

U8 EN U10
MERCURIUS BBC

Tafelofficial 2023-2024



Tafelofficials, wie zijn dat? 3

- ▶ Scorer of aantekenaar
- ▶ Timer of tijdopnemer
- ▶ (Shot)klopperator

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

Volledige regels en andere nuttige documenten:
<https://www.basketbalvereniging.nl/documenten/categorie/spelregels>

Officiële handleiding:
 FIBA, Tafelofficials manual 4.0
 Tafelofficial U8 en U10



Administratie vooraf

Sportbeheer Online

Wat te doen bij een thuiswedstrijd

Aantekenaar bij U08

Tijdopnemer bij U8

Aantekenaar bij U10

Tijdopnemer bij U10

Tafelofficials, wie zijn dat?

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

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

Volledige regels en andere nuttige documenten:
<https://www.basketbal.vlaanderen/documenten/categorie/spelregels>

Officiële handleiding:

[FIBA table officials manual 4.0](#)



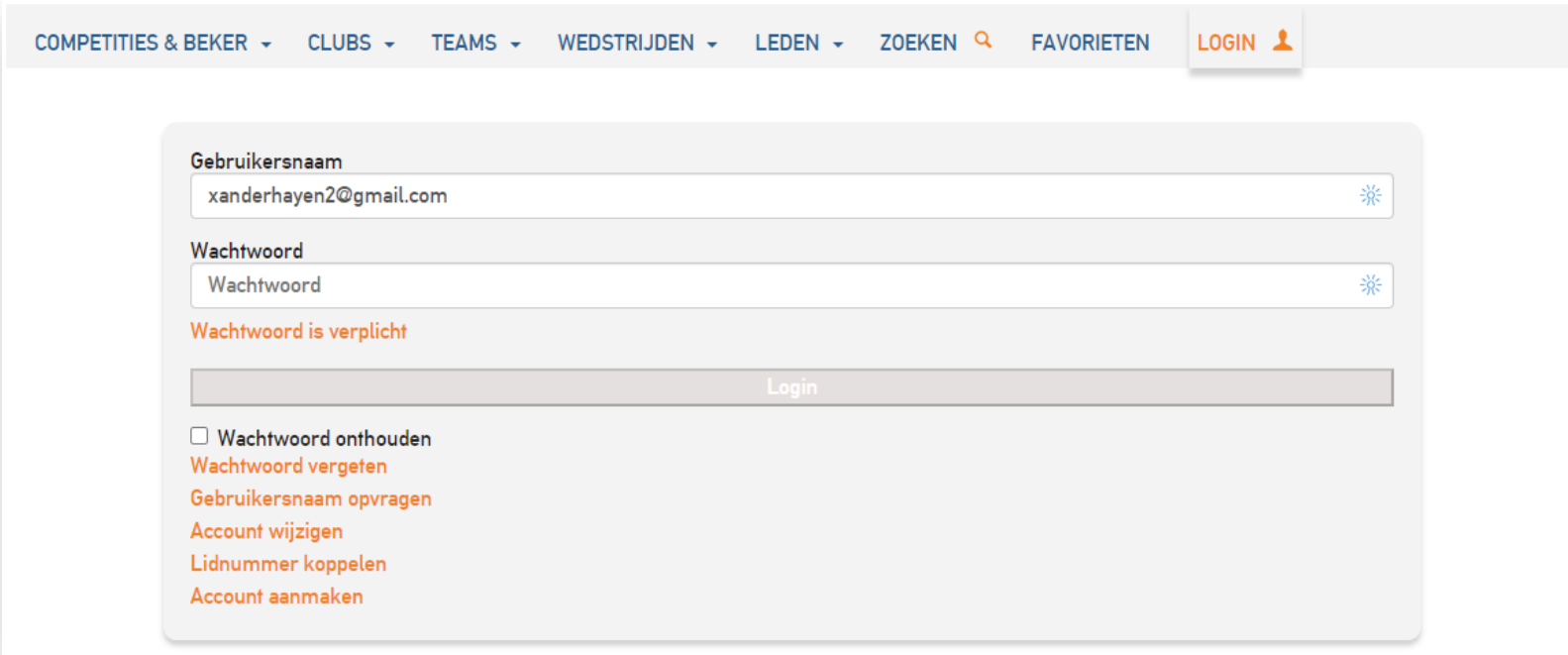
Administratie vooraf

Administratie vooraf

- ▶ Hoe maak ik een eigen account aan?
- ▶ Hoe word ik lid van Mercurius?
- ▶ Hoe verbind ik mezelf aan de juiste ploeg of ploegen?

Basketbal Vlaanderen-account

- ▶ Ga naar <https://vblweb.wisseq.eu/Home/Competities>
- ▶ Selecteer “LOGIN”
- ▶ Selecteer “Account aanmaken”



The screenshot shows the login page of the VBL website. At the top, there is a navigation bar with the following items: COMPETITIES & BEKER, CLUBS, TEAMS, WEDSTRIJDEN, LEDEN, ZOEKEN, FAVORIETEN, and LOGIN. The LOGIN button is highlighted. Below the navigation bar, there is a login form with the following fields and options:

- Gebruikersnaam**: A text input field containing "xanderhayen2@gmail.com".
- Wachtwoord**: A password input field containing "Wachtwoord".
- Wachtwoord is verplicht**: A red text label indicating that a password is required.
- Login**: A button to submit the login information.
- Wachtwoord onthouden**: A checkbox to remember the password.
- [Wachtwoord vergeten](#): A link to reset the password.
- [Gebruikersnaam opvragen](#): A link to retrieve the username.
- [Account wijzigen](#): A link to edit the account.
- [Lidnummer koppelen](#): A link to link a membership number.
- [Account aanmaken](#): A link to create a new account.

