

# "TAFELN" BIJ HANZE STARS

## INLEIDING

Als lid van onze vereniging heb je misschien al wel eens kennis gemaakt met het "tafelwerk" bij competitiewedstrijden. Je zult begrijpen dat de wedstrijden in de competitie niet goed zouden kunnen verlopen zonder de hulp van vele verenigingsleden. Daarom zijn er bij alle wedstrijden, naast de scheidsrechters, ook steeds enkele "tafelaars" aanwezig. Om bij onze vereniging de thuiswedstrijden te voorzien van tafelaars, verschijnt er een wedstrijdprogramma met o.a. vermelding van de scheidsrechters- en de tafelbezetting. Als jouw naam in dit rooster voorkomt, wordt er van je verwacht dat je bij de desbetreffende wedstrijd op de aangegeven dag **minimaal 10 minuten voor aanvang van de wedstrijd aanwezig bent** om je diensten te verlenen.

## AFMELDEN

Als je niet kunt tafelen dan moet je zelf voor een vervanger zorgen (b.v. iemand anders uit je team). Op de tafel ligt een formulier waarop je moet aangeven of je getafeld hebt. Ook de evt. vervanger moet dit formulier invullen.

## NIET OPKOMEN

Ben je voor een wedstrijd ingeroosterd om te tafelen, maar ben jij (of je evt. vervanger) zonder afmelding niet aanwezig dan wordt dit genoteerd. Bij de 1<sup>e</sup> overtreding krijg je een boete van € 5,00 en een waarschuwing. Bij de 2<sup>e</sup> overtreding € 5,00 boete en de eerstvolgende thuiswedstrijd van je eigen team heb jij tafelbezetting. Als iemand ongevraagd voor je invalt, dan krijgt hij/zij een vergoeding van € 4,00. Lees dus zorgvuldig De Press en noteer b.v. de data en tijden in je (school)agenda!!  
Let op: als je vervanger niet aanwezig is, dan komt de sanctie op het conto van degene die volgens het wedstrijdschema ingeroosterd staat. Spreek dit heel goed af met de vervanger!!

## **TAFELEN**

Tafelen is niet zo moeilijk als het in eerste instantie lijkt. Het is waar dat je netjes en af en toe snel moet zijn, maar dat leer je gauw genoeg. Je wordt ook niet zonder meer alleen aan een tafeltje gezet met als enige houvast deze instructie. Normaal gesproken doe je het tafelfwerk met 2 en soms met 3 personen, afhankelijk van de klasse waarin de wedstrijd gespeeld wordt. In veel gevallen is het tafelen met meerdere personen ook echt nodig. Er zijn dan ook verschillende functies te onderscheiden, te weten:

### **A. De scorer**

Bij het tafelen heb je als scorer (schrijver) de beschikking over meerdere hulpmiddelen:

- ◆ Je schrijft met een degelijke ballpoint; het liefst met 2 kleuren: voor elke periode een andere kleur
- ◆ Je noteert het spelverloop op een officieel wedstrijdformulier
- ◆ Je hanteert de "persoonlijke fout aanduidingbordjes"
- ◆ Je houdt het aantal teamfouten bij en zet de rode vlag, wanneer het aantal toegestane teamfouten wordt overschreden, op
- ◆ Je houdt bij wie aan de beurt is bij de beurt-om-beurt situaties, wanneer er sprake is van balvast

### **B. De timer**

Als timer (tijdwaarnemer) ben je verantwoordelijk voor de tijdsaanduiding op het scorebord en het wedstrijdformulier. Tevens houd je de stand en de time-outs op het scorebord bij en bedien je het (tijd)signaal, ook voor aanvang van de wedstrijd en de periodes. Bij wedstrijden op een hoger niveau houd je met een stopwatch de verstreken tijd van een time-out bij.

### **C. De "24 seconden waarnemer" (alleen rayonniveau)**

Tijdens wedstrijden mag een team 24 seconden over een aanval doen. Om dit bij te houden is de 24 seconden waarnemer in het leven geroepen. Met een eigen "klok" als hulpmiddel geeft hij aan hoeveel tijd een team nog heeft om een aanval af te ronden. De 24


seconden waarnemer wordt alleen ingezet bij wedstrijden van minimaal rayonniveau.

Bovengenoemde hulpmiddelen zijn altijd in de sporthal aanwezig en moeten ruim voor aanvang van de wedstrijd klaarliggen.

## A. DE SCORER

### Voor de wedstrijd

De bovenkant van het scoreformulier is door het wedstrijdsecretariaat ingevuld. Alleen de namen van de "hoofdscheidsrechter" en "tweede scheidsrechter" ontbreken nog. Laat de betreffende personen dit voor de wedstrijd zelf invullen!

