



Tafelen

Inhoud

| | |
|---|----|
| Inleiding..... | 3 |
| Wat is basketbal? | 3 |
| Het spel, de basics | 4 |
| Spelregelbewijs..... | 6 |
| Hoofdstuk 1 Tafelen bij een basketbal wedstrijd | 7 |
| 1.1 Jury | 7 |
| 1.2 Hulp | 7 |
| 1.3 Tafel klaarzetten..... | 7 |
| 1.4 Beurtelings balbezit - wisselpijl | 7 |
| Hoofdstuk 2 De Spelregels..... | 8 |
| 2.1 De wedstrijd vanaf U14 | 8 |
| 2.2 de Wedstrijd bij de team U10 & U12..... | 8 |
| 2.3 Score | 8 |
| 2.4 Wissel | 9 |
| 2.5 Time-out | 9 |
| 2.6 Fouten..... | 9 |
| 2.6.1 Fout met vrije worpen | 9 |
| 2.6.2 Bijzondere fouten | 10 |
| 2.6.3 Technische fout van een speler | 10 |
| 2.6.4 Technische fout van de coach | 10 |
| 2.6.5 Onsportieve fout | 10 |
| 2.6.6 Teamfouten | 10 |
| Hoofdstuk 3. Scorebord..... | 11 |
| 3.1 Klok bedienen | 11 |
| 3.2 Zuivere speeltijd | 11 |
| 3.3 Helpen met de tablet..... | 11 |
| 3.4 Score bedieningskastje | 12 |
| Hoofdstuk 4. Tablet | 13 |
| 4.1 Inloggen | 13 |
| 4.3 Bewerken speler | 13 |
| Hoofdstuk 5. 24-seconden klok | 22 |
| Start | 22 |
| Samenvattend 24 seconden klok: | 23 |



Inleiding

De bedoeling van deze handleiding is je bekend te maken met de regels van basketbal en de taken achter de jurytafel. Er wordt uitgelegd hoe je de tablet + 24 sec-klok + scorebord invult en hoe je de verschillende situaties in een wedstrijd verwerkt.

De Nederlandse Basketball Bond (NBB) maakte vanaf seizoen 2017/2018 gebruik van Sportlink i.p.v. ISS. De overgang naar Sportlink betekende dat het wedstrijdformulier digitaal is geworden.

Spelregels

[Youtube video's tafelcursus](#)

[Youtube video digitale wedstrijd formulier](#)

NBB app:



[Basketball.nl](#) is dé officiële app voor basketballers, fans en toeschouwers, officials, teammanagers en wedstrijdsecretarissen.

Op een leuke manier je basketbalactiviteiten bijhouden:

- Blijf op de hoogte van standen, uitslagen en programma's van je eigen team
- Volg favoriete basketbalverenigingen, teams en spelers
- Bekijk al je persoonlijke- en de teamstatistieken
- Mis geen enkel basketbalnieuwtje
- Laat vooraf weten of je aanwezig bent bij de wedstrijd
- Geef aan of je een auto voor de uitwedstrijd beschikbaar stelt
- Bekijk de status van je overschrijving
- Mobiel Digitaal Wedstrijdformulier (alleen door verenigingen te gebruiken)

Maak basketballen sociaal: volg je vrienden, je teams uit de competitie en je favoriete clubs.

Uitleg over de app:

Wil je extra uitleg over Basketball.nl, neem dan even een kijkje in het [Support Center van Sportlink](#)

Van start met de app:

Leuk dat je van start gaat met de app. Ben je lid van een basketbalvereniging, zorg dan dat je inlogt met het e-mailadres dat bekend is bij je vereniging. Ben je geen lid van een basketbalvereniging, dan kun je je registreren met je eigen e-mailadres en ben je nergens van afhankelijk. Wanneer je voor de eerste keer inlogt doe je dat met het mailadres, kies vervolgens wachtwoord vergeten en maak je eigen wachtwoord aan.

Wat is basketbal?

Geschiedenis

Basketball is een snelle, leuke, uitdagende, gezellige en spectaculaire sport. Basketball is in Amerika uitgevonden door James Naismith, een gymnastiekleraar in Springfield. In de winter van 1891 kreeg hij van de directeur van de school de opdracht om een nieuw spel te verzinnen. Omdat het buiten erg koud was, moest het een binnen spel worden. Na lang nadenken hing hij twee perzikmanden aan het balkon op elk eind van de gymzaal en kwam hij met dertien spelregels voor het spel. Naismith maakte twee teams van vijf spelers die een voetbal (!) door de mand moesten mikken.

Basket Ball (zo schreef je dat toen) was uitgevonden. In het begin had de mand gewoon nog een bodem waardoor het erg moeilijk was om de bal er na een score weer uit te krijgen. Pas later werd de basket vervangen door een ijzeren ring met een netje.



