

U12 EN OUDER
(BEGINNERS)

Tafelofficial 2023-2024



Tafelofficials, wie zijn dat?

3

- ▶ Scorer of aantekenaar
- ▶ Timer of tijdopnemer
- ▶ Shotklokooperator



De andere officials zijn de scheidsrechters en de tennistafgevaardigden (18+, lid van Mercurlus)

Tafelofficial U12 en ouder

Administratie vooraf

6

- ▶ Hoe maak ik een eigen account aan?
- ▶ Hoe koppel ik mijn lidnummer?
- ▶ Hoe verbind ik mezelf aan de juiste ploeg of ploegen?

Tafelofficial U12 en ouder

Wat te doen bij een thuismatch.

21

- ▶ Zet de spelersbanken, tafel en goals klaar. Hiermee zal de coach ook helpen.
- ▶ Voorzie een bak met wedstrijdmaterialen. Die vind je in de wedstrijdkast in het kot.
- ▶ Voorzie een chronometer (bv die van je gsm) of een scorebord.
- ▶ Voorzie een tablet of laptop. Zorg ervoor dat je hem tijdens gebruik kan opladen.

Tafelofficial U8 en U10

Aantekenaar

25

- Spelers op het spelersblad zetten
- De score bijhouden
- Fouten noteren
- Time-outs noteren
- De pijl voor wisselend balbezit draaien



Tafelofficial U12 en ouder

Tijdopnemer

38

- Speelklok stoppen en starten
- Timing time-outs
- Scorebord bedienen
- Vervangingen aangeven
- Bordjes van de fouten tonen



Tafelofficial U12 en ouder

Shotklokooperator

48

- Shotklok stoppen en starten
- Shotklok resetten naar 24 of 14 seconden



Niet bij U12

Tafelofficial U12 en ouder

Tafelofficials, wie zijn dat?

- ▶ Scorer of aantekenaar
- ▶ Timer of tijdopnemer
- ▶ Shotkloperator

De andere officials zijn de scheidsrechters en de terreinafgevaardigden (18+, lid van Mercurius)



AANTEKENAAR

- ← Spelers op het spelersblad zetten
- ← De score bijhouden
- ← Fouten noteren
- ← Time-outs noteren
- ← De pijl voor wisselend balbezit draaien

Rol wordt opgenomen door de bezoekende ploeg en in uitzonderlijke gevallen door thuisploeg

TIJDOPNEMER

- ← Spelers invullen (indien thuis)
- ← Speelklok stoppen en starten
- ← Timing time-outs
- ← Scoreboard bedienen
- ← Bordjes voor persoonlijke en ploegfouten tonen
- ← Vervangingen vragen

Rol wordt opgenomen door de thuisploeg.

SHOTKLOKOPERATOR

- ← Shotklok starten, stoppen en resetten

niet voor U12

Rol wordt opgenomen door de thuisploeg.

Wat is er nieuw?

- ▶ Het materiaal kreeg een **update**
- ▶ Er werden verschillende **videovoorbeelden** toegevoegd
- ▶ De **volgorde werd veranderd** naar de volgorde in de meest recente versie van de *FIBA Table Officials Manual*
- ▶ De **spelregels zijn quasi onveranderd** t.o.v. het seizoen 2021-2022

Administratie vooraf

- ▶ Hoe maak ik een eigen account aan?
- ▶ Hoe koppel ik mijn lidnummer?
- ▶ Hoe verbind ik mezelf aan de juiste ploeg of ploegen?

Basketbal Vlaanderen-account

- ▶ Ga naar <https://www.basketbal.vlaanderen/sportbeheer-online>
- ▶ Selecteer "LOGIN"
- ▶ Selecteer "Account aanmaken"

COMPETITIES & BEKER ▾ CLUBS ▾ TEAMS ▾ WEDSTRIJDEN ▾ LEDEN ▾ ZOEKEN 🔍 FAVORIETEN LOGIN 👤

Gebruikersnaam
xanderhayen2@gmail.com

Wachtwoord
Wachtwoord

Wachtwoord is verplicht

Login

Wachtwoord onthouden
[Wachtwoord vergeten](#)
[Gebruikersnaam opvragen](#)
[Account wijzigen](#)
[Lidnummer koppelen](#)
[Account aanmaken](#)

Basketbal Vlaanderen-account

- ▶ Kies een emailadres en een wachtwoord. Bevestig daarna je emailadres.
- ▶ **Koppel je lidnummer** via de optie “Lidnummer koppelen”. Hiervoor ontvang je een bevestigingscode via email.

The screenshot shows a web form titled "Lidnummer koppelen" with a close button (X) in the top right corner. The form contains the following fields and elements:

- Gebrowsersnaam:** A text input field containing "xanderhayen2@gmail.com" with a search icon on the right.
- Wachtwoord:** A text input field containing "Wachtwoord" with a search icon on the right.
- Lidnummer:** A text input field containing "Lidnummer".
- Lidnummer is verplicht:** A label indicating that the membership number is mandatory.
- Code aanvragen:** A button to request a code.
- Code:** A text input field with the placeholder text "Vul de code uit de e-mail in".
- Koppelen:** A button to link the membership number.


Wat is mijn lidnummer?

- ▶ Ga naar “ZOEKEN”, vink “Leden” aan en zoek je eigen naam op.

The screenshot shows a website navigation bar with the following items: COMPETITIES & BEKER, CLUBS, TEAMS, WEDSTRIJDEN, LEDEN, ZOEKEN (highlighted), FAVORIETEN, and LOGIN. Below the navigation bar is a search input field containing 'Xander Haijen' and a search icon. Underneath the search field are three radio buttons: 'Leden' (selected), 'Reeksen', and 'Teams'. Below the radio buttons is a table with the following data:

Naam	Type	
Xander Haijen	Lid	22-02-2001

Wat is mijn lidnummer?







Yander Haijen 			
Lidnr: 639897 Geboortedatum: 22-02-2001 (M)			
Overzicht		Historiek	
Lidmaatschap Bij Club	Categorie	Vanaf	Tot
Mercurius BBC Berchem	Spelend lid	05-09-2014	
Team	Activiteit		

Problemen

- ▶ *Ik vind mezelf niet terug als ik mezelf opzoek.*
 - ▶ **Dan ben je nog geen lid.** Stuur een bericht naar ledenadministratie@mercuriusbbc.be om dit op te lossen.
- ▶ *Ik krijg geen code doorgestuurd. / Ik krijg mijn lidnummer niet gekoppeld.*
 - ▶ **Je moet je eID inlezen.** Als je emailadres nog niet gekend is bij Basket Vlaanderen, moet je je eID inlezen via <https://www.basketbal.vlaanderen/lid-worden-id-uploaden>. Hulp nodig hiermee? Stuur een bericht naar info@basketbal.vlaanderen.
- ▶ *Ik heb een ander probleem met mijn account dat ik niet opgelost krijg voor de volgende wedstrijd.*
 - ▶ **Gebruik het back-upaccount** dwf@mercuriusbbc.be voor die keer.