	<b>Nederlandse Basketball Bond</b>		
Team A: <u>  <i>Hanze Stars</i>  </u>		Team B: <u>  <i>Ball Stars</i>  </u>	
Competitie: <u>  <i>HR 1</i>  </u>	Datum: <u>  <i>13-02-57</i>  </u>	Tijd: <u>  <i>19.00</i>  </u>	Hoofdscheidsrechter: <u>  <i>K. Janssen</i>  </u>
Wedstrijd No: <u>  <i>1101</i>  </u>	Plaats: <u>  <i>LOCHEM</i>  </u>	2e scheidsrechter: <u>  <i>R. de Boer</i>  </u>	

- ◆ Laat door de coaches van de teams de NBB-lidnummers, spelersnamen en shirtnummers invullen aan de hand van de spelerskaarten. (Officieel hoort de scorer dit te doen, maar het is gebruikelijk dat de coach dit zelf doet). De coach staat onderaan apart vermeld. Let er op dat ook dit wordt ingevuld (met evt. licentienummer). Ook moet de coach aangeven welke vijf (5) spelers de wedstrijd zullen beginnen (er komt een X (kruisje) met daaromheen een cirkel (O) achter de naam te staan). Wanneer een vervanger voor de eerste keer het veld betreedt, zal de scorer achter de spelersnaam, in de kolom "speler" een X(kruisje) zetten. Let op: geen cirkel!! Dit geeft aan wie er allemaal in werkelijkheid hebben deelgenomen aan de wedstrijd.
- ◆ Controleer of achter de aanvoerdernamen "CAP" of "AANV" is ingevuld.
- ◆ Controleer tenslotte of je eigen naam achter het woord "scorer" is ingevuld (links onderaan) en vul ook de namen van de andere tafelaars in.

Licentie No.	Spelersnamen	No.	Speler #	Fouten				
				1	2	3	4	5
233	<i>B. Woudsma</i>	6	⊗	7	8 <sup>2</sup>			
423	<i>R. de Boer</i>	11	⊗	1	9 <sup>0</sup>	F	F	F
234	<i>A. van Hanegem</i>	12	⊗	8 <sup>U</sup>	9 <sup>1</sup>			
263	<i>B. Kraayeveld</i>	5	⊗					
133	<i>G. Halbersma</i>	33	⊗	2 <sup>2</sup>				
273	<i>M.J. Jordan (CAP)</i>	15	⊗					
143	<i>S. Pippen</i>	9	⊗					
296	<i>R. Smits (JUN)</i>	19	⊗					
831	<i>B. de Jager</i>	61	⊗					
				9				
Coach:	<i>J.R. Smits</i>	1234			7 <sup>C</sup>	8 <sup>C</sup>		
assistent coach	<i>P. de Vuisst</i>							
<b>Scores:</b> Periode    ① A _____ B _____    ② A _____ B _____								
Extra tijd                     ③ A _____ B _____    ④ A _____ B _____								
A _____ B _____								
Naam scorer:	<u>        <i>P. Pietersen</i>        </u>							
Naam timer:	<u>        <i>K. van den Zotte</i>        </u>							
Naam 30-sec. Operator:	_____							
Naam Commissaris:	_____							

### Tijdens de wedstrijd

Tijdens de wedstrijd maakt de scorer hoofdzakelijk gebruik van de kolommen onder de noemer "Scoreverloop". Een scorekolom bestaat uit een gearceerde verticale kolom met aan weerszijden 2 kolommen. De gearceerde kolom is voor het minutenverloop "M". De twee bij elkaar horende ruimten ter linker- en rechterzijde zijn voor de scores van de ploegen. De eerste ruimte is voor het spelersnummer, de tweede voor het puntentotaal. Zorg hierbij dat je netjes (dus nauwkeurig) werkt! Het zou niet de eerste keer zijn dat de kolommen "totaalscore" en "spelersnummer" opeens omgedraaid zijn. De thuis spelende ploeg mag kiezen op welke basket zij de eerste periode gaat spelen. Bij het warmlopen van de teams kan je dat al zien. Als de thuis spelende ploeg aan de rechterkant van de tafel aan het warmlopen is, dan schrijf je boven de kolommen links van de "M" de letter B en rechts de letter A. In de voorbeelden hieronder gaan wij er van uit dat ploeg A links warmloopt.