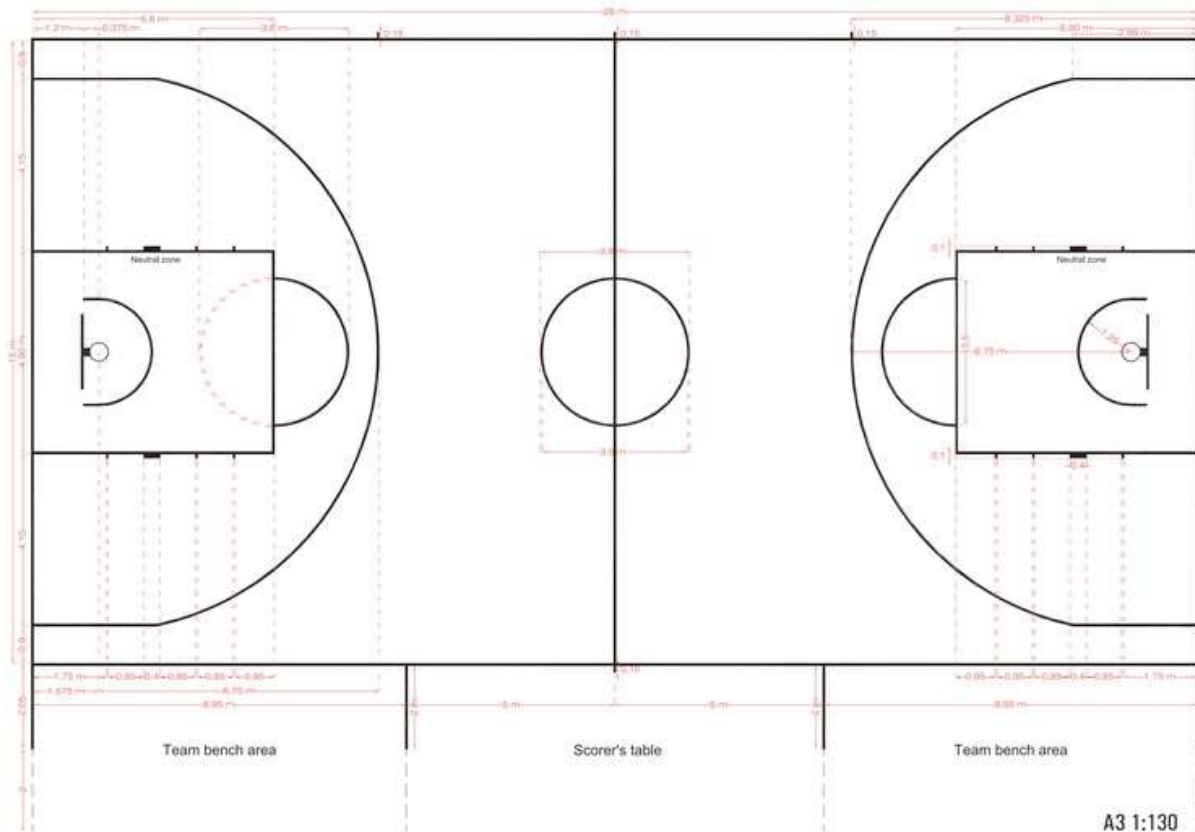
Wist je dat... basket het Engelse woord voor mand is?

Het spel, de basics

Het veld

Een basketbalveld is over het algemeen 28 meter lang en 15 meter breed.

All court lines (black lines on the attached diagram) shall be 0,05 m in width.
All red and dotted lines are just auxiliary line that indicate correct measures.



De bal

Een basketball is van rubber of leer. Er zijn 4 maten ballen:

Maat 4 (kleinste maat): wordt gebruikt door kinderen jonger dan 8 jaar.

Maat 5: wordt gebruikt door kinderen t/m 12 jaar.

Maat 6. wordt gebruikt door iedereen vanaf 13 jaar.

Maat 7 (grootste maat): wordt alleen gebruikt door jongens/mannen vanaf 15 jaar. Vrouwen spelen dus nooit met een 7.

De basket

Er zijn verschillende manieren om een basket op te hangen. Je kan een basket aan de muur hangen of aan een paal maar er zijn ook baskets die je kan verrijden (deze zie je vaak in de sporthal). Met het woord basket wordt bedoeld; de ring (waar je doorheen moet gooien), het bord (waar de ring aan hangt) en eventueel de paal, of het verrijdbare deel.

De ring heeft een diameter van 45 centimeter. Best groot want een bal past dus meer dan 2 keer door de ring heen. Het bord moet officieel 1 meter en 5 centimeter hoog zijn en 1 meter en 80 centimeter breed, maar dat wisselt nog wel eens. Op het bord is net boven de ring een rechthoek getekend van 45 centimeter hoog en 59 centimeter breed. Deze rechthoek is een hulpmiddel om de bal via het bord door de ring te gooien. Als je de bal op het bovenhoekje van het rechthoekje mikt,



dan scoor bijna altijd. Topspelers schieten het liefst van afstand de bal door de ring zonder het bord te gebruiken. Het net maakt dan een lekker geluid dat klinkt als 'swoosh'.

De ring hangt op 3 meter en 5 centimeter hoogte. Voor kinderen t/m 12 jaar hangt de ring op 2 meter en 60 centimeter.

Wist je dat... het rechthoekje op het bord een hulpmiddel is om de bal te scoren?

De wedstrijd

Een basketbalwedstrijd bestaat uit 4 kwarten (delen) 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 15 minuten. De speeltijd van een basketbalwedstrijd is dus 40 minuten, maar een wedstrijd duurt langer. Dit komt omdat als de bal uitgaat of als er een overtreding wordt gemaakt, de tijd stil staat. Ook als een speler vrije worpen neemt, staat de tijd stil.

In het basketball kun je niet gelijk spelen. 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. Kinderen t/m 12 jaar spelen in plaats van 4 keer 10 minuten 8 periodes van 4 minuten.

Wist je dat... het record aantal verlengingen 6 is?

Het team

Basketball kan je 3-tegen-3 (3x3) of 5-tegen-5 spelen. Bij 3x3 mag je team uit maximaal 4 spelers bestaan waarvan er altijd 3 op het veld staan. Als je 5-tegen-5 speelt mag je team uit maximaal 12 spelers bestaan waarvan er altijd 5 op het veld staan.

Anders dan bij sommige andere sporten mag je bij basketball onbeperkt wisselen. Elke keer als het spel stil ligt (bijvoorbeeld als de bal uit is), mogen beide team wisselen. Als je gewisseld bent, mag je dus ook weer terug komen in het veld.

Wist je dat... vanaf 12 jaar de Basket op 3.05 meter hangt en je met een grotere bal speelt?

Puntentelling

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.

Loopregel

Je mag maximaal 2 passen zetten met de bal in de hand. Als je 1 voet aan de grond houdt mag je de andere voet wel verplaatsen. Dit heet 'pivoteren'.

Dribbelen

Bij het dribbelen stuiter je de bal met 1 hand op de grond. Nadat je de bal hebt opgepakt, mag je niet nog een keer dribbelen. Dat heet dan 'second dribble'.

Voetbal

Je mag de bal niet met je voeten spelen. Of expres met je voet aanraken.

Uitbal

De bal is uit, wanneer de bal buiten het veld op de grond of op de lijn valt. De bal is ook uit als een speler die buiten het veld loopt de bal aanraakt.

Persoonlijke fouten

Je krijgt in basketball een persoonlijke fout als je opzettelijk lichamenlijk contact met je tegenstander maakt. Als je een persoonlijke fout maakt op een speler die schiet, mag die speler 2 vrije worpen nemen.

Als je 5 persoonlijke fouten hebt dan moet je het veld verlaten, je mag dan niet meer terug in het veld komen. Je coach mag wel een andere speler in het veld zetten.