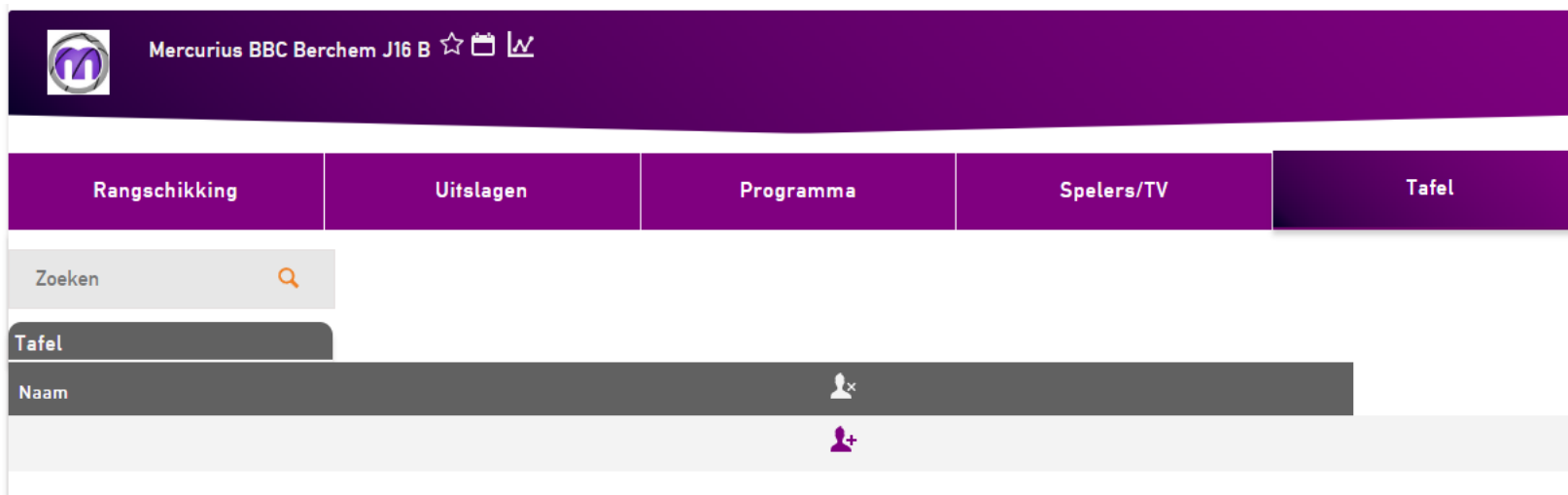
Voeg jezelf toe aan een team





- ▶ Ga naar <https://www.basketbal.vlaanderen/sportbeheer-online>
- ▶ Log in met je eigen account. Enkel in noodgevallen gebruik je het back-upaccount.
- ▶ Ga naar “CLUBS” en zoek op Mercurius. Selecteer “Teams” en scroll naar beneden tot het juiste team.





Mercurius BBC Berchem J18 B	J18 U18 Jongens	U18 Niveau 3 F Beker van Antwerpen U18 Jongens Poule A Mercurius BBC Berchem OEFEN		
Mercurius BBC Berchem J16 A	J16 U16 Jongens	U16 Niveau 3 I Beker van Antwerpen U16 Jongens Poule I		
Mercurius BBC Berchem J16 B	J16 U16 Jongens	U16 Niveau 3 J Duffel K.B.B.C. OEFEN		
Mercurius BBC Berchem G14 A	G14 U14 Gemengd	U14 Niveau 2 D Beker van Vlaanderen U14 Poule F Basket Blankenberge OEFEN		
Mercurius BBC Berchem G14 B	G14 U14 Gemengd	U14 Niveau 3 J Beker van Antwerpen U14 Gemengd Poule D		

Voeg jezelf toe aan een team

- ▶ Selecteer "Tafel" en voeg jezelf toe met het  icoontje



 Mercurius BBC Berchem J16 B   

Rangschikking	Uitslagen	Programma	Spelers/TV	Tafel
xand 				
Tafel				
Naam				
Xander Haijen				
				