**Regel:** de timer geeft duidelijk aan de scorer door wanneer de volgende minuut ingaat. De scorer heeft het veel te druk met het volgen van het spel, zodat hij niet op de tijd kan letten. Toch moet de scorer de minuut noteren om een goed beeld te krijgen van het spelverloop. Deze minuut komt in de betreffende kolom op de eerstvolgende lege regel. Per regel noteer je de gegevens: minuut, spelersnummer en totaalscore.

**SCOREVERLOOP**

	A	M	B		M				M				M
Speel-minuten													
2 vrije worpen	7	1	1						12	24	20		
Spelers No.		2							12	26	20	24	
	7	4	2	4	3				B	A			
Score	12								7	26	1		
			4	8	5								
	9	7	8										
	8												
			4	7								8	67
												5	57

- ◆ Bij een score noteer je onder de juiste letter eerst het spelersnummer en dan de score. Links scoren betekent links schrijven. Rechts score is rechts schrijven.
- ◆ Een (veld)score telt voor 2 of 3 punten, een vrije worp voor 1 punt.
- ◆ Vrije worpen n.a.v. dezelfde straf, trek je samen d.m.v. een accolade { of }
- ◆ Een bonusvrije worp geef je aan met een rond haakje "(" of met een "kleiner dan"-teken richting de score (< 15). Gebruik de gehele grootte van het vakje.
- ◆ Bij een driepunter teken je een cirkel om het spelersnummer.

- ◆ Soms komt het voor dat een speler de bal per ongeluk in de eigen basket gooit. Je noteert dan de aanvoerder (die in het veld staat) van de tegenpartij alsof hij de bal gescoord heeft.
- ◆ Punten gemaakt zonder dat de bal door de basket gaat, noteren als score voor degene die geschoten heeft (goal-tending).
- ◆ Vergelijk regelmatig het scoresheet met het scorebord. Waarschuw bij twijfel de scheidsrechter. Deze kun je overigens in "dode" spelmomenten altijd raadplegen

### Fouten

Fouten door spelers gemaakt kunnen opzettelijke, technische en persoonlijke fouten zijn en worden genoteerd ten laste van de speler.

Fouten door coaches zijn technische fouten en worden genoteerd ten name van de coach.

Fouten door hulpcoaches, spelers op de bank of begeleiders gemaakt, zijn technische fouten en worden genoteerd ten name van de bank. Dit is de regel onder de coach.

- ◆ Persoonlijke fout zonder vrije worpen: alleen de minuut noteren achter de naam.
- ◆ Persoonlijke fout met vrije worpen: minuut noteren met apostrof.
- ◆ Opzettelijke fout: noteer de minuut met een "U" erboven.
- ◆ Diskwalificerende fout: noteer een "D" achter de minuut.
- ◆ Technische fout speler: noteer een "T" achter de minuut.
- ◆ Technische fout coach: noteer een "C" achter de minuut.
- ◆ Technische fout bank: noteer een "B" achter de minuut.

### Teamfouten

Per periode mag een team 4 fouten maken. Maakt een speler een fout dan kruis je dit eerst af bij de teamfouten, daarna zet je achter de speler in het betreffende hokje onder "Fouten" de minuut waarin de fout gemaakt is. Na de 4<sup>e</sup> fout, op het moment dat

de wedstrijd weer hervat is, zet je de teamfoutenstandaard (rode pilon) op de wedstrijdtafel rechttop aan de kant van de bank die de 4<sup>e</sup> teamfout heeft gemaakt.

Let op: fouten van de coach of de begeleiders worden NIET als teamfout genoteerd!

<b>Team A:</b> <u>Hanze Stars</u>	
<b>Time-outs</b>	<b>Teamfouten</b>
① <input type="text" value="1"/> ② <input type="text" value="5"/>	① <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="2"/> <input type="text" value="3"/> <input type="text" value="4"/> ② <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="2"/> <input type="text" value="3"/> <input type="text" value="4"/>
③ <input type="text" value="8"/> ④ <input type="text" value="3"/>	③ <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="2"/> <input type="text" value="3"/> <input type="text" value="4"/> ④ <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="2"/> <input type="text" value="3"/> <input type="text" value="4"/>
<input type="text"/> <input type="text"/> Extra tijd	

*Vul de minuut in*

*Fouten worden afgestreept*

### Time-out

Het noteren van een belaste time-out gebeurt door in het betreffende hokje de minuut te noteren, waarin de time-out is verleend. In de eerste helft mogen 2 time-outs worden aangevraagd; in de tweede helft zijn dat er 3. Per extra periode is dat 1.