Lid worden van Mercurius

- ▶ Om een tafelofficialfunctie te doen, moet **je aangesloten zijn bij Mercurius**.
- ▶ De aansluiting van je zoon/dochter zorgt er niet voor dat jij ook aangesloten bent.

Hoe sluit ik aan bij Mercurius?

1. **Je hebt een eID-lezer.** Je kan jezelf aansluiten in enkele klikken via <https://www.basketbal.vlaanderen/word-nu-lid-van-basketbal-vlaanderen>
2. **Je hebt geen eID-lezer.** Maak een afspraak met onze secretaris via secretaris@mercuriusbbc.be.

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.

Lidnummer koppelen

Gebrowsersnaam
xanderhayen2@gmail.com

Wachtwoord
Wachtwoord

Lidnummer
Lidnummer

Lidnummer is verplicht

Code aanvragen

Code
Vul de code uit de e-mail in

Koppelen


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), OFFICIALS, and MIJN INFO. Below the navigation bar, a search input field contains the text 'Xander Haijen'. Underneath the search field are three radio buttons labeled 'Leden', 'Reeksen', and 'Teams', with 'Leden' selected. Below this is a table with the following content:

Naam	Type	
Xander Haijen	Lid	

Wat is mijn lidnummer?

Xander Haijen 
Lidnr: 639897 Geboortedatum: 22-02-2001 (M)

Overzicht Historiek

Lidmaatschap Bij Club	Categorie	Vanaf	Tot
Mercurius BBC Berchem	Spelend lid	05-09-2014	

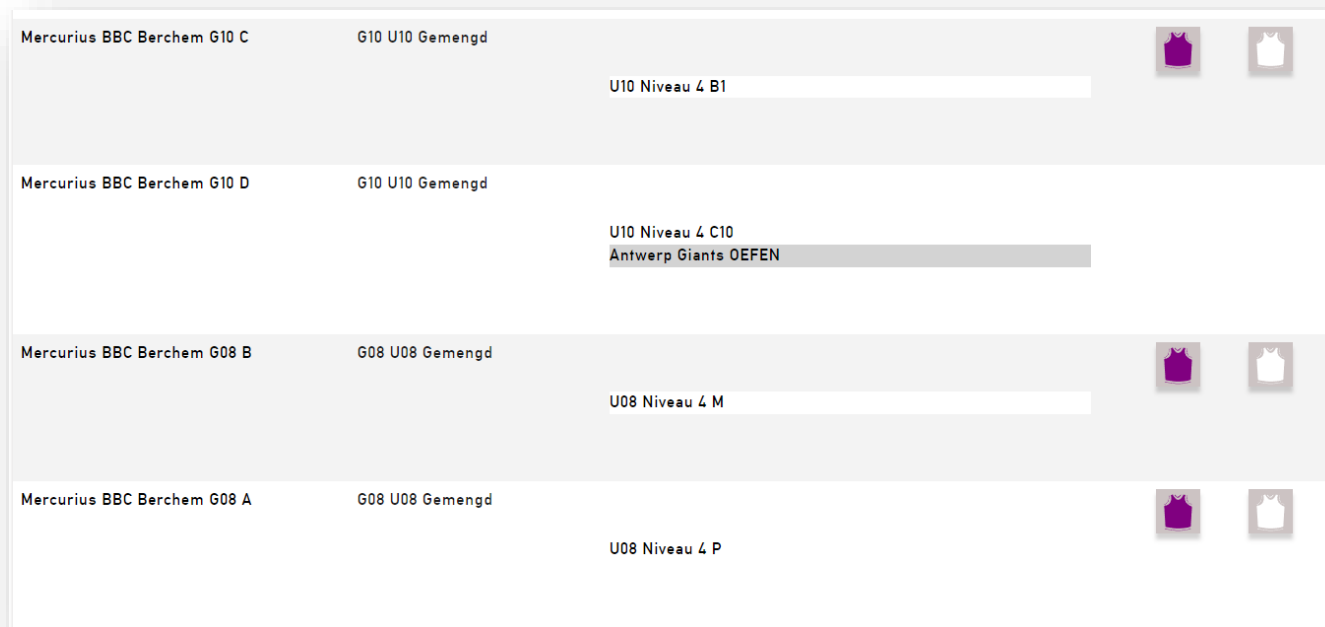
Team Activiteit

Problemen


- ▶ *Ik vind mezelf niet terug als ik mezelf opzoek.*
 - ▶ **Dan ben je nog geen lid.** Stuur een bericht naar secretaris@mercuriusbbc.be om dit op te lossen, of doe dit zelf met je eID-lezer.
- ▶ *Ik heb een ander probleem met mijn account dat ik niet opgelost krijg voor de volgende wedstrijd.*
 - ▶ **Gebruik het back-upaccount** dwf@mercuriusbbc.be
- ▶ Ik ben nog niet aangesloten bij Mercurius.
 - ▶ Dan vul je je naam niet in. **Sluit je daarna zo snel mogelijk aan.**