Spelregelbewijs

Echte basketballers beheersen de regels

Samen naar een veiliger sportklimaat. Sportiviteit en respect bevorderen; NOC*NSF en de sportbonden trekken hierin gezamenlijk op. Een van de belangrijkste hulpmiddelen hierbij is het vergroten van de spelregelkennis. Om deze kennis onder de sporters te bevorderen, is er de introductie van 'Masterz'.

Haal je spelregelbewijs: www.basketballmasterz.nl

Masterz

Via deze officiële NBB-site leren jeugdspelers (en alle andere basketballers) op een aantrekkelijke én effectieve manier de spelregels beter begrijpen.

Met hulp van deze site leren basketballers, al van jongs af aan, ook de regels beter accepteren en juist toe te passen tijdens de wedstrijd. Dit leidt tot meer begrip voor de beslissingen van de scheidsrechter. Bovendien brengt het beheersen van de regels voor hun team de winst dichterbij!

Bronnen voor dit document:

*Deze cursus is samengesteld met de informatie en teksten van:
www.basketbal.nl en verschillende Nederlandse basketbalclubs.*



Hoofdstuk 1 Tafelen bij een basketbal wedstrijd

1.1 Jury

Je maakt deel uit van de jurytafel, dat wil zeggen dat je samen met de scheidsrechters ONPARTIIDIG 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. Blijf betrokken bij de wedstrijd, zodat je geen fouten maakt. De Bond controleert elk wedstrijdshet en bij onregelmatigheden krijgt de vereniging een boete en in het ergste geval kan een gewonnen wedstrijd verloren worden verklaard.

1.2 Hulp

Wanneer je bij de tafel er niet uitkomt, dan 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 scheidsrechter op het eerstvolgende moment dat de wedstrijd stil ligt.

1.3 Tafel klaarzetten

Voordat de wedstrijd begint (minimaal 15 minuten voor de wedstrijd begint, moet je aanwezig zijn!) controleer je of je alles hebt: tablet (opgeladen), bordjes om aantal spelersfouten aan te geven, werkende scorebord en 24-secondenklok.

1.4 Beurtelings balbezit - wisselpijl

Bij 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 (richting team A). De timer bedient de wisselpijl.



Hoofdstuk 2 De Spelregels

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 15 minuten

1e kwart. 10 minuten

- 2 minuten rust –

2e kwart. 10 minuten

- 15 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 de team 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 stilstaat. 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, wuivend 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!

STOP WEDSTRUDDOK (regelkerktijd fluiten) OF START DE WEDSTRUDDOK NIET



Open hand, vingers bij elkaar

STOP WEDSTRUDDOK VOOR EEN FOUT (regelkerktijd fluiten)



Gesteem vuist, wij met handpalm omhoog naar midden van de speler

TUD IN



Beweeg hand snel naar beneden

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.

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. Er komen twee vrije worpen te staan in het scoregedeelte van de tegenstander. Het spel gaat overigens verder met zijkant.

2.6.4 Technische fout van de coach

Hier zijn twee verschillende fouten mogelijk. De coach kan zelf een technische fout en iemand op de spelersbank, dat kunnen ook begeleiders of ouders zijn,

2.6.5 Onsportieve fout

Een onsportieve of onsportieve technische fout wordt genoteerd als een technische fout. Ook komen er twee vrije worpen.

2.6.6 Teamfouten

In het teamgedeelte staan vier kolommen voor de teamfouten. Bij iedere fout (behalve bij een technische fout voor de coach) zet je een kruisje in de kolom. Wanneer de 4e fout is gemaakt is de kolom vol, de timer zet de teamfouten op het scorebord, zodat de scheidsrechters zien dat er vanaf nu vrije worpen komen bij een fout, niet bij U8, U10 en U12.



Hoofdstuk 3. Scorebord

3.1 Klok bedienen

De tijd gaat aan wanneer de scheidsrechter het time-in signaal geeft (de hand snel omlaag beweegt). Dit zal hij doen zodra de bal in het veld ontvangen wordt, dus 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 aan met luid signaal 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
- 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

3.3 Helpen met de tablet

Help de tablet met:

1. Wie scoorde het punt
2. Wie vroeg een time-out aan
3. Wie maakte de fout
4. etc.

Het is dus ook de taak van de timer om goed op te letten tijdens de wedstrijd.



3.4 Score bedieningskastje



BEGINNERS: Knoppen in het midden met blauwe achtergrond:

(guest) score: met de knoppen +1 en -1 kun je de score bijhouden

(home) score: met de knoppen +1 en -1 kun je de score bijhouden

Knoppen in het midden met gele achtergrond boven:

SET CLR: Indrukken aan het begin van een nieuw kwart, zet deze dan automatisch op 10 minuten.

Voor de U12 handmatig terug zetten naar 4 minuten.

Knoppen rechts met de groene achtergrond:

M+1: telt een minuut op bij de speeltijd

M-1: trekt een minuut af van de speeltijd

S+1: telt een seconde op bij de speeltijd

S-1: trekt een seconde af van de speeltijd

RESET TIMER: zet de speeltijd terug naar nul

START/STOP: hiermee start en stopt de speeltijd

GEVORDERDEN

Knoppen met gele achtergrond onder

SCORE CLR: zet de score weer op nul

CHG SIDE: geeft aan voor wie de bal is bij sprongbalsituaties (kan het bord met de pijl vervangen)