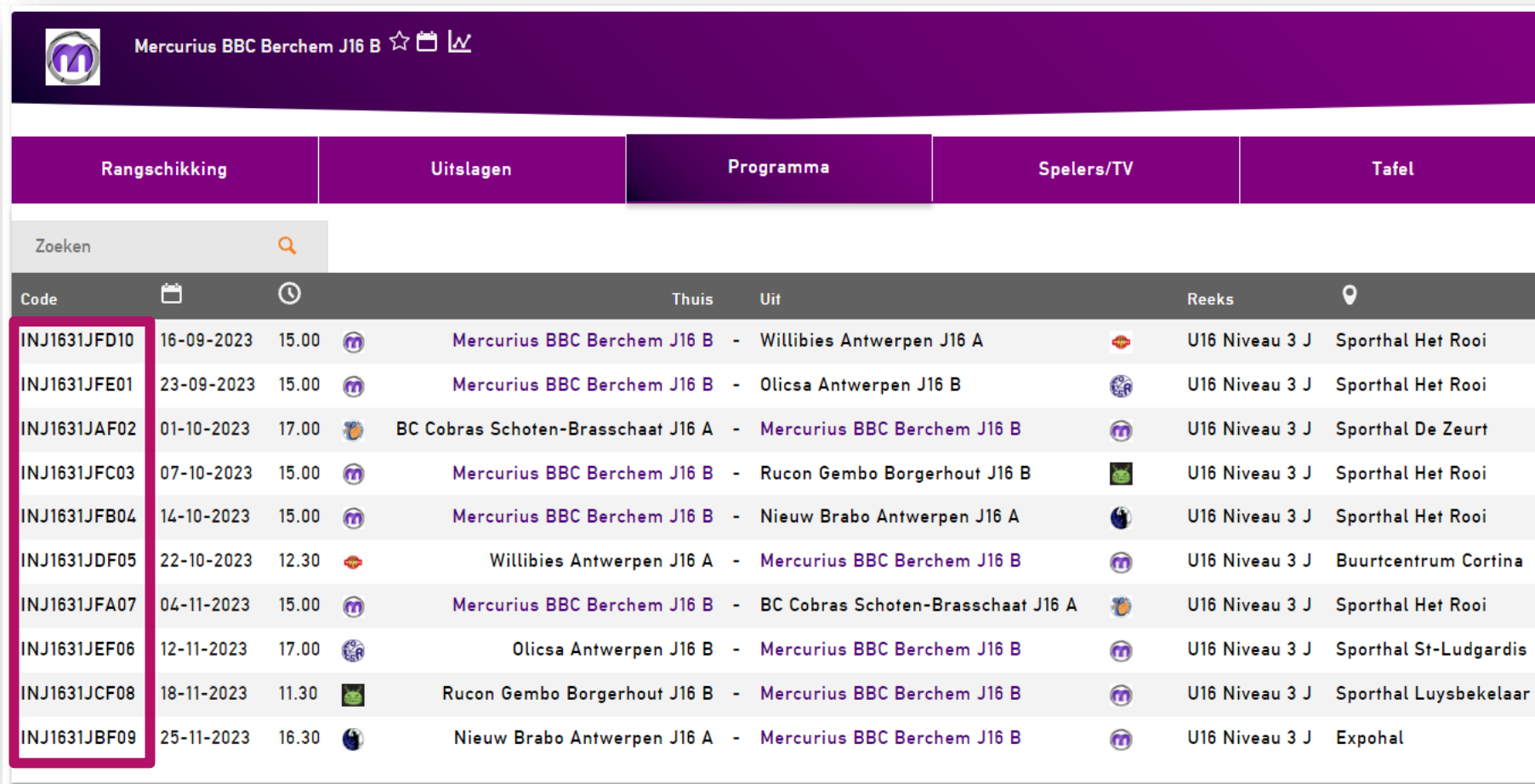
Het digitale wedstrijdformulier

- ▶ Hoe vind ik de juiste wedstrijd?
- ▶ Hoe geef ik alle spelers, coaches en officials in?

De juiste wedstrijd vinden.

16

- ▶ Ga naar het juiste team.
- ▶ Selecteer "Programma". Klik op het wedstrijdnummer van de wedstrijd.




Mercurius BBC Berchem J16 B ☆ 📅 📄









Rangschikking Uitslagen **Programma** Spelers/TV Tafel

Zoeken 🔍

Code	📅	🕒	Thuis	Uit	Reeks	📍
INJ1631JFD10	16-09-2023	15.00	Mercurius BBC Berchem J16 B	Willibies Antwerpen J16 A	U16 Niveau 3 J	Sporthal Het Rooi
INJ1631JFE01	23-09-2023	15.00	Mercurius BBC Berchem J16 B	Olicsa Antwerpen J16 B	U16 Niveau 3 J	Sporthal Het Rooi
INJ1631JAF02	01-10-2023	17.00	BC Cobras Schoten-Brasschaat J16 A	Mercurius BBC Berchem J16 B	U16 Niveau 3 J	Sporthal De Zeurt
INJ1631JFC03	07-10-2023	15.00	Mercurius BBC Berchem J16 B	Rucon Gembo Borgerhout J16 B	U16 Niveau 3 J	Sporthal Het Rooi
INJ1631JFB04	14-10-2023	15.00	Mercurius BBC Berchem J16 B	Nieuw Brabo Antwerpen J16 A	U16 Niveau 3 J	Sporthal Het Rooi
INJ1631JDF05	22-10-2023	12.30	Willibies Antwerpen J16 A	Mercurius BBC Berchem J16 B	U16 Niveau 3 J	Buurtcentrum Cortina
INJ1631JFA07	04-11-2023	15.00	Mercurius BBC Berchem J16 B	BC Cobras Schoten-Brasschaat J16 A	U16 Niveau 3 J	Sporthal Het Rooi
INJ1631JEF06	12-11-2023	17.00	Olicsa Antwerpen J16 B	Mercurius BBC Berchem J16 B	U16 Niveau 3 J	Sporthal St-Ludgardis
INJ1631JCF08	18-11-2023	11.30	Rucon Gembo Borgerhout J16 B	Mercurius BBC Berchem J16 B	U16 Niveau 3 J	Sporthal Luysbekelaar
INJ1631JBF09	25-11-2023	16.30	Nieuw Brabo Antwerpen J16 A	Mercurius BBC Berchem J16 B	U16 Niveau 3 J	Expohal

Geef spelers, coaches en officials in

- ▶ Ga naar het juiste team.
- ▶ Gebruik het  icoontje om spelers, coach en gedelegeerde in te vullen.
- ▶ Let bij spelers op het juiste rugnummer. Vraag aan de coach wie de kapitein is.

Mercurius BBC Berchem J16 B		U16 Niveau 3 J (INJ1631JFD10)		Willibies Antwerpen J16 A	
Sporthal Het Rooi	Mercurius BBC Berchem J16 B	Willibies Antwerpen J16 A	Officials	DWF Uitslag	Verlag
	Rugnr	Categorie	Naam	Med.Aftest	
					 
	Coach				
	Ass. Coach				
	Gedelegeerde				

Geef spelers, coaches en officials in

- ▶ Ga naar “Officials”
- ▶ Voeg jezelf toe bij Score (bij een uitwedstrijd) of Time en 24sec (bij een thuiswedstrijd)

	Naam	Reiskosten	Vergoeding
1e			
2e			
3e			
Score			
Time			
24sec			
Comm			

Problemen?

- ▶ *Ik krijg het uitgebreide menu (met teams, Officials, DWF uitslag, ...) niet te zien.*
 - ▶ **Je bent niet ingelogd.** Log in met je persoonlijk account. Bij uitwedstrijden vraag je **altijd** aan de tegenstander om in te loggen. Bij thuiswedstrijden kan je in noodgevallen het back-upaccount dwf@mercuriusbbc.be gebruiken.
- ▶ *Ik kan tafelofficials niet toevoegen.*
 - ▶ **De tafelofficial is niet gelinkt aan het team.** Doe dit eerst.
- ▶ *Ik kan de coach niet toevoegen.*
 - ▶ **De TV is niet in orde.** Voeg tijdelijk een andere coach toe of voeg de coach toe via zijn lidnummer en meld dit probleem aan de ploegafgevaardigde of aan secretaris@mercuriusbbc.be.

Tijdslijn

Zo snel mogelijk:

Account aanmaken
en aan team
koppelen

Week voor wedstrijd:

Spelers, coach en
officials ingeven

Dag van de wedstrijd:

DWF opstarten

Wat te doen bij een thuismatch.

- ▶ Zet de spelersbanken, tafel en goals klaar. Hiermee zal de coach ook helpen.
- ▶ Voorzie een bak met wedstrijdmaterial. Die vind je in de wedstrijdcast in het kot.
- ▶ Voorzie een chronometer (bv die van je gsm) of een scorebord.
- ▶ Voorzie een tablet of laptop. Zorg ervoor dat je hem tijdens gebruik kan opladen.