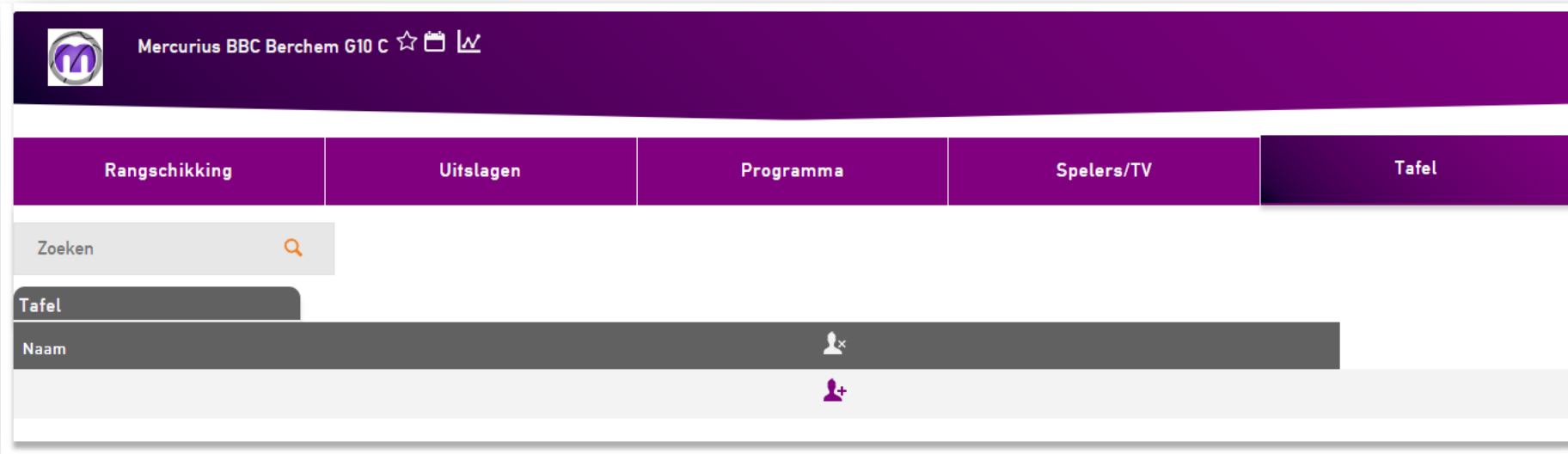
Voeg jezelf toe aan een team

- ▶ Ga naar <https://vblweb.wisseq.eu/Home/Competities>
- ▶ 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.



Voeg jezelf toe aan een team

- ▶ Selecteer “Tafel” en voeg jezelf toe met het  icoontje
- ▶ **Belangrijk!**



Mercurius BBC Berchem G10 C ☆ 📅 📄

Rangschikking Uitslagen Programma Spelers/TV **Tafel**

Xander Haijen 🔍

Tafel

Naam	
Xander Haijen	👤
	👤+

Sportbeheer Online

Het digitale wedstrijdformulier





















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

De juiste wedstrijd vinden


17








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





















Mercurius BBC Berchem G10 C ☆ 📅 📄

Rangschikking	Uitslagen	Programma	Spelers/TV	Tafel			
Zoeken 🔍							
Code	📅	🕒	Thuis	Uit	Reeks	📍	
ING1041AIFE01	23-09-2023	15.00	 Guco Lier G10 C	-	Mercurius BBC Berchem G10 C	 U10 Niveau 4 B1	Sporthal Stadspark
ING1041AIEB02	30-09-2023	17.00	 Mercurius BBC Berchem G10 C	-	Oxaco BBC Boechout G10 B	 U10 Niveau 4 B1	Sporthal Het Rooi
ING1041AIDE03	07-10-2023	11.00	 Red Vic Wilrijk G10 C	-	Mercurius BBC Berchem G10 C	 U10 Niveau 4 B1	Sporthal Red Vic
ING1041AICE04	15-10-2023	11.00	 Basket Malle G10 A	-	Mercurius BBC Berchem G10 C	 U10 Niveau 4 B1	Sporthal Berckhoven
ING1041AIEA05	21-10-2023	17.00	 Mercurius BBC Berchem G10 C	-	Remant Basics Melsele-Beveren G10 B	 U10 Niveau 4 B1	Sporthal Het Rooi
ING1041AIEF06	28-10-2023	17.00	 Mercurius BBC Berchem G10 C	-	Guco Lier G10 C	 U10 Niveau 4 B1	Sporthal Het Rooi
ING1041AIED08	18-11-2023	17.00	 Mercurius BBC Berchem G10 C	-	Red Vic Wilrijk G10 C	 U10 Niveau 4 B1	Sporthal Het Rooi
ING1041AIEC09	25-11-2023	11.00	 Mercurius BBC Berchem G10 C	-	Basket Malle G10 A	 U10 Niveau 4 B1	Sporthal Het Rooi
ING1041AIBE07	02-12-2023	10.00	 Oxaco BBC Boechout G10 B	-	Mercurius BBC Berchem G10 C	 U10 Niveau 4 B1	Capenberg Oxaco Center
ING1041AIAE10	09-12-2023	11.00	 Remant Basics Melsele-Beveren G10 B	-	Mercurius BBC Berchem G10 C	 U10 Niveau 4 B1	't wit zand

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.











