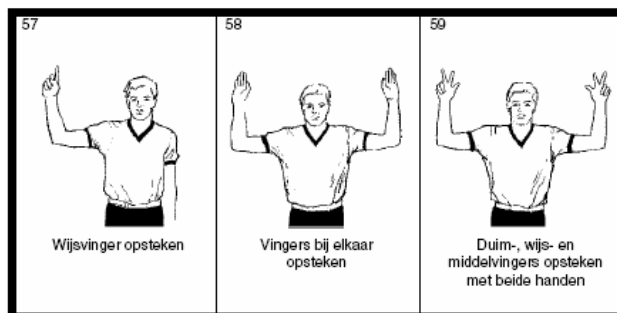
<p>38 ONGEORLOOFD GEBRUIK HANDEN</p>  <p>Sla op de pols</p>	<p>39 BLOKKEREN (Aarwal of Verdediging)</p>  <p>Beide handen op de heupen</p>	<p>40 OVERMATIG GEBRUIK VAN DE ELLEBOGEN</p>  <p>naar achteren</p>	<p>41 VASTHOUDEN</p>  <p>Grijp pols vast</p>
<p>42 DUWEN of DOORDRINGEN ZONDER BAL</p>  <p>Boots duw na</p>	<p>43 DOORDRINGEN MET BAL</p>  <p>Sla met gebalde vuist tegen handpalm</p>	<p>44 FOUT BEGAAN DOOR PLOEG IN BALBEZIT</p>  <p>Gebalde vuist naar de basket van de ploeg die de fout beging</p>	<p>45 DUBBEL</p>  <p>Gebalde vuisten zwaaien</p>
<p>46 TECHNISCHE</p>  <p>Maak T, laat palm zien</p>	<p>47 ONSPORTIEVE</p>  <p>Pols beetpakken</p>	<p>48 DISKWALIFICERENDE</p>  <p>Gebalde vuisten</p>	

VI HET LATEN UITVOEREN VAN VRIJE WOPPEN (in 2 stappen)

Stap 1 - In het Beperkte Gebied



Stap 2 - Buiten het Beperkte Gebied



Stap 3 - Aantal toegekende vrije worpen



OF

Richting waarin de wedstrijd wordt voortgezet



2. In een aantal situaties is het extra van belang om op de juiste scheidsrechter te letten. Bijvoorbeeld bij de enige sprongbalsituatie, hier let men op de scheidsrechter die de bal niet opgooit (toekomstige “lead-referee”).

Bij vrije worp situaties let men op de ‘trail’-scheidsrechter. Hij geeft aan of een score wel of niet geldig is:

- Bij een score moet de bal vanaf achter de eindlijn worden ingenomen. De tijd gaat pas in op het moment dat de eerste speler in het veld de bal geraakt heeft.
- Als er geen score is dan gaat de tijd in zodra de eerste speler de bal weer aanraakt.

3. Na een veldscore loopt de tijd gewoon door, behalve in de laatste twee minuten van het vierde kwart en bij de laatste twee minuten van elke verlenging. In dat geval wordt de klok gestopt bij elke score, en weer gestart zodra de eerste speler in het veld de bal weer heeft aangeraakt.

4. De timer dient aan het einde van elk kwart en eventuele verlengingen altijd de klok te laten staan op dat tijdstip waarop hij/zij de klok tot stilstand heeft gebracht. Scheidsrechters moeten altijd kunnen controleren of op het juiste tijdstip de klok tot stilstand is gebracht.

5. De timer dient de scheidsrechters middels een signaal te waarschuwen voor een time-out. Als een time-out wordt toegestaan, laat de timer de time-out-klok lopen en waarschuwt de scheidsrechters wanneer de tijd (50 seconden) verstreken is en het spel moet worden hervat.

Een time-out is mogelijk:

- bij ieder fluitsignaal mogelijk.
- bij een onbelaste time-out van de scheidsrechters.
- als een ploeg een tegendoelpunt te verwerken krijgt en reeds een time-out had aangevraagd.