Het wedstrijdmaterial

Bij U12

- ▶ Chronometer met plaatjes voor minuten of scorebord
- ▶ Borden voor de persoonlijke en teamfouten
- ▶ Pijl voor wisselend balbezit
- ▶ Buzzer of bel
- ▶ Tablet en toebehoren

Bij U14 en ouder

- ▶ Chronometer met plaatjes voor minuten of scorebord
- ▶ Borden voor de persoonlijke en teamfouten
- ▶ Pijl voor wisselend balbezit
- ▶ Buzzer of bel
- ▶ Tablet en toebehoren
- ▶ Shotklok

Het materiaalkot

Laptops

- ← Chromebooks liggen in een kastje in ons materiaalkot
- ← Laad de laptop altijd op tijdens gebruik
- ← Verlengkabels e.d. zijn ook aanwezig
- ← Berg de laptop terug op als er geen wedstrijd direct na de jouwe is

Aantekenaar

- Spelers op het spelersblad zetten
- De score bijhouden
- Fouten noteren
- Time-outs noteren
- De pijl voor wisselend balbezit draaien

The screenshot displays a tablet interface for a sports match. The top section features a scoreboard with a central timer showing '- 01:00 +' and 'Periode' below it. The left side is labeled 'Thuis Team' (Home Team) and the right side 'Uit Team' (Away Team). Below the scoreboard, two large '0' scores are shown for the home and away teams, with 'Time out' buttons on either side. A central control panel includes icons for 'Deelnemers' (Participants), 'Verloop' (Flow), 'Opmerkingen' (Remarks), and 'Einde wedstrijd' (End of match). At the bottom, there are buttons for 'Home', 'Minuut' (Minute), and 'Away', along with a 'Periode 1' indicator.

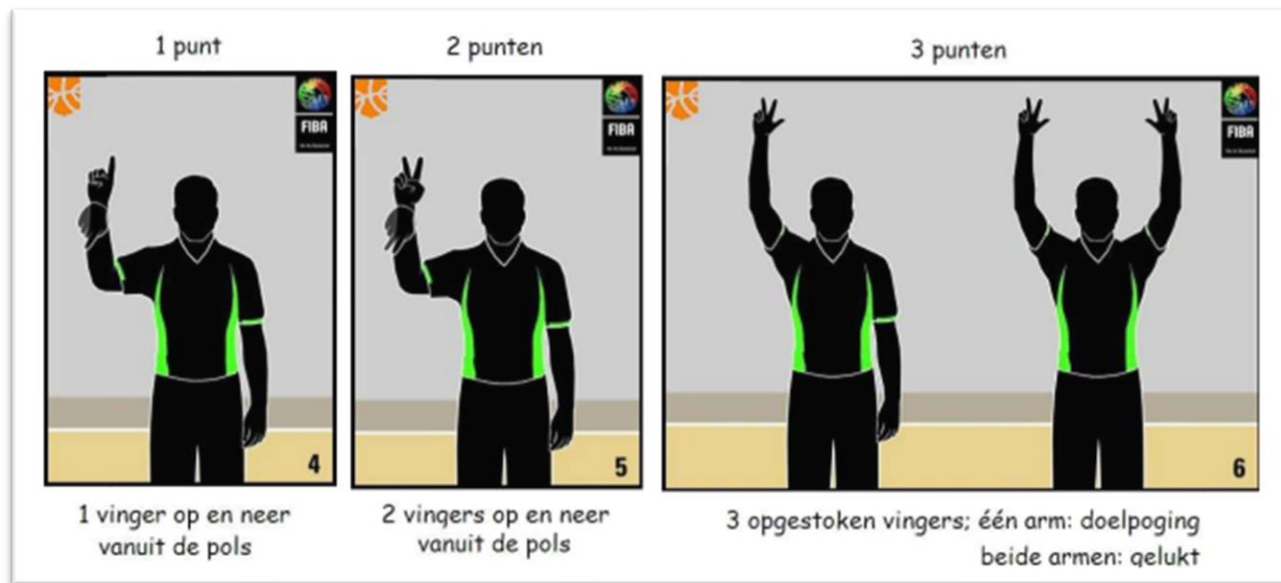
Voor de wedstrijd

- ← Aanloggen op site Basket Vlaanderen
- ← Opstarten DWF voor een specifieke wedstrijd
- ← **Invullen spelers e.a. max. 5 dagen op voorhand, en best niet ter plaatse**
- ← Dag van de wedstrijd: start de wedstrijd

Scores ingeven

27

Een score telt voor 1, 2 of 3 punten.
Driepunters tellen niet bij de U12.



DWF: Voor een score klik je op het nummer van de speler en vervolgens op 1, 2 of 3

DWF tip: heb je foutieve score ingegeven, kan je dit corrigeren via verloop.

Fouten (fouls)

28

Er zijn verschillende soorten fouten. De meest voorkomende is de persoonlijke fout, met of zonder vrijwerpen. **De ref geeft aan welke fout gebeurd is en welke speler deze begaan heeft.** Deze fout moet dan bij de speler genoteerd worden.

DWF : Voor een fout klik je op het nummer van de speler en vervolgens op het type fout.

P	Persoonlijke fout
T	Technische fout
U	Onsportieve fout
D	Uitsluitende fout voor een speler, (assistent-)coach, wisselspeler, uitgesloten speler of delegatielid
F	Uitsluitende fout voor vechten (art. 39)
C	Technische fout tegen de hoofdcoach voor persoonlijk gedrag
B	Technische fout tegen de hoofdcoach voor gedrag van de assistent of andere leden op de bank
GD	Uitsluiting voor een speler, (assistent-)coach of delegatielid wegens een combinatie van UF en TF



P



P3



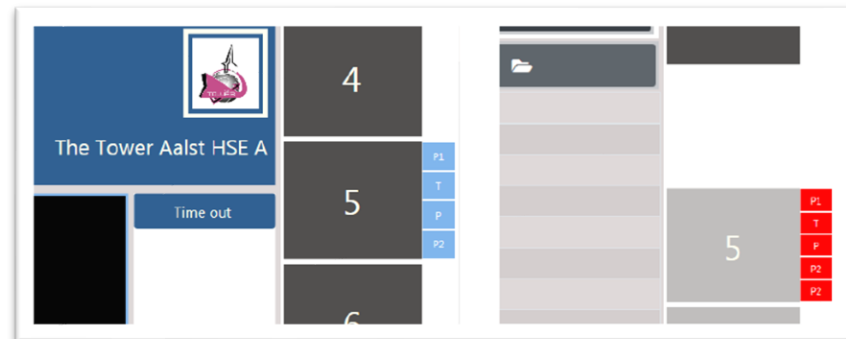
C1

Fouten (fouls)

29

Indien een speler 5 fouten heeft, mag hij niet meer spelen.
Ook wanneer hij een bepaald aantal andere fouten heft (T, U, D, ...).

DWF tip : spelers worden automatisch verwijderd van het veld wanneer het maximum aantal fouten bereikt is.