 23-09-2023 15.00 						
Guco Lier G10 C		U10 Niveau 4 B1 (ING1041AIFE01)	Mercurius BBC Berchem G10 C			
Sporthal Stadspark	Guco Lier G10 C	Mercurius BBC Berchem G10 C	Officials	DWF Uitslag	Verslag	
		Rugnr's	Categorie	Naam	Med. Attest	 
						
	Coach					
	Ass. Coach					
	Gedelegeerde					

  23-09-2023  15.00					
Guco Lier G10 C		U10 Niveau 4 B1 (ING1041AIFE01)		Mercurius BBC Berchem G10 C	
Sporthal Stadspark		Guco Lier G10 C		Mercurius BBC Berchem G10 C	
Officials		DWF Uitslag		Verslag	
 	Rugnr's	Categorie	Naam	Med. Attest	 
		(J10)	Luca Clerckx		
	 Cap	(J10)	Mats Derycker		
					
Coach	20-09-1983	Peter Eysermans			
Ass. Coach					
Gedelegeerde	03-11-1986	Dieter Schmitt			

Geef spelers, coaches en officials in

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

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

 23-09-2023 15.00 						
Guco Lier G10 C		U10 Niveau 4 B1 (ING1041AIFE01)	Mercurius BBC Berchem G10 C			
Sporthal Stadspark		Guco Lier G10 C	Mercurius BBC Berchem G10 C	Officials	DWF Uitslag	Verlag
	Naam	Reiskosten	Vergoeding			
1e						
2e						
3e						
Score	Xander Haijen					
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 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 doe dit via het lidnummer en meld dit probleem aan de ploegafgevaardigde of aan secretaris@mercuriusbbc.be.

Tijdlijn

Zo snel mogelijk:

Lid worden, account
aanmaken en aan
team koppelen

Week voor wedstrijd:

Spelers, coach en
officials ingeven

Dag van de wedstrijd:

DWF opstarten (volgt)

Wie doet wat?

▶ Voor de wedstrijd

▶ Thuisploeg:

- ▶ Voorzie tablet of laptop
- ▶ vul de spelers, coaches en officials van de thuisploeg in op het DWF (kan ook 5 dagen ervoor)

▶ Uitploeg: vul de spelers, coaches en officials van de uitploeg in op het DWF

▶ Tijdens de wedstrijd

▶ Thuisploeg: bedien het scorebord

▶ Uitploeg: vul het DWF in (vervangingen, fouten, scores, ...)



