

## TAFELEN bij Flying Red.

### 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 tafeldwerk 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. Daarvoor gebruik je de rode pijl. Die mag je pas omzetten als de bal weer in het spel is

#### 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.

### A. DE SCORER

#### Voor de wedstrijd

De bovenkant van het scoreformulier is door het wedstrijdsecretariaat ingevuld.

		Nederlandse Basketball Bond	
Team A: <u>Hanze Stars</u>		Team B: <u>Ball Stars</u>	
Competitie: <u>FB 1</u>	Datum: <u>13-02-07</u>	Tijd: <u>19-00</u>	Hoofdscheidsrechter: <u>J. Jansen</u>
Wedstrijd No: <u>1101</u>	Plaats: <u>10570</u>	Zescheidsrechter: <u>B. de Boer</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.

Wanneer No.	Spelersnamen	No.	Speler	Periode				
				1	2	3	4	5
133	B. Wiersma	1	X	3	2			
134	B. de Boer	12	X	1	1	1	1	1
135	A. van Hartem	13	X	1	1			
136	B. Koster	5	X					
137	G. Hellema	14	X					
138	A. J. Jansen (EOP)	15	X					
139	T. Phaal	16	X					
140	B. van der Zande (EOP)	17	X					
141	B. de Boer	18	X					
Coach: J. B. Jansen 1234								
Achternaam: P. de Boer								

Scores: Periode		Extra III	
1	2	3	4
A	B	A	B
Naam scorer: P. Hellema			
Naam timer: K. van der Zande			
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 thuisspelende 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 thuisspelende 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 iedere 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			
7	1	1										12	6	20	
7	4	2	4	3				12	6	21	2				
12	6							8		A					
				4	2	2		7	2	1					

- Bij een score noteer je onder de juiste letter eerst het spelersnummer en dan de score. Links scores 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. Bij de 4e fout zet je de teamfoutenstandaard (rode vlag) op de wedstrijdtafel rechttop aan de kant van de bank die de 4e 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>
⊗ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	⊗ 1 2 3 4 ⊗ 1 2 3 4
⊗ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	⊗ 1 2 3 4 ⊗ 1 2 3 4
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 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:

- Bij elke fout
- Bij elke balvast-situatie. Je krijgt dan beurt-om-beurt
- Als de partij die de wissel heeft aangevraagd de bal mag innemen langs de zijlijn. De tegenpartij mag dan ook wisselen
- 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 1e 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 een liggend streepje.

Vergeet niet om bij het begin van de 3e 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 3e en 4e 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	1 <sup>ste</sup>	2 <sup>de</sup>	3 <sup>de</sup>	4 <sup>de</sup>
	Extra tijd				
		A		A	
Naam scorer:	<u>P. Picherssen</u>				
Naam timer:	<u>K. van den Zotte</u>				
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 roze 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 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 een sprongbal: wanneer één van de springers 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 2e en de 4e 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 4e periode wordt 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.