FOUL CLR: zet het aantal fouten weer op nul

FOUL+1 links: fout voor 'guest', het bezoekende team

FOUL+1 rechts: fout voor 'home', het thuisspelende team



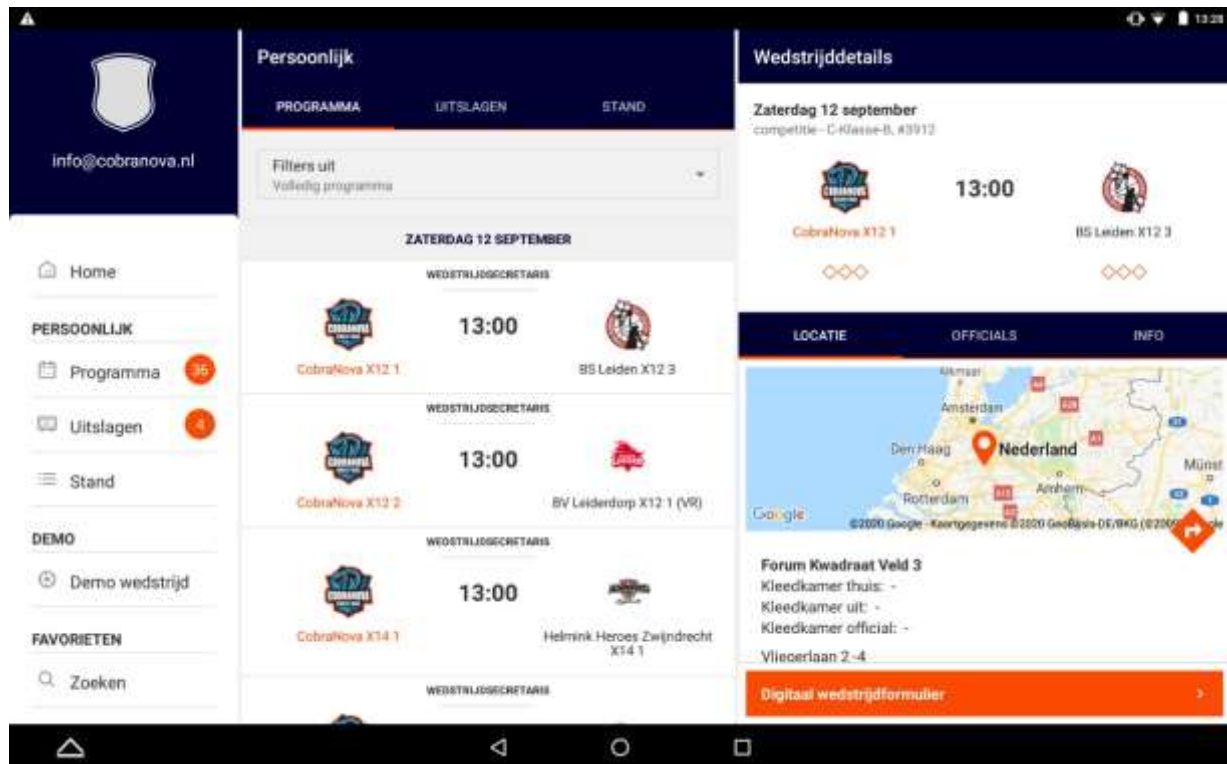
Hoofdstuk 4. Tablet

4.1 Inloggen

Open de tablet van de vereniging. Open de app van basketball.nl. Je bent dan meteen ingelogd.

4.2 Het digitale wedstrijdformulier (DWF)

Om het DWF in te vullen ga je eerst naar Programma, kiest de wedstrijd en klik vervolgens op Digitaal wedstrijdformulier.



Voorafgaand de wedstrijd hebben beide teams de teamopgaaf ingevuld. Indien dit niet gedaan is kan je met het verenigingsaccount alsnog de teamopgaaf invullen.

Klik op het logo van het betreffende team om de spelersopgaaf te openen.

Je ziet hier de spelers en staf staan die in het bondsteam zijn ingedeeld. Onder 'staf' wordt verstaan: coaches, teammanagers en verzorgers.

4.3 Bewerken speler

Mocht een speler op het laatste moment toch mee doen of geblesseerd raken is het mogelijk om dit aan te passen in de spelersopgaaf. Tot het moment dat de wedstrijd is vastgelegd kan je nog wijzigingen invoeren.

1. Selecteer de speler door deze aan te klikken. Vervolgens zie je opties om de speler aan te passen.

Uitleg icoontjes:

Speler verwijderen: icoon met prullenbak

Speler basis/wissel speler maken: icoon met pijl naar boven en beneden

Aanvoerder instellen: icoon met c

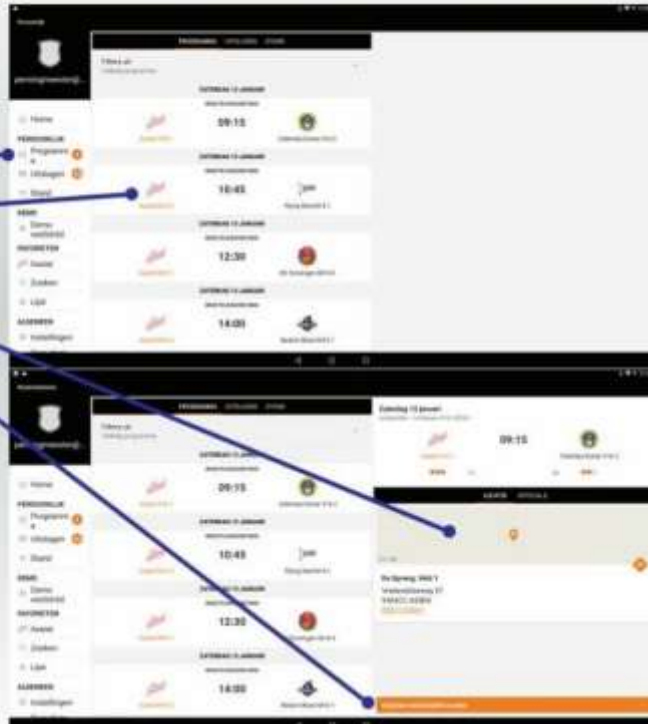


1. Wedstrijd selecteren.



Start de app

- 1 Klik op Programma
- 2 Klik op de wedstrijd die je gaat tafelen
- 3 Wedstrijddetails verschijnen
- 4 Klik op Digitaal wedstrijdformulier.



Als de wedstrijd begint, gaat de lopende tijd alsnog via het scorebord in de sporthal.

Het DWF heeft géén lopende klok.
Alleen indien aangesloten op een digitaal scorebord in een sporthal.