In de tekening hierboven zijn de time-outs nog per periode gescheiden. Met ingang van de spelregels van 2003 is dit veranderd. Een time-out kan op ieder moment worden aangevraagd, maar kan alleen verleend worden bij:

- ◆ elk fluitsignaal
- ◆ bij elke score van de tegenpartij
- ◆ gedurende de laatste 2 minuten van de wedstrijd bij elke score.

### Wissels

Wissels worden evenals time-outs bij de tafel aangevraagd. Het enige dat je als scorer in de gaten moet houden is of de wisselspeler al een kruisje achter zijn naam heeft staan of niet. Zo niet, doe dit dan zodra de speler gewisseld wordt.

Wisselen van spelers kan:

- ◆ Na elk fluitsignaal
- ◆ Bij elke time-out

- ◆ Als dit is aangevraagd voor de eerste vrije worp, kan de nemer van de vrije worpen, indien de laatste vrije worp zit, gewisseld worden. De tegenpartij mag dan ook 1 speler wisselen
- ◆ Na een diskwalificerende of vijfde spelersfout van een speler.

### Beurt-om-beurt

Bij balvast situaties wordt de bal toegekend aan een van de partijen. Dit gebeurt d.m.v. de beurt-om-beurt regel. Na de sprongbal (alleen bij aanvang van de 1<sup>e</sup> periode ) komt de bal in bezit van één van de partijen. De andere partij start dan de beurt-om-beurt regel. D.w.z. dat zij de bal bij de eerstvolgende balvast situatie in het spel mogen brengen. Vervolgens gaat de beurt over naar de andere partij.

De scorer houdt met het beurt-om-beurt hulpmiddel bij wie er aan de beurt is. Na elke balvast situatie draait hij het hulpmiddel om.

Na het einde van elke periode, doe je het volgende:

- ◆ In het vakje "Scores" moet je na elke periode noteren hoeveel punten er in die periode voor elk team gemaakt zijn (dus niet doortellen!)
- ◆ Baken de in die periode gemaakte fouten af door achter de laatste fout van die speler een streep te trekken over de scheiding tussen twee hokjes. Dit doe je omdat het dan makkelijker is om de teamfouten bij te houden
- ◆ Vul na goedkeuring door één van de scheidsrechters de tussenstand in, links onderaan het sheet, in het vak "scores"
- ◆ Plaats een cirkel om de bereikte score en trek een horizontale lijn er direct onder.

Na het einde van iedere helft, doe je nog het volgende: de niet-gebruikte time-outs van deze helft worden opgevuld door parallelle streepjes.

Vergeet niet om bij het begin van de 3<sup>e</sup> periode de ploegen "A" en "B" van plaats te laten wisselen (en ook de score!) zodat altijd de



scores die links van je gemaakt worden ook in de 3<sup>e</sup> en 4<sup>e</sup> periode links op het sheet worden ingevuld.

Tip: gebruik bij de volgende periode een andere kleur pen.

Einde wedstrijd: plaats een cirkel om de bereikte eindscore en trek een dubbele horizontale lijn er direct onder. De eindstand vul je daarna in bij de "Einduitslag".

### Na de wedstrijd

Laat het invullen van de tussen- en eindstand in eerste instantie over aan de scheidsrechter. Als deze het over het hoofd ziet, mag je zelf hetgene dat vergeten is, invullen (Officieel mag de scheidsrechter alleen zijn handtekening zetten en moet de scorer alles invullen. Maar het is handiger om deze zaken aan de scheidsrechter over te laten. Als blijkt dat er toch nog iets fout gegaan is, dan is hij/zij het aanspreekpunt en niet jij...).

Controleer het scoreformulier en laat het daarna door de scheidsrechters tekenen.

<b>Scores:</b>	Periode	①A _____ B _____	②A _____ B _____
	Extra tijd	③A _____ B _____	④A _____ B _____
		A _____	B _____
Naam scorer:	_____ <i>P. Pietersen</i>		
Naam timer:	_____ <i>K van den Zotte</i>		
Naam 30-sec. Operator:	_____		
Naam Commissaris:	_____		

<b>Einduitslag:</b>	<b>Team A</b> <u>65</u>	<b>Team B</b> <u>57</u>
Naam van winnend team:	<u>HANZE STARS</u>	

### Protest

In geval van protest moet de aanvoerder van het protesterende team in de daarvoor bestemde ruimte rechtsonder op het scoreformulier tekenen.

Het witte origineel en de gele kopie van het scoreformulier zijn bestemd voor het wedstrijdsecretariaat. De rose kopie is bestemd voor het winnende team, de groene voor het verliezende team. De laatste kopie is bestemd voor evt. pers of andere belangstellenden.

