

Handleiding tafelen



De taken van de tafelofficials

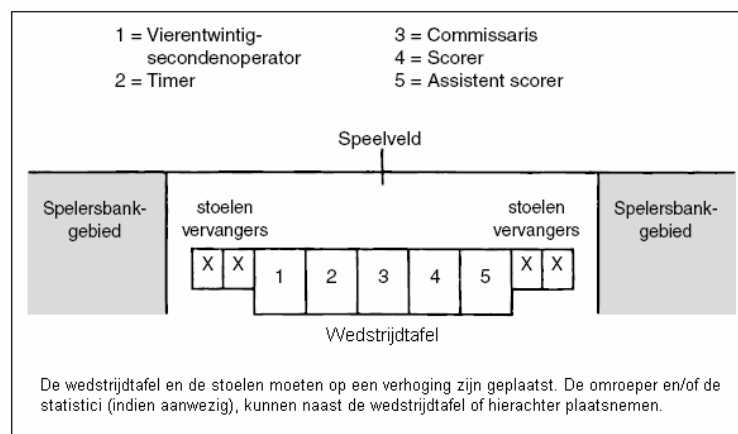
De hoofdtaak van de tafelofficial is de scheidsrechters te assisteren door als administratief regelcentrum te fungeren. De scheidsrechters hebben achter de wedstrijdtafel de volgende assistenten:

- 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).

	N EDERLANDSE B ASKETBALL B OND						
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: _____ Naam timer: _____ Naam 24-sec.operator: _____ Naam Commissaris: _____	Hoofdscheidsrechter: _____ 2e scheidsrechter: _____ Handtekening aanvoerder in geval van protest: _____

Tekening 13 Onderkant Score-sheet

B. De teams

- Team A : thuis spelende 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 $\rightarrow 7$
- b. Persoonlijke fouten gevolgd door vrije worpen. Notatie: de minuut met het aantal vrije worpen er boven vermeld $\rightarrow 7^1, 7^2, 7^3$
- c. Onsportieve fouten. Notatie: de minuut met een 'U' er boven $\rightarrow 7^U$ (de tweede onsportieve fout voor een speler wordt genoteerd als een Diskwalificerende Fout)
- d. Diskwalificerende fout van een speler. Notatie $\rightarrow 7^D$
- e. Diskwalificatie van een wisselspeler. Notatie: minuut met een F en met een eventuele opvulling van de lege vakken met F'en. $\rightarrow 7^F$. 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 $\rightarrow 7^T$
- g. Technische fout wisselspeler. Notatie: minuut met een B in de vakjes naast de coach $\rightarrow 7^B$
- h. Technische fout van de coach zelf. Notatie: minuut met een C $\rightarrow 7^C$
- i. Alle fouten begaan door beide ploegen, waarvan de straffen aan elkaar gelijk zijn worden genoteerd met het toevoegen van een kleine 'c' $\rightarrow 7^c$.
- j. Technische fout voor de assistent-coach of andere teambegeleiders $\rightarrow 7^B$ (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 $\rightarrow 7^B$)

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: MUSEUMPLEIN									
Time-outs		ploegfouten							
7	Periode ①	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
8 4 10	Periode ③	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
	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.

