



Instructies tafelen

Basketbalvereniging Westland Stars

Versie: 1.2

Datum: december 2022

Contactpersoon:

Bestuur Westland Stars

Inhoud

1. Jury	3
1.1 Hulp	3
1.2 Tafel klaarzetten	3
1.3 Beurtelings balbezit - wisselpijl	3
2. De basis (spel)regels	4
2.1 De wedstrijd vanaf U14	4
2.2 De wedstrijd bij U10 & U12	4
2.3 Score	5
2.4 Wissel	5
2.5 Time-out	6
2.6 Fouten	6
2.6.1 Fout met vrije worpen	6
2.6.2 Bijzondere fouten	6
2.6.3 Technische fout van een speler	6
2.6.4 Technische fout van de coach	6
2.6.5 Onsportieve fout	6
2.6.6 Teamfouten	7
3. Bedienen van het scorebord	8
3.1 Klok bedienen	8
3.2 Zuivere speeltijd	9
3.3 Teamfouten + time-outs invoeren	9
4. Uitleg invullen tablet en handige links	10

1. Jury

Je maakt deel uit van de jurytafel, dat wil zeggen dat je samen met de scheidsrechters onpartijdig bent! Wanneer de scheidsrechters bijvoorbeeld niet weten wat er in een bepaalde situatie gebeurde, kunnen ze dat aan jou vragen. Om beide teams te laten weten dat je onpartijdig bent, juich je niet bij een score en zit je niet te kletsen. Ook laat je je niet afleiden door anderen en zet je je telefoon stil (bij voorkeur in je tas). Blijf betrokken bij de wedstrijd, zodat je geen fouten maakt.

1.1 Hulp

Wanneer je het invoeren van gegevens op de tablet niet kunt bijbenen, vraag je degene die de klok bijhoudt of deze je wil helpen. Samen let je op: wie scoorde, wie maakte de fout, etc. Kom je er samen niet uit, of heb je veel hinder van een coach of speler, dan waarschuw je de scheidsrechters op het eerstvolgende moment dat de wedstrijd stil ligt.

1.2 Tafel klaarzetten

Je dient minimaal 10 minuten voor de wedstrijd begint al aanwezig te zijn. In die tijd controleer je of je alles hebt: tablet (opgeladen), bordjes om het aantal persoonlijke fouten van een speler aan te geven, werkend scorebord, wisselpijl en 24-secondenklok (indien nodig).

1.3 Beurtelings balbezit - wisselpijl

Aan het begin van de wedstrijd krijgen we een 'normale' sprongbal. Stel, team A krijgt na deze sprongbal balbezit. Dan wordt de pijl in de speelrichting van team B gezet. Bij de volgende sprongbalsituatie krijgt team B de bal en wordt de pijl weer omgedraaid (in de speelrichting van team A).

Vaak bedient degene die de tablet bedient ook de wisselpijl. Tijdens de rust wordt de pijl in overleg met de scheidsrechters gedraaid, zodat deze in de tweede helft weer wijst in speelrichting van het team dat na de rust de bal gaat krijgen.

2. De basis (spel)regels

In dit hoofdstuk komen de basisregels voor basketbal aan bod. Als je alle spelregels wilt doornemen, klik dan [hier](#).

2.1 De wedstrijd vanaf U14

Een basketbalwedstrijd bestaat uit 4 kwarten van 10 minuten

- Tussen het 1e en 2e kwart en het 3e en 4e kwart zit een pauze van 2 minuten
- Tussen het 2e en 3e kwart zit een pauze van 10 minuten

1e kwart. 10 minuten

- 2 minuten rust -

2e kwart. 10 minuten

- 10 minuten rust -

3e kwart. 10 minuten

- 2 minuten rust -

4e kwart 10 minuten

Als de stand op het eind gelijk is dan wordt er verlengt met 5 minuten. Is de stand na de verlenging weer gelijk? Dan wordt er opnieuw 5 minuten verlengt, net zo lang totdat er een winnaar is.

2.2 De wedstrijd bij U10 & U12

Kinderen t/m 12 jaar spelen 8x4 minuten = slangensysteem.

Tussen iedere periode zit dan 1 minuut rust en tussen de 4e en 5e periode zit 3 minuten rust.

- Zuivere speeltijd

U8/U10/U12 spelen 8 x 4 minuten.

Dezelfde regels gelden als bij normale wedstrijden. Gelijk spel is mogelijk, dus geen verlenging.

- Geen teamfouten

Bij "normaal" basketbal krijgen we vanaf de vijfde teamfout vrije worpen voor de tegenstander. U8/U10/U12 doen daar niet aan.

- Vrije worpen

Bij U8/U10/U12 kennen we geen bonus. Bij een fout op een score die zit, krijg je dus geen extra vrije worp. We krijgen dan gewoon een uitname onder de basket, net als bij een gewone score (ja, het lijkt vreemd, maar de ploeg die de fout maakte neemt de bal uit). Na een persoonlijke fout tijdens een score, worden er wel vrije worpen genomen.