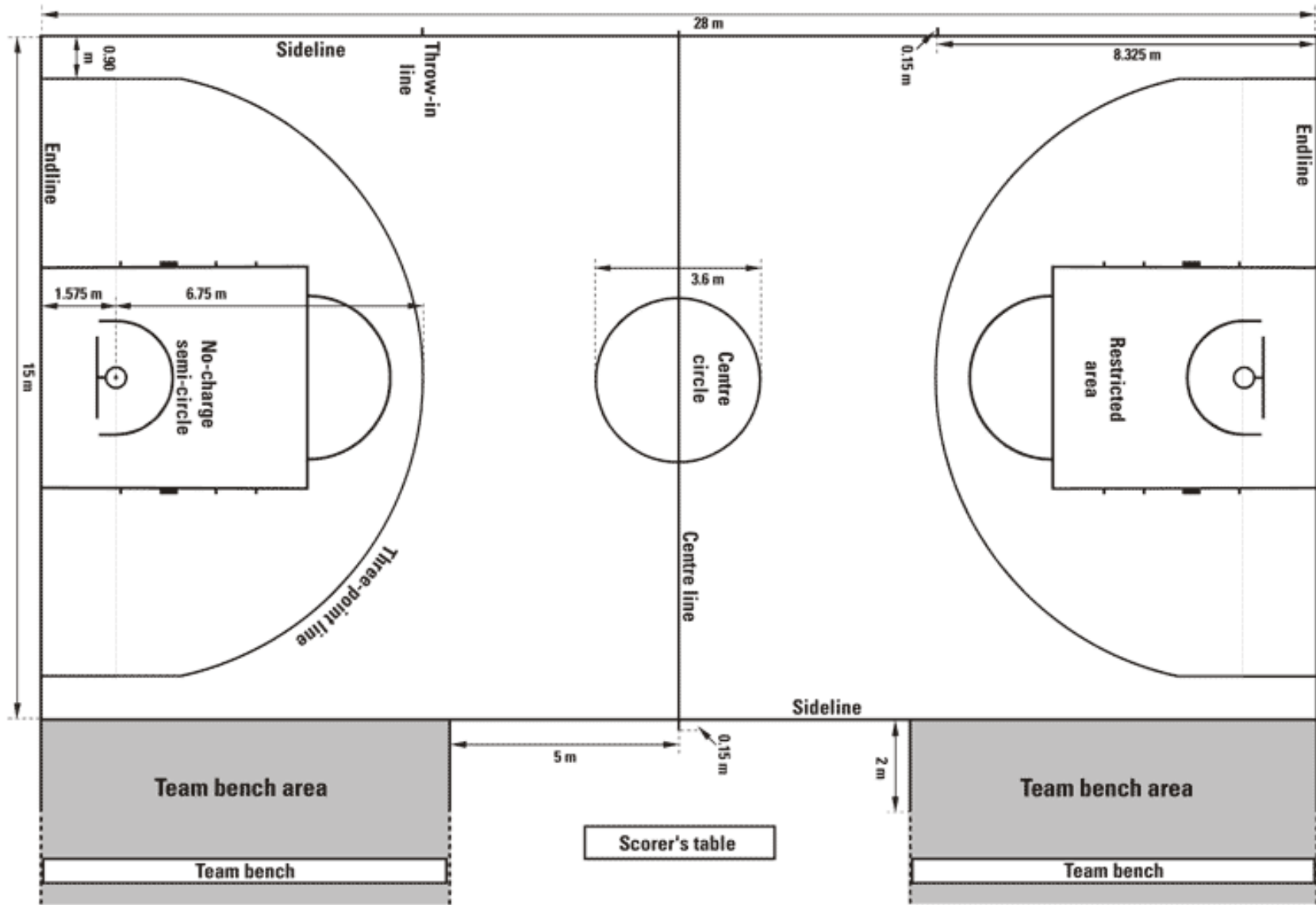
Wat te doen bij een
thuiswedstrijd

Ploegen in de Sportschuur

- ▶ Tekst die in de volgende slides (*tussen haakjes en cursief*) staat, duidt op afwijkende informatie voor ploegen die spelen in de Sportschuur.

Wat te doen bij een thuismatch.

- ▶ Zet de spelersbanken, tafel en goals klaar. Hiermee zal de coach (*of zaalwachter*) ook helpen.
- ▶ Voorzie een bak met wedstrijdmaterial. Die vind je in de wedstrijdcast in het kot (*of bij de zaalwachter*).
- ▶ Voorzie een chronometer (bv die van je gsm) of een scorebord.
 - ▶ Bij U10: voorzie ook plaatjes voor het aantal minuten aan te geven.
- ▶ Voorzie een tablet. Leg bij voorkeur een verlengdraad zodat je hem tijdens gebruik kan opladen.



Het wedstrijdmaterial

Bij U8

- ▶ Chronometer
- ▶ Buzzer of bel
- ▶ Laptop (*of tablet*) en toebehoren

Bij U10

- ▶ Chronometer en plaatjes voor minuten of scorebord
- ▶ Borden voor de **persoonlijke** fouten
- ▶ Pijl voor wisselend balbezit
- ▶ Buzzer of bel
- ▶ Laptop (*of tablet*) en toebehoren

De laptops (tablets)

- ← Laptops (*tablets*) liggen in een kastje in ons materiaalkot (*boven in de cafetaria*)
- ← laad de laptop (*tablet*) altijd op tijdens gebruik (*indien mogelijk*)
- ← Verlengkabels e.d. zijn ook aanwezig
- ← Berg de laptop (*tablet*) terug op als er geen wedstrijd na de jouwe is

Aantekenaar bij U08

Voor de U8

Aantekenaar of scorer

- ▶ **VOOR:** Spelers invullen voor de uitploeg
- ▶ **TIJDENS:** Spelende spelers bijhouden

Rol wordt opgenomen door de bezoekende ploeg.

Tijdopnemer of timer

- ▶ **VOOR:** Spelers invullen voor de thuisploeg
- ▶ **TIJDENS:** Wedstrijdklok starten en stoppen

Rol wordt opgenomen door de thuisploeg

5 Let op!! Geen verbinding met de server (of demo-wedstrijd). Je kan gewoon doorgaan met de wedstrijd. Als er weer verbinding is worden de gegevens verstuurd! X

6 THUIS TEAM U08 A

8 - 01:00 +

UIT TEAM U08 B

9

10

11

13

14

15

16

17

19

Home Minuut Away

7

12

13

HC

AC

18

20

21

HC

AC

Deelnemers

Verloop

Opmerkingen

Einde wedstrijd

Time out

Subs

Time out

Subs

Periode

1 2 3 4 5 6 7 8






0

0

Het DWF

Voor de wedstrijd

- ▶ Ga naar 'DWF uitslag' en klik op "Dwf"
- ▶ Log opnieuw in indien de webpagina erom vraagt.

Status	Wedstrijd	Datum	Tijd	Thuis	Uit	Kies	Reset	Support	Delete
Gestart	TestDemo	31-07-2019	23.59	Thuis Team	Uit Team				
Gestart	TestDemo U08	31-07-2021	23.59	Thuis Team U08 A	Uit Team U08 B				
Gestart	TestDemo U10	31-07-2021	23.59	Thuis Team U10 A	Uit Team U10 B				

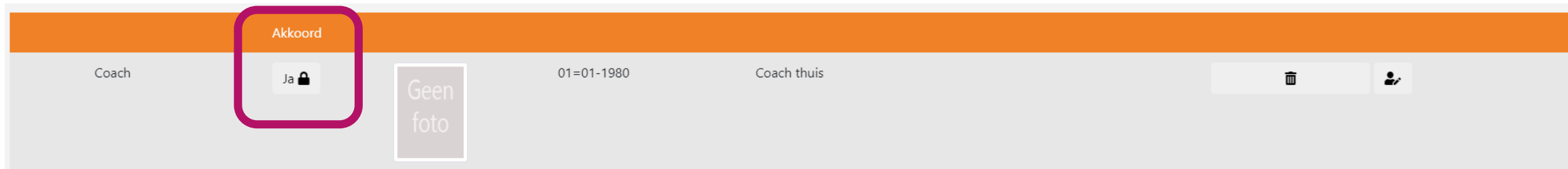
Voor de wedstrijd

- ▶ Selecteer een van de twee teams. De coach duidt de 3 (of 6) starters aan en geeft akkoord voor de wedstrijd.