De invoer van events: scores, fouten, bonusworpen, via het principe:

1. TIJD 2. WIE 3. WAT

2. Het digitale wedstrijdformulier (DWF)

| THUIS | | 0 - 0 | | UIT | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------|-----------------|--|------------------|---------|---------------|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--|--|
| 1 | THUIS SPELER 1 | 4 | 0 - 0 | 1 | UIT SPELER 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | THUIS SPELER 2 | 5 | 0 - 0 | 2 | UIT SPELER 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | THUIS SPELER 3 | 6 | 0 : 00 | 3 | UIT SPELER 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | THUIS SPELER 4 | 7 | OK | 4 | UIT SPELER 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | THUIS SPELER 5 | 8 | WEDSTRIJDVERSLAG | 5 | UIT SPELER 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| WISSELS | | | | WISSELS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | THUIS SPELER 6 | | | 6 | UIT SPELER 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | THUIS SPELER 7 | | | 7 | UIT SPELER 7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | THUIS SPELER 8 | | | 8 | UIT SPELER 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | THUIS SPELER 9 | | | 9 | UIT SPELER 9 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | THUIS SPELER 10 | | | 10 | UIT SPELER 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| STAF | | | | STAF | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | THUIS COACH | | | | UIT COACH | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | THUIS ASSISTENT | | | | UIT ASSISTENT | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | <table border="1"> <thead> <tr> <th>WED</th> <th>T1</th> <th>T2</th> <th>T3</th> <th>T4</th> <th>T5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>UIT</td> <td>UIT</td> <td>UIT</td> <td>UIT</td> <td>UIT</td> <td>UIT</td> </tr> <tr> <td>UIT</td> <td>UIT</td> <td>UIT</td> <td>UIT</td> <td>UIT</td> <td>UIT</td> </tr> <tr> <td>UIT</td> <td>UIT</td> <td>UIT</td> <td>UIT</td> <td>UIT</td> <td>UIT</td> </tr> </tbody> </table> | | WED | T1 | T2 | T3 | T4 | T5 | UIT | UIT | UIT | UIT | UIT | UIT | UIT | UIT | UIT | UIT | UIT | UIT | UIT | UIT | UIT | UIT | UIT | UIT | | |
| WED | T1 | T2 | T3 | T4 | T5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| UIT | UIT | UIT | UIT | UIT | UIT | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| UIT | UIT | UIT | UIT | UIT | UIT | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| UIT | UIT | UIT | UIT | UIT | UIT | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

- 1 Starting 5: Spelers Thuis / Uit
- 2 Wisselers: Spelers Thuis / Uit
- 3 Coach(es): Thuis / Uit
- 4 Stand
- 5 Actieve kwart met teamfouten
- 6 Tijdingave
- 7 Time-out
- 8 Eventoverzicht
- 9 Type event / -score



3. Type events / - scores



| | | | | |
|------------------|------------------|------------------|------------------|-----------------|
| 1 mis | 2 +1 | 2 +2 | 2 +3 | 3 D diskwal. |
| 4 P0 persoonlijk | 5 P1 persoonlijk | 6 P2 persoonlijk | 7 P3 persoonlijk | 8 F vechten |
| 9 T technisch | 10 Tc coach | 11 Tb bank | 12 B2 bank | 13 U onsportief |

- | | |
|------------------------------|---|
| 1 Vrije worp geen score | 8 Fout met vechten |
| 2 Score +1, +2 of +3 punten | 9 Technische fout speler |
| 3 Diskwalificerende fout | 10 Technische fout coach |
| 4 Fout (geen vrije worpen) | 11 Technische fout bank |
| 5 Fout met één vrije worp | 12 Diskwalificerende fout reglementair opgelegd aan coach |
| 6 Fout met twee vrije worpen | 13 Onsportieve fout |
| 7 Fout met drie vrije worpen | |

4. Invoer normale score (2 of 3 punten)

TIJD

Klik op de minuut (1) van de tijdweergave en geef de minuut in waarin gescoord wordt en klik op OK. Er wordt een nieuw event aangemaakt. (2)

THUIS

| | |
|---|----------------|
| 1 | Thuis SPELER 1 |
| 2 | Thuis SPELER 2 |
| 3 | Thuis SPELER 3 |
| 4 | Thuis SPELER 4 |
| 5 | Thuis SPELER 5 |

WISSELS

0 - 0

Thuis 0 (1) 1 : 00 Uits 0

OK

1 geselecteerd

onbekend (2) 01:00 1e kwart

WIE

Klik op de speler die heeft gescoord (3). Bij de events wordt dit zichtbaar. (4)
In dit voorbeeld Speler 1 van de thuisploeg.

THUIS

| | |
|---|--------------------|
| 1 | Thuis SPELER 1 (3) |
| 2 | Thuis SPELER 2 |
| 3 | Thuis SPELER 3 |
| 4 | Thuis SPELER 4 |
| 5 | Thuis SPELER 5 |

WISSELS

0 - 0

Thuis 0 1 : 00 Uits 0

OK

1 geselecteerd

Thuis SPELER 1 (4) 01:00 1e kwart

WAT

Klik op de +2 knop bij de soorten events. Bij de scorende speler (5) wordt dit zichtbaar en bij het event. (6)

THUIS

| | |
|---|--------------------|
| 1 | Thuis SPELER 1 (5) |
| 2 | Thuis SPELER 2 |
| 3 | Thuis SPELER 3 |
| 4 | Thuis SPELER 4 |
| 5 | Thuis SPELER 5 |

WISSELS

(7) 2 - 0

Thuis 0 1 : 00 Uits 0

OK

WEDSTRIJDOVERLAP

1 Thuis SPELER 1 (6) 01:00 1e kwart

De activiteit is nu klaar. Je ziet de stand op 2-0 (7) staan.



5. Invoer normale fout (geen vrije worpen)

TIJD

Klik op de minuut van de tijdweergave (1) en geef de minuut in waarin de fout wordt gemaakt en klik op OK. Er wordt een nieuw event aangemaakt (2).

WIE

Klik op de speler die de fout heeft gemaakt (3). Wordt zichtbaar in events (4).

In dit voorbeeld Speler 1 van de uitploeg.

WAT

Klik op de **P0 persoonlijk** knop bij de soorten events. Bij de speler (5) wordt dit zichtbaar en bij het event. (6)

The screenshots illustrate the process of adding a foul event. In each, the score is 2-0 and the time is 00:00 in the 1st quarter. The interface includes a 'WEDSTRIJVERSLAG' (Match Report) table and a 'WISSELS' (Substitutions) list.

6. Fout op doelende speler, score zit + bonus

Er moeten nu 3 events achter elkaar worden aangemaakt:

1 SCORE

TIJD

Klik op de minuut van de tijdweergave en geef de minuut in waarin de score wordt gemaakt en klik op OK.

Nieuw event wordt aangemaakt.

WIE

Klik op de speler die de score heeft gemaakt.

WAT

Klik op de **+2 knop** bij de soorten events.

2 FOUT

TIJD

Klik op de minuut van de tijdweergave en geef de minuut in waarin de fout wordt gemaakt en klik op OK.

Nieuw event wordt aangemaakt.

WIE

Klik op de speler die de fout heeft gemaakt. Referee geeft dit door aan de tafel

WAT

Klik op de **P1 persoonlijk** knop bij de soorten events.