Teamfouten

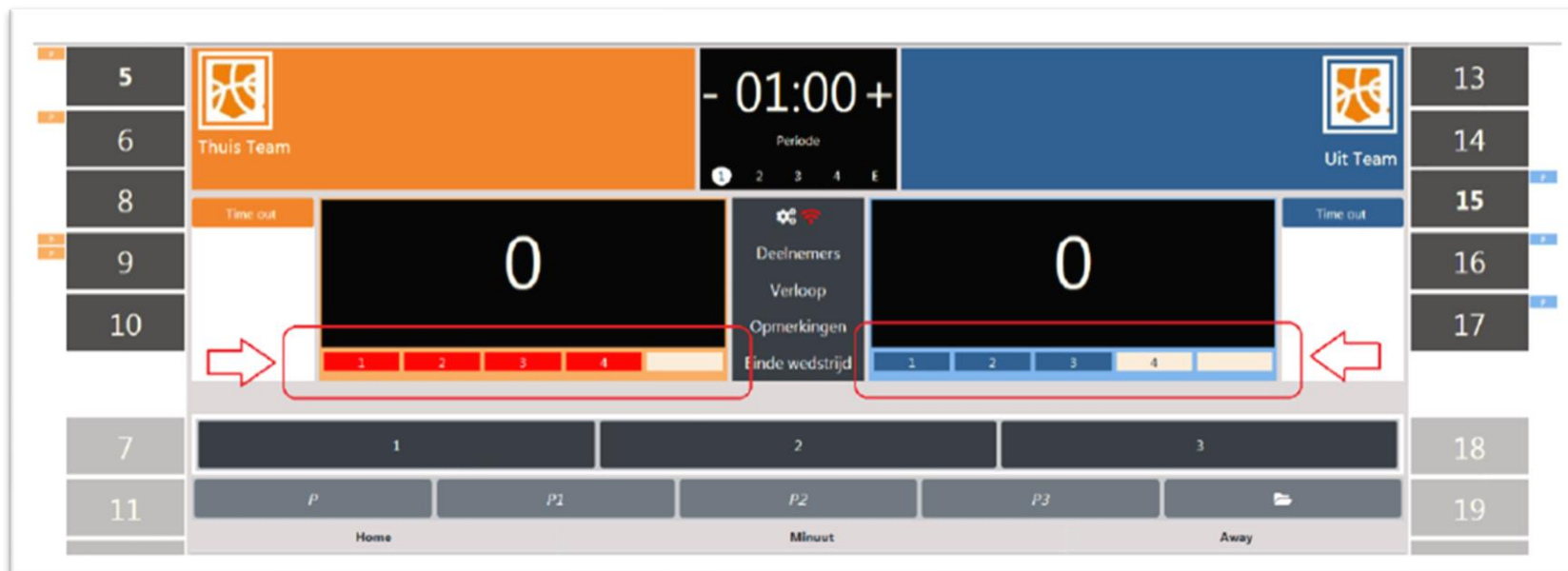
30

Wanneer een team meer dan 4 teamfouten heeft :

- Wordt het rode indicatiebordje rechtgezet op de tafel aan de kant van de ploeg met de 4 teamfouten *door de tijdopnemer*
- Krijgt de tegenstander bij elke volgende verdedigende fout vrijworpen

DWF : Teamfouten worden automatisch aangevuld.

Na elke quarter wordt het aantal teamfouten weer op 0 gezet, behalve in OT.

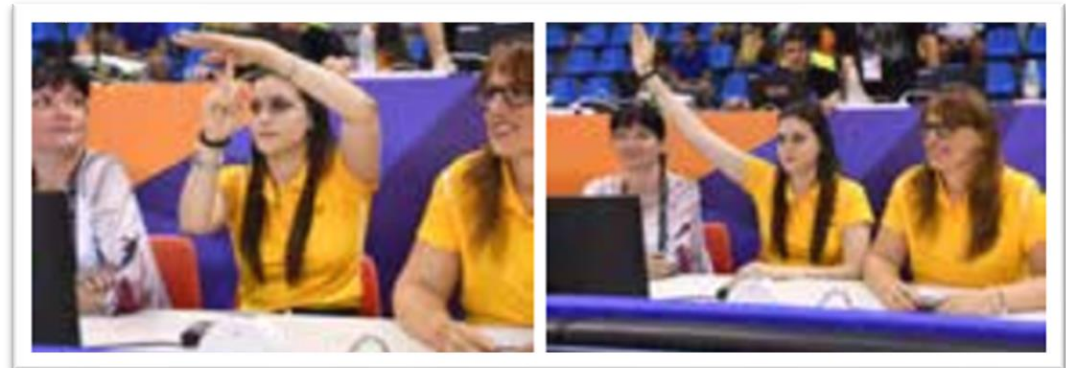


Time-outs

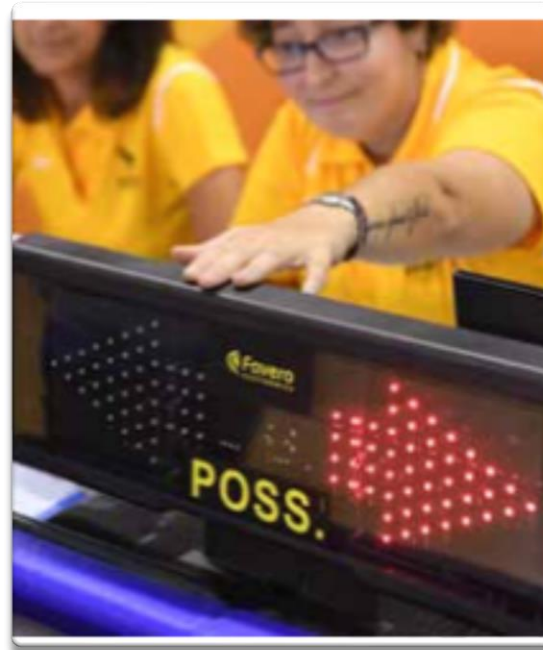
Procedure

- De coach meldt dat hij een time-out wil nemen aan de tafelofficials
- Bij de eerstvolgende mogelijkheid wordt een geluidssignaal gegeven en maakt de aantekenaar het time-outsignaal naar de ref en wijst hij naar de correcte spelersbank.
- De refs fluiten en maken het geijkte teken
- De spelers gaan naar de bank

DWF : naast de score zie je de knop voor de time-outs staan. Het aantal gebruikte time-outs staat vermeld onder die knop.



Pijl voor het wisselend balbezit

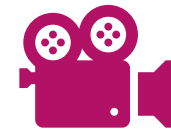


Deze pijl geeft aan wie de bal ingooit in bepaalde situatie :

Bij start van de wedstrijd: na opgooien wijst de pijl naar de kant van de ploeg die de bal niet veroverd heeft

Daarna wordt de pijl veranderd van richting

- ← **Na inworp** aan de start van een quarter
- ← **Na inworp** na een 'tussen-2' situatie



Vervangingen

Wanneer mag een vervanging gebeuren ?

- Als de bal dood is, de klok gestopt en de ref klaar is met signaleren
- Na de laatste vrijworp, indien die gescoord wordt
- Wanneer de tegenstander gescoord heeft in de **laatste 2 minuten van de wedstrijd**

DWF: om een vervanging uit te voeren, klik je eerst op de invallende speler en vervolgens op de speler die vervangen wordt.