Info	Rugnr	1e vijf	Pasfoto	Geboortedatum	Naam	Med.attest	Bewerken
	5 <small>Cap</small>	Ja	Geen foto	01-01-1980	Speler 7		 
	6	Ja	Geen foto	01-01-1980	Speler 2		 
	7	Nee	Geen foto	01-01-1980	Speler 3		 

Voor de wedstrijd

- ▶ Selecteer een van de twee teams. De coach duidt de 3 (of 6) starters aan en geeft akkoord voor de wedstrijd.

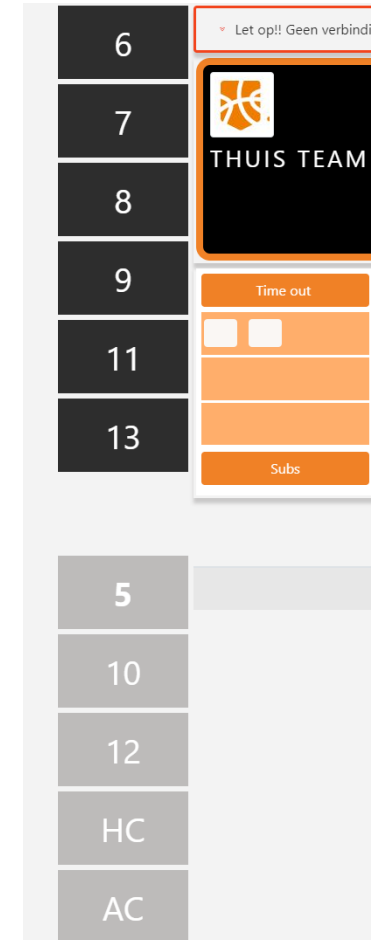
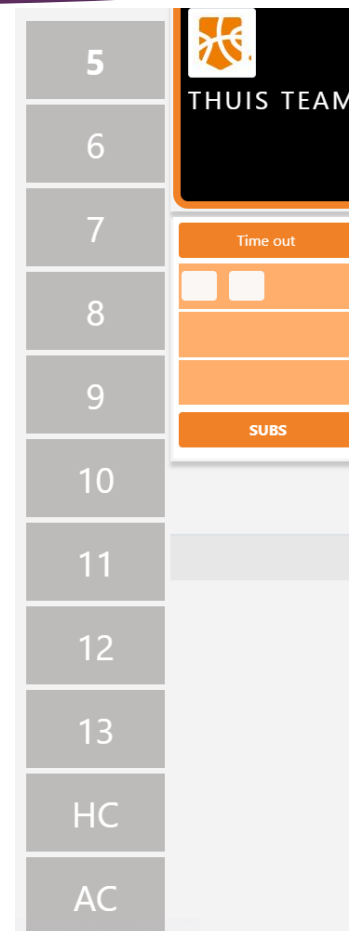


Voor de wedstrijd

- ▶ Ga naar “Wedstrijd” en klik op “Ga naar het Formulier”

Tijdens de wedstrijd

- ▶ **Vervangingen.** Een coach heeft in sommige gevallen recht op een vervanging tijdens een periode. Selecteer de bankspeler en daarna de speler op het veld.
- ▶ **Wissel van periode.** Klik op de volgende periode en selecteer de 3 of 6 spelers die aan de periode beginnen.



Het slangensysteem

- ▶ Bedacht om elke speler gelijke speelkans te geven.
 - ▶ De coach bepaalt een volgorde van zijn spelers. De eerste 4, 3 of 6 starten aan de eerste periode, de volgende 4, 3 of 6 aan de tweede periode enzovoort.
 - ▶ Als alle spelers gespeeld hebben, begint *de slang* terug vooraan
 - ▶ Als een team een aantal spelers heeft dat een veelvoud van 4 of 3 is, mag de coach deze volgorde tijdens de rust omgooien

Het slangensysteem opvolgen is de **verantwoordelijkheid van de coach**.

Zelf eens proberen?

- ▶ Er is een demo beschikbaar via <https://vbldwfdev.wisseq.eu/?guid=test1>
 - ▶ Kies dan de wedstrijd TestDemo U8

Het einde van de wedstrijd

- ▶ De aantekenaar sluit het wedstrijdblad af door op einde wedstrijd te klikken en te bevestigen dat de ploegen akkoord zijn met de uitslag.
- ▶ Bij de pincode geeft de aantekenaar de pincode van de club in (of 0000).
- ▶ Vervolgens klik je op versturen en de wedstrijd wordt afgesloten. Je krijgt een melding ter bevestiging of de wedstrijd goed werd doorgestuurd.



Tijdopnemer bij U8

De wedstrijd klok

Eerste helft							Tweede helft							
Periode 1			Rust	Periode 2			Rust	Periode 3			Rust	Periode 4		
Q1	Rust	Q2		Q3	Rust	Q4		Q5	Rust	Q6		Q7	Rust	Q8
6'	1'	6'	2'	6'	1'	6'	10'	6'	1'	6'	2'	6'	1'	6'

Wedstrijdklok is **doorlopend** en wordt nooit stilgezet.

Aantekenaar bij U10

Voor de U10

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.