3 BONUS

TIJD

Klik op de minuut van de tijdweergave en geef de minuut in waarin de bonus wordt uitgevoerd en klik op OK.

Nieuw event wordt aangemaakt.

WIE

Klik op de speler die de bonusworp neemt.

WAT

Klik op de **mis of +1 knop** bij de soorten events.



6. Fout op doelende speler, score zit + bonus

Resultaat van de invoer in het DWF.

The screenshot shows a DWF interface with a score of 4-0. The 'WEDSTRIJVERSLAG' (Match Report) section lists events. Three events are highlighted with blue circles and numbered 1, 2, and 3:

- 1 SCORE
- 2 FOUT
- 3 BONUS

7. Fout op doelende speler, geen score, 2x bonus

Er moeten nu 3 events achter elkaar worden aangemaakt:

1 DE FOUT

TIJD

Klik op de minuut van de tijdweergave en geef de minuut in waarin de fout wordt gemaakt en klik op OK.

Nieuw event wordt aangemaakt.

WIE

Klik op de speler die de fout heeft gemaakt. Referee geeft dit door aan de tafel!

WAT

Klik op de **P2 persoonlijk** knop bij de soorten events.

2 1E VRIJE WORP

TIJD

Klik op de minuut van de tijdweergave en geef de minuut in waarin de vrije worp wordt genomen en klik op OK.

Nieuw event wordt aangemaakt.

WIE

Klik op de speler die de bonusworp neemt.

WAT

1e vrije worp raak: Klik op de **+1** knop bij de soorten events.

3 2E VRIJE WORP

TIJD

Klik op de minuut van de tijdweergave en geef de minuut in waarin de vrije worp wordt genomen en klik op OK.

Nieuw event wordt aangemaakt.

WIE

Klik op de speler die de bonusworp neemt.

WAT

2e vrije worp mis: Klik op de **mis** knop bij de soorten events.



7. Fout op doelende speler, geen score, 2x bonus

Resultaat van de invoer in het DWF.

The screenshot shows a match interface with a score of 5-0. The 'WEDSTRIJVERSLAG' (Match Report) section lists the following events:

| Time | Event | Player |
|-------|-------|----------|
| 01:00 | Start | SPELER 1 |
| 02:00 | Start | SPELER 1 |
| 03:00 | Start | SPELER 2 |
| 03:00 | Start | SPELER 2 |
| 03:00 | Start | SPELER 2 |
| 04:00 | FOUT | SPELER 5 |
| 04:00 | BONUS | SPELER 4 |
| 04:00 | BONUS | SPELER 4 |

Red circles 1, 2, and 3 highlight the 'FOUT' event, the first 'BONUS' event, and the second 'BONUS' event respectively.

8. Event wijzigen

1

Klik één keer op het event.

Er verschijnt een vinkje voor het event. Het event kan nu worden gewijzigd.

2

In dit voorbeeld is de laatste vrij worp wél raak, maar was als 'Mis' ingegeven.

Klik op de +1 knop bij de soorten events.

Ná de klik op +1 wordt het event gewijzigd.

The screenshot shows a list of events with a checkmark next to the last event (SPELER 4 at 04:00).

| Time | Event | Player |
|-------|-------|----------|
| 01:00 | Start | SPELER 1 |
| 02:00 | Start | SPELER 1 |
| 03:00 | Start | SPELER 2 |
| 03:00 | Start | SPELER 2 |
| 03:00 | Start | SPELER 2 |
| 04:00 | Start | SPELER 5 |
| 04:00 | Start | SPELER 4 |
| 04:00 | Start | SPELER 4 |

The screenshot shows the same list of events, but with the +1 button highlighted for the last event (SPELER 4 at 04:00).

| Time | Event | Player |
|-------|-------|----------|
| 01:00 | Start | SPELER 1 |
| 02:00 | Start | SPELER 1 |
| 03:00 | Start | SPELER 2 |
| 03:00 | Start | SPELER 2 |
| 03:00 | Start | SPELER 2 |
| 04:00 | Start | SPELER 5 |
| 04:00 | Start | SPELER 4 |
| 04:00 | Start | SPELER 4 |

The screenshot shows the match report with the event updated to 'Start'.

| Time | Event | Player |
|-------|-------|----------|
| 01:00 | Start | SPELER 1 |
| 02:00 | Start | SPELER 1 |
| 03:00 | Start | SPELER 2 |
| 03:00 | Start | SPELER 2 |
| 03:00 | Start | SPELER 2 |
| 04:00 | Start | SPELER 5 |
| 04:00 | Start | SPELER 4 |
| 04:00 | Start | SPELER 4 |

9. Activiteit verwijderen



1

Klik één keer op het event.

| | | | | | |
|------------------|-------|----------|-------|-----|---|
| Thuis | | 6 - 0 | | Uit | |
| 0 | 4 | : | 00 | 0 | 0 |
| WEDSTRIJDVERSLAG | | | | | |
| 1 | Thuis | SPELER 1 | 01:00 | | |
| 1 | Uit | SPELER 1 | 02:00 | | |
| 2 | Thuis | SPELER 2 | 03:00 | | |
| 2 | Uit | SPELER 2 | 03:00 | | |
| 2 | Thuis | SPELER 2 | 03:00 | | |
| 5 | Uit | SPELER 5 | 04:00 | | |
| 4 | Thuis | SPELER 4 | 04:00 | | |
| 4 | Thuis | SPELER 4 | 04:00 | | |

2

Er verschijnt een vinkje voor het event.

Nu kun je de event verwijderen door op het **prullenmandje** te klikken.

| | | | | | |
|----------------|-------|----------|-------|-----|---|
| Thuis | | 6 - 0 | | Uit | |
| 0 | 4 | : | 00 | 0 | 0 |
| 1 geselecteerd | | | | | |
| 1 | Thuis | SPELER 1 | 01:00 | | |
| 1 | Uit | SPELER 1 | 02:00 | | |
| 2 | Thuis | SPELER 2 | 03:00 | | |
| 2 | Uit | SPELER 2 | 03:00 | | |
| 2 | Thuis | SPELER 2 | 03:00 | | |
| 5 | Uit | SPELER 5 | 04:00 | | |
| 4 | Thuis | SPELER 4 | 04:00 | | |
| 4 | Thuis | SPELER 4 | 04:00 | | |

Na de klik op het prullenmandje wordt het event verwijderd.