N.B. Tafelaars mogen pas weggaan als de hoofdscheidsrechter dit toestaat.

## **B. DE TIMER**

De timer geeft duidelijk aan de scorer te kennen wanneer de volgende minuut ingaat door dit luid en duidelijk te melden aan de scorer.

De timer geeft ook signalen voor een wissel, een time-out en het einde van de speelhelften en evt. verlengingen (N.B. Lees bij "scorer" wanneer er gewisseld mag worden en wanneer een time-out in werking treedt).

De tijd gaat in:

Bij aanvang van de eerste periode, wanneer de bal bij de sprongbal de hand van de scheidsrechter verlaat

Bij aanvang van de overige periodes, wanneer de bal ter beschikking is van de speler die de inworp neemt.

De klok moet stilstaan bij elk fluitsignaal. De tijd gaat weer in:

- ◆ Bij het innemen vanaf de zijlijn: op het moment dat een speler in het veld de bal aanraakt
- ◆ Bij de laatste vrije worp die zit: als een veldspeler na het innemen van de bal deze aanraakt
- ◆ Bij de laatste vrije worp die niet zit: als een veldspeler de bal aanraakt, nadat hij van de ring afstuitert.

De timer houdt de verstreken tijd voor aanvang van de wedstrijd of de tweede helft bij. Wanneer de ploegen nog 3 minuten in te spelen hebben geeft hij een signaal. Dit wordt herhaald 1 minuut voor aanvang en 30 seconden later. Voor aanvang van de 2<sup>e</sup> en de 4<sup>e</sup> periode is dit 30 seconden. (Deze regel is nieuw met ingang van het seizoen 2004-2005.)

De timer houdt ook de verstreken tijd van een time-out bij. Een time-out duurt altijd 1 minuut. Na 45 seconden waarschuwt hij de scheidsrechter. Deze fluit, ten teken dat de wedstrijd verder zal gaan.

Bij de laatste 2 minuten van de 4<sup>e</sup> periode wordt bij rayonwedstrijden (Heren 1 en Dames 1) de tijd stilgezet, wanneer er een score wordt gemaakt. De tijd wordt dan weer in gang gezet, wanneer de bal door de eerste speler in het veld wordt aangeraakt.

### **C. DE 24 SECONDEN WAARNEMER**

Deze regeling is alleen van toepassing op teams die spelen in een rayonklasse of hoger (Heren 1 en Dames 1).

Een team mag ten hoogste 24 seconden over een aanval doen. **Als de eerste speler in het veld de bal raakt**, drukt de 24 seconden waarnemer de klok in.

Spreek voor de wedstrijd de signalen af met de scheidsrechters en beide teams om verwarring tijdens het spel te voorkomen.

De 24 seconden beginnen opnieuw:

- ◆ Bij elke doelpoging, waarbij de bal de ring raakt
- ◆ Als de tegenpartij in balbezit komt
- ◆ Bij een persoonlijke fout tegen de aanvallende partij op diens verdedigende helft.
- ◆ Als de bal opzettelijk met de voet wordt gespeeld door de verdedigende partij op de verdedigende helft van de aanvallende partij.

De klok wordt niet teruggezet als:

- ◆ De bal is uitgegaan en de inworp wordt genomen door een speler van de ploeg die in balbezit was, voordat de bal uitging
- ◆ De scheidsrechters het spel hebben onderbroken om een speler met letsel te beschermen en de ploeg van de betreffende speler de bal mag innemen.
- ◆ Er meer dan 14 seconden op de klok staat en de bal opzettelijk met de voet wordt gespeeld door de verdedigende partij op de aanvalshelft van de aanvallende partij.
- ◆ Bij een persoonlijke fout tegen de aanvallende partij op de aanvalshelft als er meer dan 14 seconden op de klok staat

**De klok wordt teruggezet naar 14 seconden als de 24 seconden-klok op 14 of minder seconden staat bij:**

- ◆ Bij een persoonlijke fout tegen de aanvallende partij
- ◆ Als de bal opzettelijk met de voet wordt gespeeld door de verdedigende partij.

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.

Let dus goed op de signalen van de scheidsrechters!

**SIGNALEN VAN DE SCHEIDSRECHTERS**

Als je achter de tafel zit, is het goed om de tekens die de scheidsrechters aan je doorgeven, te begrijpen.

Alle tekens van de scheidsrechters en de officiële basketbalregels kun je vinden op de website van de NBB: [www.basketball.nl](http://www.basketball.nl) (onder "spelregels/reglementen").