- Verplichte deelname

Iedere speler moet evenveel spelen volgens het slangenmodel. De coach vult de deelname voor aanvang van iedere periode in. De scheidsrechters controleren de deelname.

- Time-out

Er zijn géén time-outs toegestaan.

- Wisselen

Het wisselen van spelers is bij U8/U10/U12 alleen toegestaan in de volgende gevallen:

1. Tijdens de rust tussen de perioden, volgens het slangenmodel
2. Bij blessures

2.3 Score

Er zijn verschillende scores mogelijk in basketbal en dus drie verschillende manieren van punten opschrijven.

1. Vrije worpen
2. Gewone score (velddoelpunt)
3. Driepunters (vanaf 3 puntslijn) U10-u12 score van buiten de bucket

Voor een veldscore krijgt je team 2 punten, voor een score uit een vrije worp 1 punt. Vanaf 12 jaar (team onder 14) krijg je 3 punten als je van achter de driepuntslijn raakschiet.



2.4 Wissel

Een wissel wordt aangevraagd bij de tafel door de coach of wisselspeler. De tafel geeft een signaal aan de scheidsrechter voor de wissel zodra het spel stilligt. Uiteraard alleen als dat team mag wisselen. Bij een fout wacht je even tot de scheidsrechter klaar is met zijn signalen aan de tafel.

SPELERSWISSEL



Onderarmen kruisen

IN HET VELD WENKEN



Open hand, wuwend gebaar in de richting van het lichaam

2.5 Time-out

Wanneer een coach een time-out aanvraagt, wordt het spel stilgelegd bij een fluitsignaal van de scheidsrechter of bij een score van de tegenpartij. De tafel geeft een signaal om de scheidsrechter te waarschuwen dat er een time-out komt. Bij een fout wacht je even tot de scheidsrechter klaar is met zijn signalen aan de tafel. Na 50 seconden geeft de tafel even een signaal. De time-out is over. Let na de time-out ook op eventuele wissels!



2.6 Fouten

2.6.1 Fout met vrije worpen

Je krijgt een persoonlijke fout als je opzettelijk lichamelijk contact met je tegenstander maakt. Als je een persoonlijke fout maakt op een speler die schiet mag die speler 2 vrije worpen schieten. Als je 5 persoonlijke fouten hebt dan moet je het veld verlaten, je mag dan ook niet meer terug in het veld komen. De coach mag wel een andere speler in het veld zetten. Een persoonlijke fout wordt genoteerd als "P" op de tablet.

2.6.2 Bijzondere fouten

Veel komen ze niet voor, maar je moet ze toch kunnen noteren. Bij alle bijzondere fouten geldt: snap je het niet, vraag dan de scheidsrechter! Een scheidsrechter die een bijzondere fout geeft weet ook hoe alles afgehandeld moet worden.

2.6.3 Technische fout van een speler

Deze noteer je op dezelfde manier als een gewone fout. Een technische fout wordt genoteerd als een "T" op de tablet. Er komt één vrije worp. Het spel gaat daarna verder waar het geëindigd was.

2.6.4 Technische fout van de coach

Hier zijn twee verschillende fouten mogelijk. De coach kan zelf een technische fout krijgen. Daarnaast kan ook iemand op de spelersbank een technische fout krijgen. Dat kunnen ook begeleiders of ouders zijn. Mocht de coach een technische fout krijgen, noteer je deze als "Tc". Mocht de bank een technische fout krijgen, noteer je deze als "Tb".

2.6.5 Onsportieve fout

Een onsportieve fout wordt genoteerd als een "U" op de tablet. Er volgen nu twee vrije worpen en het team krijgt ook balbezit.

Basketbalvereniging Westland Stars

Instructies tafelen

2.6.6 Teamfouten

Wanneer de 4e fout is gemaakt wordt het bordje omhoog gezet. De timer zet de teamfouten op het scorebord, zodat de scheidsrechters zien dat er vanaf nu vrije worpen komen bij een fout. Dit gebeurt niet bij de U8, U10 en U12.