TIJDOPNEMER

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

Rol wordt opgenomen door de thuisploeg

Aantekenaar bij de U10

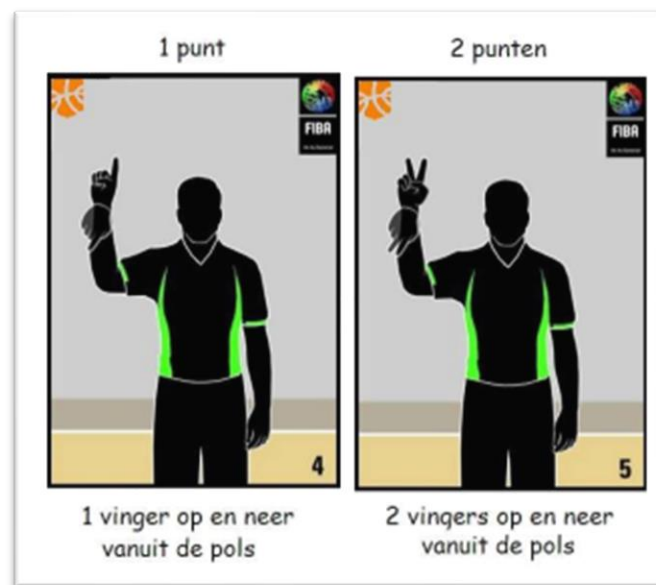
- Spelers op het spelersblad zetten
- De score bijhouden
- Fouten noteren
- Time-outs noteren
- De pijl voor wisselend balbezit draaien

5			- 01:00 +			13
8	Thuis Team		Periode	Uit Team		15
9	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		1 2 3 4 5 6 7 8	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		16
10	Time out <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	0	  	0	Time out <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	17
	Subs		Deelnemers Verloop Opmerkingen Einde wedstrijd		Subs	
6	+1			+2		14
7						18
11	P	P1	P2	P3		19
	Home		Minuut		Away	
12			Periode 1			20
13						21
HC						HC
AC						AC

Scores ingeven

47

Een score telt voor **1 of 2 punten**



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

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

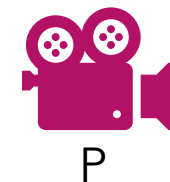
Fouten (fouls)

48

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.

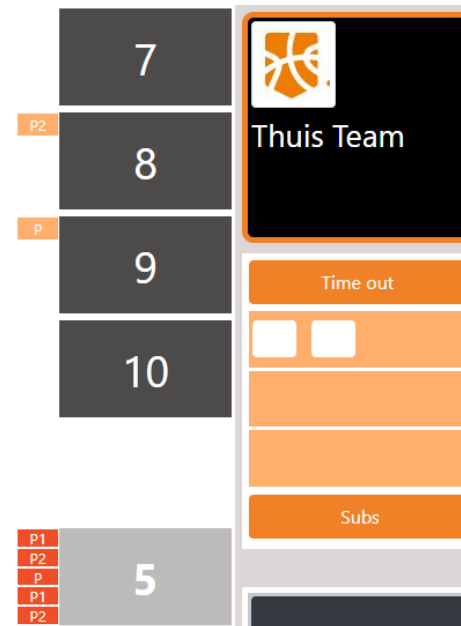
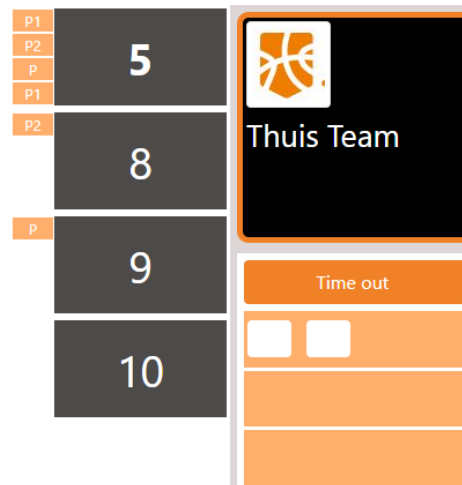
DWF : Voor een fout klik je op het nummer van de speler en vervolgens op het type fout.

P	Persoonlijke fout (met eventueel 1 of 2 vrije worpen tot gevolg)
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



Indien een speler 5 persoonlijke fouten heft (of een specifieke combinatie andere fouten), mag hij niet meer spelen. De slang schuift dan één plaatsje door.

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



Time-outs

Elk team heeft recht op **1 time-out per speelhelft**

Wanneer mag een time-out genomen worden ?