Let op de stand. Die verandert mee! Er wordt tenslotte een score verwijderd!

| | | | | | |
|------------------|-------|----------|-------|-----|---|
| Thuis | | 5 - 0 | | Uit | |
| 0 | 4 | : | 00 | 0 | 0 |
| WEDSTRIJDVERSLAG | | | | | |
| 1 | Thuis | SPELER 1 | 01:00 | | |
| 1 | Uit | SPELER 1 | 02:00 | | |
| 2 | Thuis | SPELER 2 | 03:00 | | |
| 2 | Uit | SPELER 2 | 03:00 | | |
| 2 | Thuis | SPELER 2 | 03:00 | | |
| 5 | Uit | SPELER 5 | 04:00 | | |
| 4 | Thuis | SPELER 4 | 04:00 | | |

10. Wissel activeren

De 'starting 5' zijn actief. Deze kunnen scores en fouten toebedeeld krijgen.

Bij een wissel klik je één keer op een wisselspeler. Deze wordt actief en kan gebruikt worden op het DWF.

In dit voorbeeld wordt wordt speler 6 van de thuis ploeg actief (veldspeler)

Je hoeft géén andere speler inactief te maken!

| THUIS | |
|---------|-----------|
| 1 | SPELER 1 |
| 2 | SPELER 2 |
| 3 | SPELER 3 |
| 4 | SPELER 4 |
| 5 | SPELER 5 |
| WISSELS | |
| 6 | SPELER 6 |
| 7 | SPELER 7 |
| 8 | SPELER 8 |
| 9 | SPELER 9 |
| 10 | SPELER 10 |

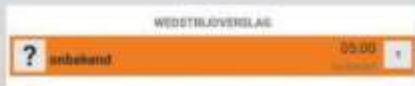
| THUIS | |
|---------|-----------|
| 1 | SPELER 1 |
| 2 | SPELER 2 |
| 3 | SPELER 3 |
| 4 | SPELER 4 |
| 5 | SPELER 5 |
| WISSELS | |
| 6 | SPELER 6 |
| 7 | SPELER 7 |
| 8 | SPELER 8 |
| 9 | SPELER 9 |
| 10 | SPELER 10 |



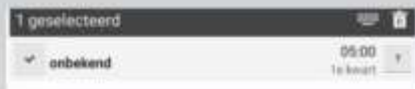
11. Activiteit is oranje.... en nu?

Als een event oranje wordt weergegeven, is deze (nog) niet compleet. Een event bestaat uit drie ingaves. Er mist nog één of twee ingaves (1. TIJD 2. WIE 3. WAT).

In dit voorbeeld is **alleen de tijd** nog maar ingegeven en daarna een andere event aangemaakt, waardoor het event in dit voorbeeld oranje oplicht.



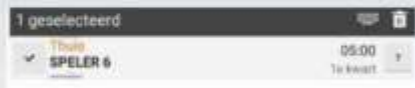
KLIK Om een event te wijzigen klik je **één keer** op het event.



WIJZIG Er verschijnt een vinkje voor het event. Nu kan deze worden aangevuld/gewijzigd. In dit voorbeeld een score van Thuis speler 6.



KLIK Klik op Thuis speler 6. **Let op!!** Het event wordt weer oranje, omdat er **nóg één** ingave mist!



WIJZIG Om een event te wijzigen klik je **één keer** op het event. Er verschijnt een vinkje voor de activiteit.



KLAAR Nu kan de score **+2** worden aangeklikt. Het event is nu compleet.

12. Time-out

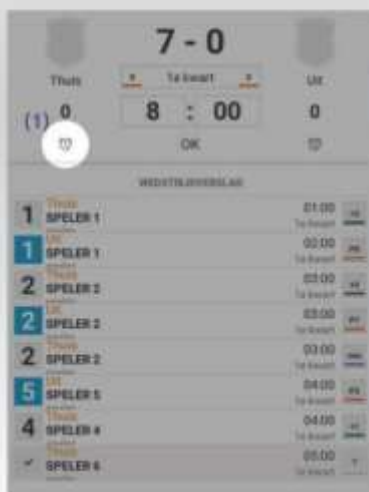


Klik op het 'wekkertje' (1) onder het team die de time-out heeft aangevraagd.

De tijd gaat lopen (2) en er komt een event 'time out' in het eventsoverzicht (3).

Type nu direct de minuut in waarin de time-out wordt gegeven (4).

Het event is klaar.



13. Nieuwe kwart.

Edwin

Als het 1e kwart is afgelopen, moet je in het DWF aangeven dat de '2e kwart' begint.
Klik op '1e kwart' (onder de stand) en kies voor '2e kwart'.

The image shows three sequential screenshots of a DWF (Digital Workstation) interface. Each screenshot displays a score of 7-0 between 'Thuis' (Home) and 'Uit' (Away) teams. The interface includes a 'WEDSTRIJDVERSLAG' (Match Report) section with a list of players and their positions. In the first screenshot, the '1e kwart' (1st quarter) is selected. In the second screenshot, a dropdown menu is open, and '2e kwart' (2nd quarter) is selected. In the third screenshot, the '2e kwart' is now the active selection in the interface.

14. Wedstrijd vastleggen.

Edwin

Als de wedstrijd is afgelopen, moet het DWF worden vastgelegd (opgeslagen).
DE TAFELAAR DOET DIT PAS, als de hoofdscheidsrechter hierin heeft toegestemd.
Klik op '4e kwart' (onder de stand) en kies voor: 'Naar vastleggen'.

The image shows two screenshots of the DWF interface. The left screenshot shows the '4e kwart' (4th quarter) selected in the dropdown menu. The right screenshot shows a confirmation dialog box titled 'Naar vastleggen' (Save Match). The dialog contains the following text: 'U staat op het punt het wedstrijdverslag te verlaten. Hebben de scheidsrechters en de aanvoerders van beide teams het wedstrijdverslag ingezien? Omdat dit een derwedstrijd is kunt u niet verder naar het wedstrijdstatus scherm.' The dialog has 'ANNULEREN' and 'OK' buttons.



Hoofdstuk 5. 24-seconden klok

Bij **eredivisiewedstrijden** spelen we met de 24-secondenregel. Als 24-secondenoperator bedien je de zichtbare klok (digitaal) of niet-zichtbare klok. Beide klokken hebben twee knoppen. De start en stop en de reset.