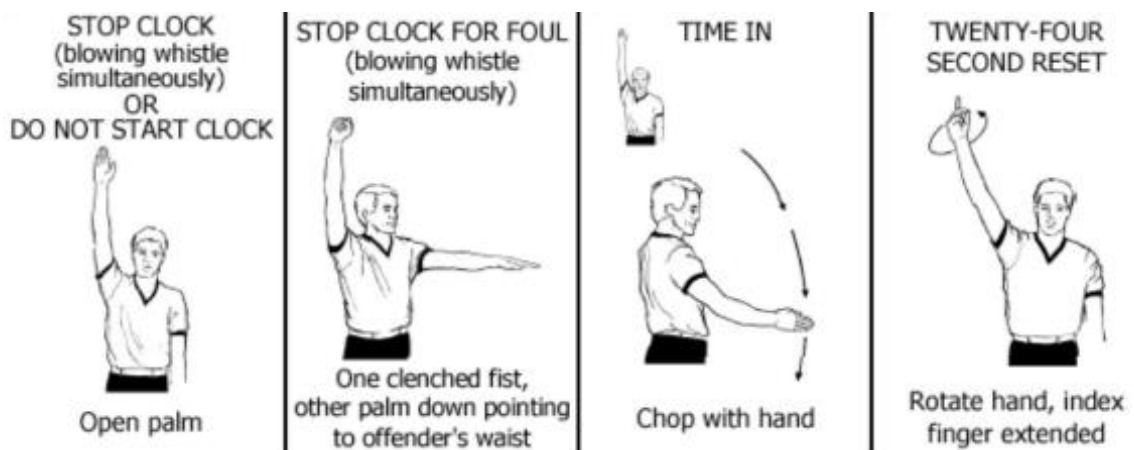
3. Bedienen van het scorebord



Bedieningspaneel scorebord

3.1 Klok bedienen

Om de tijd te starten druk je op de 'start/stop' knop. De tijd gaat in wanneer de scheidsrechter het time-in signaal aangeeft. Let op, de tijd gaat pas in als de bal wordt ontvangen in het veld, NIET op het moment van gooien.



3.2 Zuivere speeltijd

Bij basketbal wordt altijd met zuivere tijd gespeeld. Het scorebord dient de timer ook bij te houden. Timer geeft met een luid signaal aan wanneer de speeltijd is verstreken. De klok wordt gestart bij de volgende situaties:

- na de sprongbal
- na de laatste of enige vrije worp en de bal levend blijft (deze wordt aangeraakt)
- na een inworp, als een speler in het veld de bal aanraakt

De klok wordt gestopt bij de volgende situaties:

- de speeltijd aan het eind van de kwart is verstreken
- de scheidsrechter fluit
- als de bal uit is en de scheidsrechter gefloten heeft

3.3 Teamfouten + time-outs invoeren

Omdat dit onderwerp wellicht iets minder voor de hand ligt dan het 'gewoon' invoeren van punten, brengen we dit nog even extra onder de aandacht! Om een teamfout op het scorebord te projecteren, doorloop je de volgende stappen:

1. Klik op 'Team sets' (thuis = links, uit = rechts).
2. Klik op het plusje. Er wordt dan een fout toegevoegd aan het totaal.

Let op! Tel teamfouten niet verder dan vijf. Daarmee weet de scheidsrechter namelijk al dat iedere persoonlijke fout (uitzonderingen daargelaten) zal leiden tot vrije worpen voor de aanvallende partij.

Aan het einde van ieder kwart, tenzij er sprake is van een verlenging, dien je het aantal teamfouten te resetten naar nul. Dit doe je door wederom te klikken op 'Team sets', gevolgd door 0.

Time-outs

Wanneer een team recht heeft op een time-out, doorloop dan de volgende stappen:

1. Zorg dat de tijd stil staat.
2. Gebruik de zoomer ('sign.' knop), zodat je de scheidsrechter kan informeren over de te fluiten time-out. Let op: Als de scheidsrechter al naar je kijkt, kan je direct aangeven (gebaren) dat hij een time-out moet fluiten.
3. Klik 'Time-out' bij de thuis- (links) of uitploeg (rechts) op het scorebord.

Na het eind van het tweede kwart dienen de time-outs te worden gereset op het scorebord.

4. Uitleg invullen tablet en handige links

Alle gebeurtenissen gedurende een wedstrijd worden bijgehouden via een tablet. Om een wedstrijd zo goed en eerlijk mogelijk te laten verlopen, is het belangrijk om goed overweg te kunnen met het digitaal wedstrijdformulier. Hieronder staan twee linkjes met meer uitleg over het invullen van het wedstrijdformulier via de tablet.

[Instructiefilmpje invullen wedstrijdformulier via tablet](#)
[Uitleg invullen wedstrijdformulier via tablet in pdf](#)

Binnen de Nederlandse Basketbal Bond (NBB) gebruiken we de app Basketball.nl. Deze app wordt gebruikt voor basketballers, fans, officials, teammanagers en wedstrijdsecretarissen.

Via deze app:

- Blijf je op de hoogte van standen, uitslagen en het programma van je eigen team;
- Kan je het digitaal wedstrijdformulier downloaden (alleen coaches en teammanagers);
- Zie je alle statistieken van gespeelde wedstrijden.

Als je lid bent van een basketbalvereniging, log dan in met het emailadres dat bekend is bij de vereniging. Ben je geen lid van een basketbalvereniging, dan kun je je registreren met je eigen mailadres.

Informatie over de app kun je vinden via de volgende link:

[Support Center Sportlink](#)

Mochten sommige spelregels niet helemaal duidelijk zijn, klik dan op de link hieronder. Hier staan alle spelregels duidelijk beschreven. Daarnaast vind je ook voorbeeldfilmmpjes
<https://www.basketball.nl/competities/spelregels/spelregels/>