DWF tip: laat de invallende speler zeggen welk spelersnummer hij vervangt en gebruik de knop "SUBS".

Onregelmatigheden tijdens een wedstrijd

- ▶ In te geven bij vakje “opmerkingen”
- ▶ Scheidsrechters kennen juiste procedures

Afsluiten van een periode

- ▶ Door op de 1, 2, 3, 4, E te klikken kan je van periode wisselen.
- ▶ Bij het begin van elke periode dien je de 5 spelers op het terrein opnieuw te selecteren en starten de ploegfouten opnieuw.
- ▶ Bij de wissel van periode 2 naar 3 moet je ook het balvoordeel ingeven. **De pijl wisselt van kant tijdens de rust.**

Einde van de wedstrijd

- ▶ De scheidsrechter sluit het wedstrijdblad af door op einde wedstrijd te klikken.
- ▶ Er kunnen eventueel nog opmerkingen gegeven worden en er dient afgevinkt te worden dat de betrokkenen akkoord zijn met de wedstrijd.
- ▶ Bij de pincode geeft de hoofdscheidsrechter zijn code in of de code van de club indien het geen officiële scheidsrechter is.
- ▶ Vervolgens klik je op versturen en de wedstrijd wordt afgesloten. Je krijgt een melding ter bevestiging of de wedstrijd goed werd doorgestuurd.

Zelf eens proberen?

- ▶ Er is een demo beschikbaar via <https://vbldwfdev.wisseq.eu/?guid=test1>
 - ▶ Kies dan de wedstrijd TestDemo

Tijdopnemer

- Speelklok stoppen en starten
- Timing time-outs
- Scorebord bedienen
- Vervangingen aangeven
- Bordjes van de fouten tonen



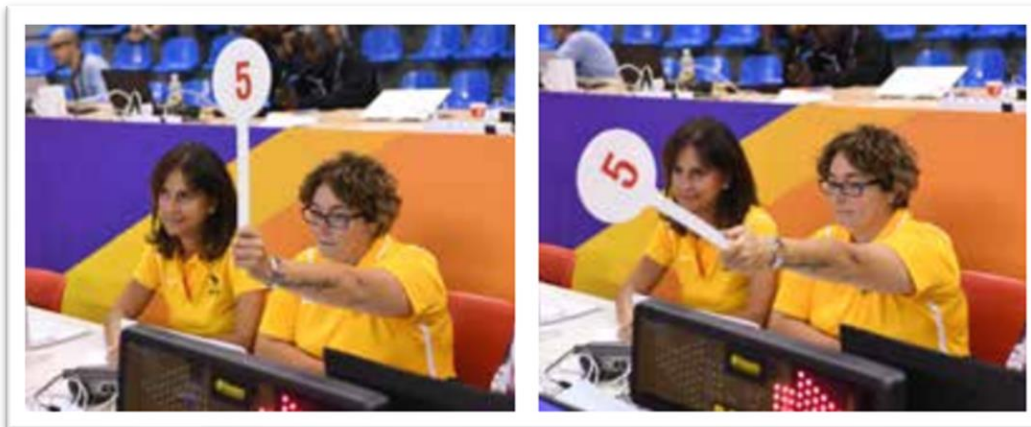
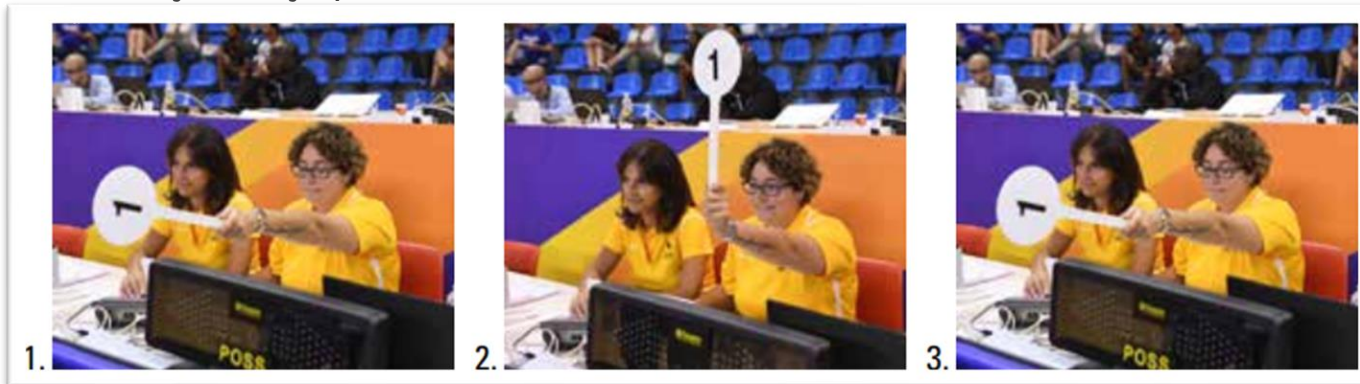
Bordjes voor de fouten

- ▶ Bordjes voor ploegfouten: omhoog bij de 4^e ploegfout



Bordjes voor de fouten

- ▶ Bordjes bij spelersfouten: laten zien de hoeveelste fout dit is



Speciale gevallen

Een speler maakt meerdere fouten op hetzelfde moment



1.



2.



3.

Twee tegenstanders maken tegelijk een fout



1.



2.



3.

Klok en scorebord

Het is de tijdopnemer die de klok en het scorebord bedient.

Tijdens het spel is het starten en stoppen van de wedstrijdklok belangrijker dan het ingeven van de scores. Zorg dus eerst dat de klok op tijd stopt en start en geef daarna pas de scores in.

Wij hebben in het Rooi twee scoreborden :

- Het grote scorebord aan de muur
- Draagbaar scoreboard

Deze wijzen zichzelf redelijk snel uit.

Wedstrijdklok stoppen



- ▶ De tijd van een quarter is verstreken (dit gebeurt automatisch)
- ▶ **De ref maakt een fluitsignaal**
- ▶ Een veldgoal wordt gescoord tegen het team dat een time-out gevraagd heeft en die ook krijgt
- ▶ **Een veldgoal gescoord wordt tijdens de laatste 2 minuten van de wedstrijd**
- ▶ Het shotkloksignaal klinkt en een shotklokovertreiding wordt gefloten door de refs

Wedstrijdklok starten



- ▶ Bij de tip-off, wanneer de bal aangeraakt wordt door een speler
- ▶ Na een laatste niet-gescoorde vrijworp, wanneer de bal aangeraakt wordt
- ▶ **Tijdens een inworp, wanneer de bal aangeraakt wordt.** Wanneer de tijdopnemer de bal niet kan zien, kijkt hij naar de handsignalen van de scheidsrechter.