De 24-secondenregel houdt in dat het team dat in balbezit komt, 24 seconden de tijd heeft om een doelpoging te maken. Een doelpoging betekent dat de bal ten minste de basketring raakt. Na 14 seconden kan er een klokje afgaan om aan te geven dat de speler nog 10 seconden heeft om een doelpoging te maken. De 24-secondenregel dient ertoe dat de snelheid in het spel blijft en er meer punten gemaakt worden. Een speler (of heel de ploeg) maakt een fout (overtreding) als zij geen doelpoging heeft ondernomen voordat de 24 seconden voorbij zijn. In dit geval gaat de bal naar de tegenstander.



Wat samenhangt aan de 24-secondenregel, is het overbrengen (de bal over de middellijn naar de aanvallende helft van het veld brengen) binnen de 8 seconden. Als dit niet gebeurt, gaat de bal eveneens naar de tegenstander.

Start

24-seconden klok Regels Bij ieder fluitsignaal van de scheidsrechter de 24 seconden klok stil zetten, maar nog niet resetten.

Kijk naar de scheidsrechter waarvoor er gefloten is.

- Indien balbezit wijzigt van team (bal is uit), dan reset naar 24 seconden.
- Indien sprake is van een FOUT, dan de plaats van de overtreding (of waar de bal opnieuw moet worden ingenomen) bekijken.
- Is het op de eigen helft dan de schot-klok resetten naar 24 seconden.
- Is het op de aanvalshelft en staat de klok op 14 seconden of meer, dan wordt de schotklok niet teruggezet en blijft hetzelfde.
- Staat de schotklok op 13 seconden of minder (aanvalshelft), dan de schotklok resetten naar 14 seconden.
- Indien er wordt geschoten en de bal de ring raakt, dan wordt het een nieuwe 24 seconden als de verdedigende ploeg de bal heeft en 14 seconden als de aanvallende ploeg de bal in bezit heeft.
- Bij een sprongbal situatie wordt de 24 seconden klok niet teruggezet als de ploeg die in balbezit was, ook balbezit houdt. Als het balbezit wijzigt, dan moet de 24 seconden worden gereset.
- Als er wordt geschoten dan wordt de schotklok gereset naar 24 seconden als de verdedigende partij balbezit krijgt (en dus de aanvallende partij wordt). Echter, indien de aanvallende ploeg de bal heeft EN de bal de ring heeft geraakt, dan wordt de schotklok gereset naar 14 seconden.



Hoe te bedienen

Er zijn 3 knoppen die relevant zijn:

Start stop → Tijd wordt gestart/gestopt

Preset 24 → Tijd wordt teruggezet naar 24 seconden

Preset 14 → Tijd wordt teruggezet naar 14 seconden



De (schot)klok moet dus gestart worden als er BALBEZIT is. Dat is het moment na een inworp (of sprongbal) als de eerste speler de bal vast heeft. Dus NIET op het moment dat de pass gegeven wordt OF wordt aangeraakt!

Bij het begin van de wedstrijd staat de schotklok op 24 seconden. Wanneer de bal live is gaat de klok lopen. Het handigste is om de vinger dan op onderste knop (time 2) te houden. Wanneer de bal namelijk de ring raakt, gaat deze bij een aanvallende rebound op 14 seconden en verdedigende rebound op 24 seconden. Dus niet resetten wanneer er een schotpoging is gedaan, of wanneer de bal alleen maar het bord raakt. Pas wanneer de bal de ring raakt, dan gaat de nieuwe 14 (of 24) seconden in. Dit geldt ook, wanneer de bal tussen het bord en de ring vast blijft zitten, wat met de nieuwe regels resulteert in een sprongbal situatie.

Wanneer de verdedigende partij balbezit heroverd, dan gaat de schotklok naar 24 seconden. Balbezit is er pas wanneer de bal echt onder controle van een speler is, niet wanneer deze hem alleen maar aanraakt of wanneer 2 (of meer) spelers bezig zijn om de bal te veroveren.

Wanneer het aanvallende team een fout of overtreding maakt, waarna het spel dus gestopt is, en het andere team mag de bal innemen op de aanvallende helft, dan wordt de klok gereset op 14 seconden. Als de bal ingenomen wordt op de verdedigende helft dan, dan wordt de klok gereset op 24 seconden. Tegenwoordig wordt de bal na een onsportieve of diskwalificerende fout op de aanvalshelft ingenomen, dus gaat de schotklok naar 14 seconden. Bij een Technische fout voor het team in balbezit blijft het team in balbezit, en wordt de schotklok NIET gereset. Bij een 32 Technische fout door het team dat niet in balbezit is wordt de schotklok op 14 seconden gereset wanneer de schotklok onder de 14 seconden staat.

Wanneer de scheidsrechter fluit voor een voetbal overtreding (hij/zij wijst naar de voet) van de verdediging en het balbezit blijft dus bij het aanvallende team en de schotklok staat onder de 14 seconden met bal inname op de aanvalshelft, dan wordt de klok gereset naar 14 seconden. Indien op verdedigingshelft, dan gaat de klok naar 24 seconden.

In de laatste 2 minuten van de laatste periode en in eventuele verlengingen mag de coach van het team in balbezit en het balbezit is op de eigen verdedigende helft NA een door hem/haar aangevraagde time-out aangeven waar de bal wordt ingenomen. Kiest hij/zij voor de eigen (verdedigings-) helft, dan blijft de schotklok staan wat het was. Kiest de coach voor de aanvalshelft en de klok staat op meer dan 14 seconden, dan wordt de schotklok gereset naar 14. Bij minder dan 14 seconden op de schotklok, dan blijft deze daar op staan.

Samenvattend 24 seconden klok:

Reset naar 14 seconden

- na een fout van het team dat niet in balbezit is en de klok staat op minder dan 14 seconden
- bal raakt de ring en er is een aanvallende rebound
- voetbal van verdedigende team, schotklok staat op minder dan 14 seconden.
- balbezit wijzigt na fout of overtreding, inname op de aanvalshelft
- in laatste 2 minuten of verlenging(en), bij balbezit op verdedigings-helft en coach kiest voor inname op aanvalshelft en de klok staat op meer dan 14 seconden

Reset naar 24 seconden

- na een score
- bal raakt de ring en er is een verdedigende rebound
- bij een steal
- balbezit wijzigt na fout of overtreding, inname op de verdedigings-helft

Geen reset in alle andere gevallen.

