

Instructieboekje Tafelfunctionarissen



nederlandse basketball bond

Inhoudsopgave

INHOUDSOPGAVE	2
1. INTRODUCTIE	3
2. TAKEN TAFELFUNCTIONARISSEN	4
3. BALBEZIT PIJL.....	4
4. SPEELTIJD BIJHOUDEN.....	4
5. WISSELS EN TIME-OUTS	5
6. SCOREN	6
6.1. Wat wel en niet invullen?	6
6.2. Scores en speler die scoort	7
6.3. Teaminformatie, time-outs en fouten	8
6.4. In de rust	9
6.5. Afsluiting wedstrijd.....	9
7. SCHOTKLOKREGEL	10
BIJLAGE 1. VOORBEELD WEDSTRIJDFORMULIER U14 T/M SENIOREN	11
BIJLAGE 2. VOORBEELD WEDSTRIJDFORMULIER U8/U10/U12.....	12

1. Introductie

Tijdens een basketbalwedstrijd zijn de scheidsrechters verantwoordelijk voor alles wat op en rond het veld gebeurt. Echter, de tafelfunctionarissen zijn voor een goed verloop van de wedstrijd minstens even belangrijk. In dit instructieboekje wordt ingegaan op de taken van de functionarissen achter de tafel bij een basketbalwedstrijd en hoe deze uitgevoerd moeten worden. Het boekje is zowel geschikt als lesmateriaal voor beginners als om zaken na te zoeken voor het geval je iets vergeten bent.

Colofon

Samenstelling

Sybren Bosch

Met dank aan

Frans van de Geer

Henk Molster

Jan Dirx

Versie: januari 2016

Uitgave van de Nederlandse Basketball Bond, 2016

Alle rechten voorbehouden.

2. Taken tafelfunctionarissen

Goede tafelfunctionarissen zijn onmisbaar voor een wedstrijd. Als tafelfunctionarissen ben je samen met de scheidsrechters verantwoordelijk voor een goed en vooral soepel verloop van de wedstrijd.

Wat doe je als tafelfunctionarissen allemaal?

- Je houdt het wedstrijdformulier bij;
- 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 en zet een bordje omhoog na de 4^e teamfout.

3. 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 tafel in de speelrichting van het team dat de volgende keer recht heeft op balbezit.

- 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.

4. Speeltijd bijhouden

Een van de hoofdtaken van de tafelfunctionarissen is het bijhouden van de speeltijd. Bij wedstrijden op landelijk niveau – inclusief de Tweede Divisie - gelden alle officiële spelregels. Bij wedstrijden op afdelingsniveau wijken sommige zaken – zoals de lengte van de pauze en het niet toepassen van de 24-secondenregel – af. Ook voor de U10/U12 gelden enkele afwijkende spelregels.

Tijdsduur in een wedstrijd:

- Vier periodes van tien (10) minuten
- Pauze tussen 1^e/2^e en 3^e/4^e periode
 - Afdeling: één (1) minuut
 - Landelijk: twee (2) minuten
- Pauze tussen 2^e en 3^e periode
 - Afdeling: tien (10) minuten
 - Landelijk: vijftien (15) minuten

De tijd gaat stil:

- Na ieder fluitsignaal
 - Let op: na een score wordt 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:

- Acht periodes van vier (4) minuten
- Let op: de tijd gaat ook hier stil bij ieder fluitsignaal!

5. Wissels 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 worden aangevraagd. Wissels worden aangevraagd door de speler die wisselt, een time-out wordt aangevraagd door de coach. Zorg als tafelfunctionarissen dat je wissels en time-outs op het juiste moment doorgeeft aan de scheidsrechter, door te bellen of te zoemen.

Wanneer mag een speler wisselen?

- Na een fluitsignaal van de scheidsrechter
 - Let op: na een score wordt 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 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 tafelfunctionarissen 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.

Afwijkende regels U10 / U12:

- Wissels gaan volgens het slangensysteem; spelers wisselen tussen periodes;
- Er zijn, vanwege de kortere periodes, geen time-outs mogelijk.

6. Scoren

Scoren is het invullen van het wedstrijdformulier, ook het 'sheet' genoemd. Op het formulier staat veel informatie. Lang niet alles hoeft je in te vullen; veel informatie wordt voor het begin van de wedstrijd door je vereniging of door de coaches ingevuld. We zullen hieronder wel het hele formulier (kort) uitleggen, zodat je weet wat alles betekent.

6.1. Wat wel en niet invullen?

Wat wordt al ingevuld?

- Bovenste regels wedstrijd informatie (door de thuisclub)
- Namen, nummers & lidnummers spelers (door beide coaches)
- Handtekening scheidsrechters (na afloop door de scheidsrechters)

Wat moet je zelf bijhouden?

- Scores & speler die scoort
- Tijdverloop (minuten)
- Fouten spelers
- (Technische/diskwalificerende) fouten coaches
- Teamfouten
- Time-outs
- Deelname (bij U10/U12):
 - Zorg ervoor dat de coaches dit voorafgaand aan de periodes invullen

Wat hoeft niet opgeschreven te worden?