Time-outs

45

Elk team heeft recht op

- ← 2 time-outs tijdens de 1e helft
- ← 3 time-outs tijdens de 2e helft, maar maximaal 2 tijdens de laatste 2 minuten
- ← 1 time-out tijdens elke OT

Wanneer mag een time-out genomen worden ?

- ← Als de bal dood is, de klok gestopt is en de refs klaar met signaleren zijn
- ← Na de laatste vrijworp, indien die gescoord wordt
- ← Wanneer de tegenstander gescoord heeft

Time-outs

Hoe wordt een time-out gemeten?

- ▶ Start de stopwatch op het moment dat de ref het fluitsignaal geeft en het time-outsignaal maakt.
- ▶ Laat het signaal horen wanneer 50 seconden verstreken zijn en geef het afgesproken signaal (10 vingers in de lucht)
- ▶ Laat het signaal horen wanneer 60 seconden verstreken zijn

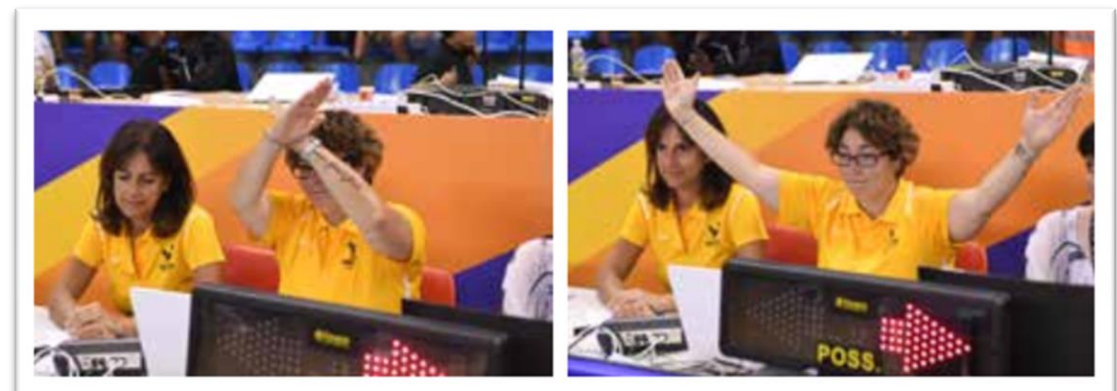


Vervangingen aangeven

Buzzer laten horen en correcte signaal maken.

Wanneer mag een vervanging gebeuren ?

- Als de bal dood is, de klok gestopt en de refs is klaar met signaleren
- Na de laatste vrije worp, indien die gescoord wordt
- Wanneer de tegenstander gescoord heeft in de laatste 2 minuten van de wedstrijd



Shotklokoperator

- ← Shotklok stoppen en starten
- ← Shotklok resetten naar 24 of 14 seconden



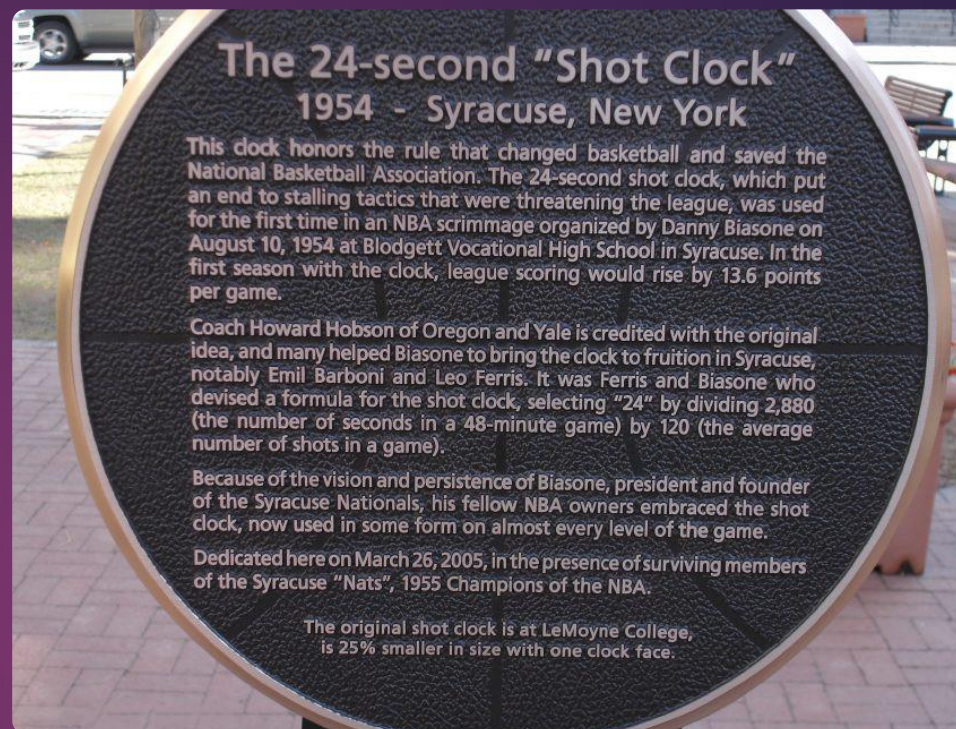
Niet bij U12

Wat is de shotklok ?

Een team heeft 24 seconden de tijd om een legitieme doelpoging te ondernemen. Als het daar langer over doet, is dat een overtreding.

Een legitieme doelpoging is elke **bal die de ring raakt** of zonder de ring te raken door de basket valt.