EEN TIME-OUT DIENT ALTIJD EENDUIDIG en TIJDIG TE WORDEN AANGEVRAAGD BIJ DE TAFELOFFICIAL. Ook als een speler tijdens een time-out wordt gewisseld, dient de scorer van de wissel op de hoogte worden gesteld door de vervangende speler.

6. De timer dient met een signaal het verstrijken van de speeltijd aan te geven. Dus aan het einde van ieder kwart en/of verlenging

De taken van de 24 – seconden – operator

De 24-seconden-operator bedient de 24 seconden apparatuur, die zichtbaar opgesteld is voor spelers, coaches en publiek. Voor noodgevallen dient een handklok in reserve aanwezig te zijn, daar deze spelregel zeer essentieel is.

Hoe nu te handelen:

Als een van de ploegen op het speelveld in balbezit (in bezit van een LEVENDE BAL) is gekomen, heeft deze ploeg 24 seconden de tijd om een doelpoging te ondernemen. Lukt dat niet, dan klinkt het signaal van de 24-sec-operator om aan te geven dat de BAL DOOD is geworden.

BALBEZIT: als een speler van een ploeg een levende bal vasthoudt, ter beschikking heeft voor een inworp of er mee dribbelt. Let wel op, de 24 seconden periode start op 't moment dat de eerste speler in het veld de bal in zijn bezit heeft. Een ploeg heeft balbezit als een speler van die ploeg balbezit heeft en wanneer de bal wordt overgespeeld tussen ploeggenoten. Het balbezit bestaat totdat de tegenpartij de bal in zijn bezit heeft verkregen, of totdat de bal dood wordt. De 24 seconden-tijdperiode eindigt bij een fout, als de bal de ring raakt tijdens een doelpoging of door de basket gaat.

Komt de andere ploeg na voornoemde situaties in balbezit, dan gaat er ook opnieuw een 24-seconden-periode in.

Er gaat geen nieuwe 24-seconden periode in:

- a. bij een inworp aan een grenslijn door de ploeg, die reeds in balbezit was voordat de bal uitging.
- b. bij een inworp aan een grenslijn, nadat de scheidsrechters een speler met letsel uit het veld hebben laten verwijderen van de ploeg die in balbezit was.
- c. bij een dubbelfoutsituatie waarbij reeds een ploeg balbezit was toegewezen

Kortom, in deze gevallen blijven de resterende seconden van die 24-secondenperiode speeltijd over.

Er dient opgemerkt te worden dat bij elke uitbal-situatie die veroorzaakt wordt door het met opzet uittrappen van de bal er wel opnieuw 24-seconden ingaan. Zulks zal ook duidelijk zichtbaar zijn aan onderstaand teken dat de scheidsrechters maken.

Opgemerkt moet worden dat het 24-seconden-apparaat uitgezet moet worden, zodat er **niets** meer zichtbaar is op het apparaat, indien er bij nieuw balbezit voor een ploeg nog minder dan vierentwintig seconden speeltijd rest!

Voor tafelofficials zijn de volgende artikelen uit de Officiële Basketball Spelregels 2006 van belang:

- Regel twee: tekening 4;
- Regel drie: art. 4, 5, 6 en 7
- Regel vier: art. 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 en 21
- Regel vijf: art. 28, 29 en 31
- Regel zes: art. 35, 36, 37, 38 en 39
- Regel zeven: art. 40, 41, 43 en 44
- Regel acht: art.45, 46 ,48, 49, 50
- Signalen van de scheidsrechters zie bladzijde 12 t/m 16 van deze handleiding.