- Wissels
- Overtredingen: lopen, second-dribble, drie seconden

6.2. Scores en speler die scoort

- In de middelste kolom (M) noteer je de minuut.
- Bij een speler die scoort, schrijf je links het nummer en rechts de score.
- Scores tel je door: bij de tweede score noteer je het totaal aantal punten.
- Op het sheet laat je de volgorde zien: naast de minuut schrijf je de eerste score, maar scoort daarna de andere ploeg, verschuif dan een regel naar beneden.
- Laat geen regels leeg: dit maakt het overzichtelijker en het voorkomt dat je ruimte tekort komt aan het einde van de wedstrijd. In een minuut waar niet gescoord wordt, kan je niet anders.
- Bij driepunters noteer je een rondje om het nummer van de schutter, om te laten zien dat het geen telfout is, maar een bewuste score met een afwijkende waarde (drie i.p.v. twee).
- Bij vrije worpen maak je een haakje om de vakjes van de vrije worpen (één, twee of drie).
- Bij een vrije worp die raak is, noteer je de score (één punt).
- Bij een vrije worp die gemist wordt, noteer je een streepje.
- Aan het einde van de periode noteer je twee rondjes om de laatste scores om aan te geven dat dit de laatste scores van de periode zijn.
- Je begint zonder tussenstand te noemen, direct weer aan het tweede kwart. De standen per kwart noteren we later.
- Doe dit wel met een andere kleur: dit maakt het overzichtelijk. Vier kleuren is ideaal, twee kleuren kan ook (1^e + 3^e kwart blauw, 2^e + 4^e kwart rood).

A		M	B	
4	2	1		
			8	2
6	4	2		
6	6	3		
		4		
10	9	5		
			8	4
15	11			
14	13			
			10	6
			11	7
				-
		6	5	9
6	16			
5	-			
	-			
	17			
		7	6	11
			7	13
13	19	8		
5	21			
			8	15
			8	18
11	23	9		
		10	5	19
				20
9	24			
	-			
10	26	1		
11	28			

6.3. Teaminformatie, time-outs en fouten

Teaminformatie

- De spelers met de lidnummers (Licentie No.) en shirtnummers (No) worden door de beide coaches ingevuld. De spelersnummers staan van laag naar hoog.
- De kolom # is om bij te houden welke spelers hebben gespeeld. Deze wordt alleen gebruikt bij landelijke wedstrijden, inclusief de Tweede Divisie. Spelers die in het veld hebben gestaan, krijgen een kruisje achter hun naam, en de spelers die het eerste kwart gestart zijn, een rondje om dat kruisje.

Time-outs

- Bij time-outs noteer je de minuut waarin de coach de time-out neemt.
- Als time-outs aan het einde van de helft niet gebruikt zijn, zet je een streep door de lege vakjes.

Fouten

- Bij een persoonlijke fout van een speler noteer je de minuut.
- Bij vrije worpen noteer je een klein cijfer (2 of 3) rechtsboven de fout (2 of 3 maal).
- Bij een bonus vrije worp is dit een 1 (1 maal).
- Bij een onsportieve fout noteer je een U rechtsboven (van Unsportmanslike – niet zoals een sporter zich hoort te gedragen).
- Bij een technische fout van een speler noteer je een T rechtsboven.
- Bij een diskwalificerende fout van een speler noteer je een D rechtsboven.
- Bij een door een speler gemaakte fout, houd je ook de teamfouten bij:
 - Technische en diskwalificerende fouten van coaches horen hier niet bij;
 - Technische, onsportieve en diskwalificerende fouten van spelers wel.
- Als aan het einde van de periode niet alle teamfouten gebruikt zijn, zet je een streep door de lege vakjes.
- Na de vierde teamfout (fouten van één team in één periode), zet je ook een bordje op de tafel omhoog om dit aan de scheidsrechter te laten zien.

Technische fouten coach

- Bij een technische fout van een coach noteer je de minuut, met rechtsboven een C of een B (Coach of Bank). Ook een diskwalificerende fout is hier mogelijk: dan staat er een D.
- Fouten bij coaches zijn automatisch technisch of diskwalificerend: er is dus geen noodzaak om een T op te schrijven. In plaats daarvan schrijven we een C, B of D.

Team A <i>Amsterdam H0 1</i>												
Time-outs			Teamfouten									
1e helft	3	7	1	1	2	3	4	2	1	2	3	4
2e helft												
ext. tijd			3	1	2	3	4	4	1	2	3	4
Licentie No.	Spelersnamen	No	#	Fouten								
				1	2	3	4	5				
0712	A. Kamphuis	4	x	3	5 ^U	1 ^T						
1143	B. Kolster (c)	5	x	8								
1368	N. de Zwaaijer	6	x	9 ²								
0413	B. van Dam	7										
0418	K. Gorthuis	8										
0981	A. Korenhof	9	x									
1437	D. van den Graaff	10	x									
1521	F. Al Abbar	11	x	9 ²								
0003	M. de Leeuw	12										
1264	P. van den Graaff	13	x	4								
1195	G. Kamp	14	x									
0087	T. Nijhuis	15	x									
BT3216	Coach: R. Boer								6 ^C	7 ^B		
BT2321	Ass. Coach: E. Knol											

7. Schotklokregel

De schotklokregel dwingt teams om binnen een beperkte tijd een schotpoging te nemen. Dit houdt de snelheid in het spel. De schotklokregel geldt alleen in de landelijke competitie, inclusief de Tweede Divisie, en bij de eerste klasse van de afdeling bij de mannen.

De schotklok wordt gereset naar 24 seconden wanneer:

- Het balbezit wisselt van team;
- Een verdedigende speler de rebound pakt nadat de bal de ring heeft geraakt;
- Een verdedigende speler een fout (of voetbal) maakt op de verdedigingshelft.

De schotklok wordt gereset naar 14 seconden wanneer:

- Een aanvallende speler de rebound pakt nadat de bal de ring heeft geraakt;
- Een verdedigende speler een fout (of voetbal) maakt op de aanvalshelft.
 - Let op: de schotklok wordt alleen gereset wanneer deze ónder de 14 seconden stond. Staat de klok nog boven de 14 seconden, dan blijft deze staan.