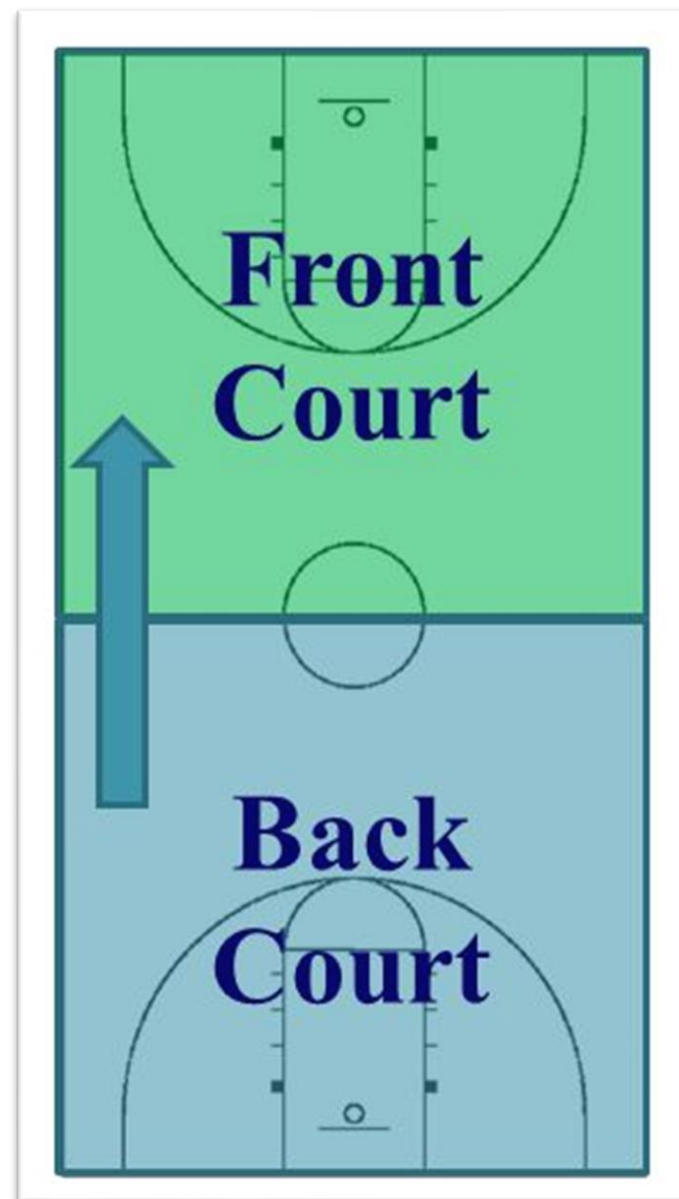


The shot clock monument

Syracuse, New York

Enkele begrippen

- Front court / back court
- Aanvallende rebound & verdedigende rebound



Enkele begrippen

- Controle van de bal en het veranderen van controle

Art. 14

Balbezit

14.1

Definitie

14.1.1

Balbezit door een ploeg **begint** wanneer een speler van die ploeg een levende bal in bezit heeft, dat betekent dat hij de bal vasthoudt, of ermee dribbelt, of dat hij een levende bal ter beschikking heeft.

14.1.2

Balbezit door een ploeg **duurt voort** wanneer:

- Een speler van die ploeg in het bezit is van een levende bal.
- De bal wordt overgespeeld tussen ploeggenoten.

14.1.3

Balbezit door een ploeg **eindigt** wanneer:

- Een tegenstander balbezit verwerft.
- De bal dood wordt.
- De bal de hand(en) van de werper heeft verlaten bij een doelpoging of een vrijworp.

Tips

Indien gefloten wordt, druk dan op STOP.

← Zo stopt de shotklok, maar wordt er niks gereset.

← Pas nadat de ref heeft aangegeven wat er gebeurd is, beslis dan of er gereset moet worden of niet

De eerste keren: kom wat vroeger en zorg ervoor dat je de knopjes goed in de vingers hebt.

Wanneer gestopt, maar niet gereset?

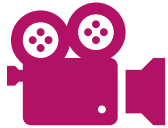
- ▶ Als hetzelfde team **controle behoudt** bij
 - ▶ Een **uitbal**
 - ▶ De meeste situaties met **tussen-twee**
 - ▶ Een blessure van het eigen team
 - ▶ Een dubbelfout
 - ▶ Bij de meeste technische en vechtfouten

Wanneer (her)start de shotklok?




- ▶ Als een speler **controle verwerft** over de bal op het speelveld









- ▶ Als een speler **bij een inworp** de bal aanraakt



Wanneer reset naar 24?

- ▶ **Bij een geldig doelpunt**
- ▶ Na een **verdedigende rebound**
- ▶ **Bij een wissel van controle van een levende bal** 
- ▶ Bij een wissel van controle met een **inworp in de backcourt**  
- ▶ Een team krijgt een **inworp in de backcourt vanwege een fout** of overtreding van de tegenstander
- ▶ Bij een verdedigende rebound na een gemiste vrije worp
- ▶ Bij een bal die vastzit tussen ring en bord en de daaropvolgende tussen-twee (voordeel voor verdedigers)

Wanneer reset naar 14?

- ▶ Als de shotklok **13 seconden of minder aangeeft** en de bal bevindt zich in de **frontcourt** en
 - ▶ **De verdedigers begaan een persoonlijke fout** of overtreding 
 - ▶ Een verdediger is geblesseerd
 - ▶ De verdedigers begaan een technische fout
- ▶ Tijdens de **vrije worpen**
- ▶ Bij een **aanvallende rebound** na een velddoelpoging of een gemiste vrije worp 
- ▶ Bij een inworp na een time-out waarbij de bal opgeschoven werd en er meer dan 14 seconden op de shotklok stonden
- ▶ Bij een **wissel van controle** met een inworp **in de frontcourt**   
- ▶ Bij een bal die vastzit tussen ring en bord en de daaropvolgende tussen-twee (voordeel voor verdedigers) 

Wanneer op “blank”

- ▶ Als er minder dan 24, of 14, seconden te spelen zijn in een periode
- ▶ **Wanneer de bal de ring raakt**

11

De wedstrijd wordt gestopt wegens een actie verbonden met het team in balbezit (bijv. blessure).

11

De wedstrijd wordt gestopt door een actie niet verbonden met eender welk team, tenzij dat dit de tegenstander een nadeel zou opleveren.

11

Een inworp na een out-of-bounds of (meestal) tussen-twee en balbezit blijft behouden.

11

L2M: Inworp in de frontcourt nadat de coach de bal daar wenst in te geven na een TO, als er minder dan 14 seconden op de shotklok staan.

11

Een technische fout wordt begaan door het team in balbezit of de teams begaan een dubbelfout.

14

Hetzelfde team verwerf de bal na een gemist shot:
aanvallende rebound

14

Inworp in de frontcourt na een fout of overtreding door de tegenstander met minder dan 14 seconden op de shotklok

14

Inworp in de frontcourt na een overtreding of fout van het team in balbezit

14

Inworp aan het inworpstreepje in de frontcourt na een UF/DF.

14

L2M: Inworp in de frontcourt nadat de coach de bal daar wenst in te geven na een TO, als er meer dan 14 seconden op de shotklok stonden.

24

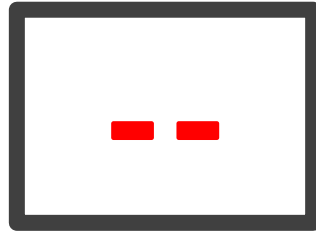
Een nieuw team
verwerft controle over
een levende bal op
het veld

24

Inworp na een
doelpunt

24

**Inworp in de
backcourt na een fout
of overtreding** van de
tegenstanders



- Nadat de bal dood wordt en de wedstrijdklok gestopt werd in eender welke periode of verlenging
- Wanneer er een nieuwe controle is over de bal en er minder dan 14 seconden op de wedstrijdklok staan
- Wanneer de bal de ring raakt

Het shotkloksignaal zorgt er niet voor dat de wedstrijdklok stopt en zorgt er niet voor dat de bal dood wordt, tenzij een team in balbezit is.



Signalen door officials

Vragen?

- ▶ Via email: scheidsrechters@mercuriusbbc.be
- ▶ Afspeellijst op het YouTube-kanaal van Mercurius
- ▶ De tafelofficial-pagina op de site (<https://www.mercuriusbbc.be/officials>)