NEDERLANDSE BASKETBALL BOND

Team A EIFFEL TOWERS DEN BOSCH

Team B MPC CAPITALS

Competitie: HE Wedstrijd No.: B 1500 29 Hoofdscheidsrechter: P.v.d. HEUVEL CH
 Datum: 28-5-06 Tijd: 15.40 Scheidsrechter: M. ZEGWAARD CH
 Plaats: S-HERTOGENBOSCH Scheidsrechter: A. SINTERNIKLAAS CH

Team A: EIFFEL TOWERS DEN BOSCH

Time-outs: 2 Teamrouten:
 1e helft: 8 Periode ①: X X X X ②: X X X X
 2e helft: 8 ③: X X X X ④: X X X X
 Extra tijd:

Licentie No.	Spelersnamen	No.	Fouten				
			1	2	3	4	5
723	TL VERMEULEN	4					
868	G. KULLAMAE	5	X	6	5		
865	G.v.d. HOLST (CAP)	6	X	8	10		
863	J. FREDERIKS	7	X	2	9		
867	R.v.d. KAMP	8	X	9	10	10	
636	S. JONES	9	X	5	8	8	
861	J. JONES	10	X	1			
820	L. RODGERS	11	X	5	9	3	5
869	E. NELSEN	12	X	7	8	5	
864	T. HERBERT	14					
146	M. AARTS	15					

Coach: R. WIEL
 assistent coach: W. GROENDEE

Team B: MPC CAPITALS

Time-outs: 5 Teamrouten:
 1e helft: 5 Periode ①: X X X X ②: X X X X
 2e helft: 5 ③: X X X X ④: X X X X
 Extra tijd:

Licentie No.	Spelersnamen	No.	Fouten				
			1	2	3	4	5
912	S. POELS	4					
916	J. DETRICK	5					
786	W.v.d. MEULEN	6					
884	C.K. McQUITHIE	7	X	3			
794	T. YOUNG	8	X	10	3		
775	D. NOVAK	9	X	3	9		
917	R. SULJANOVIC	10	X	4	2	3	10
757	T. REED	11	X	2	5		
815	K. KERBOOM	12	X	4			
813	G. MELDERIS	13	X	10	3	5	9
781	T. TIMMERMANS	14	X	6			
754	V. KRUISA (CAP)	15	X	3	6	6	

Coach: T. BOUT
 assistent coach:

Scores: Periode ①: A 21 B 20 ②: A 18 B 21
 ③: A 16 B 17 ④: A 23 B 12
 Extra tijd: A - B -

Naam scorer: K. KRAAGVELD
 Naam timer: F. DE WILT
 Naam 24-sec operator: M.v.d. BERGENHENGOUWEN
 Naam Commissaris: H. VAN EK CH

SCOREVERLOOP

B		M		A		A		M		B		M	
9	1	2		13				12		6			
11	3			39									
11	3			5	3			10	6	3	4	7	8
10	5			11	4			9	3	6		8	15
				6	10	5		11	3	9		15	6
				5	11	7		11	7	0		9	
				6	9	9		34		4		7	1
								10	1	5	4	9	7
								13	9	2			
10	7							2	11	4	5		
				7	10	15		9	4			11	7
10	8			10				10		3		5	7
10	9			9	11	7						7	6
10	9			11				4	12	4	8		
12								11		5		7	8
				5	19			4	5			10	7
10	10			10	10			13	5				
8	15							14	5				
8	17			9	6	8		6					
13				7	5								
9	20												
				2				7	15	5	5		
10				2				8	11	5	6		
8	22												
11				11	5			9					
12				11				10					
				3	9	23		5					
								24					
				4	7	26		11	5			7	5
				5	10	28		A	4	B			
15	26							5		5			
10	28			6				11	5	7	1		
13	30							11	5				
				(31)				2	10	6			
10	33			7				7	6				
				(34)				7	6				
				8	5	31		9	6	7			
12	36							5	11				
13	38			9									

Einduitslag: Team A 78 Team B 70
 Naam van winnend team: EIFFEL TOWERS DEN BOSCH

Hoofdscheidsrechter: [Handtekening]
 Scheidsrechter: [Handtekening]
 Scheidsrechter: [Handtekening]
 Aanvoeders in geval van protest: [Handtekening]

Wit: NBB Rose: winnend team geel: verliezend team groen: doping controle official

Score-sheet Kampioenswedstrijd seizoen 2005/2006

Handleiding Tafelofficial
 Herzien versie 2007

Aantekeningen