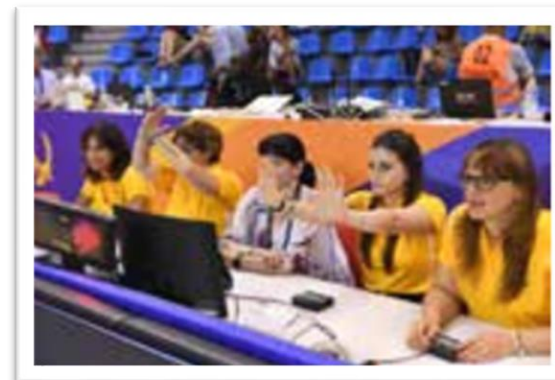
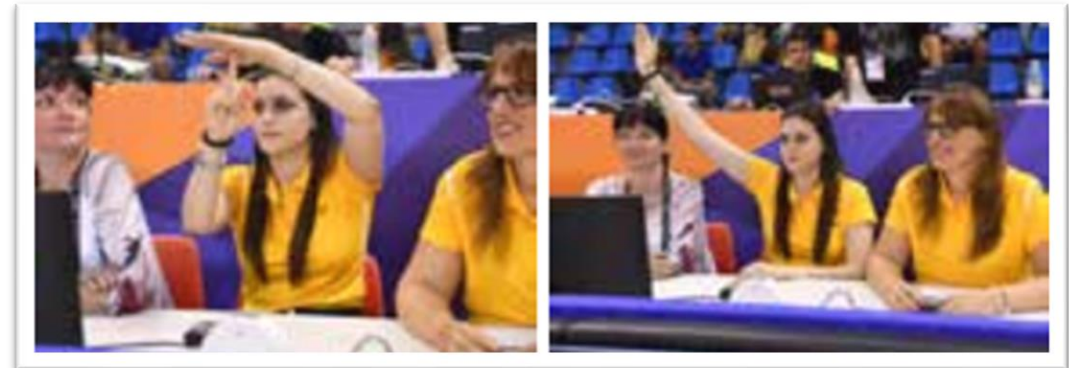
- Als de bal dood is, de klok gestopt is en **de refs klaar met signaleren zijn**
- Na de laatste vrijworp
- Wanneer de **tegenstander** gescoord heeft

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

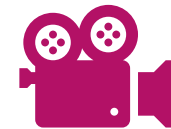


Deze pijl geeft aan wie de bal ingooit in bepaalde situatie :

Bij start van de wedstrijd: de pijl wijst in de aanvalsrichting van de **uitploeg**

Daarna wordt de pijl veranderd van richting

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



Pijl voor het wisselend balbezit

- ▶ Wanneer draaien?



Jump ball situation



Ball legally touched on court



Change

vervangingen

Wanneer mag een vervanging gebeuren ?

- Als de bal dood is, de klok gestopt en de refs klaar met signaleren zijn
- Na de laatste vrijworp

Elk team is beperkt tot **1 niet-gedwongen vervanging** per periode, volgens het slangensysteem.

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

Het slangensysteem

- ▶ Kan niet ingegeven worden op het DWF
- ▶ Taak van de coach (en aantekenaar) om dit in het oog te houden

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, enzovoort te klikken kan je van periode wisselen.
- ▶ Bij het begin van elke periode dien je de 4 spelers op het terrein opnieuw te selecteren
- ▶ Na elke twee periodes springt de score terug op 0-0

Afsluiten 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 (of 0000).
- ▶ 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 U10

Tijdopnemer bij U10

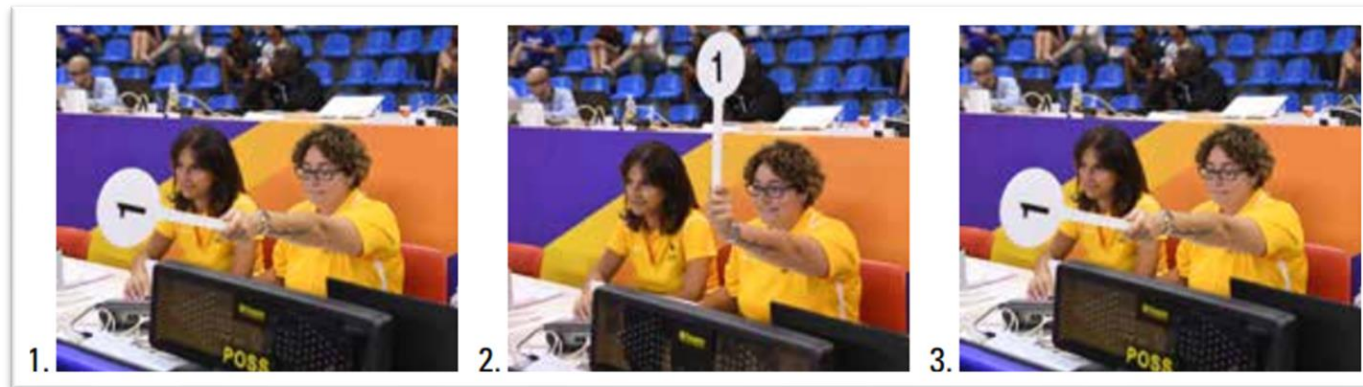
Tijdopnemer bij de U10

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

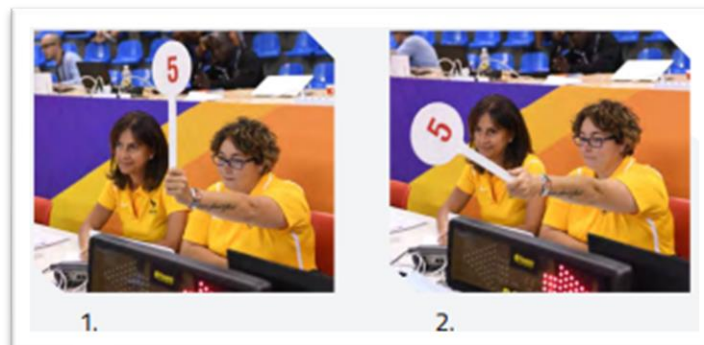


Bordjes voor de fouten

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



- ▶ Bij de **5^e fout** de scheidsrechter en coach op de hoogte brengen



Klok en scorebord

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

Op dit scorebord wordt de speelklok weergegeven. **De scores worden bij voorkeur niet weergegeven.** Als ze wel weergegeven worden, moeten ze na elke quarter terug op 0-0 gezet worden.

Wij hebben in het Rooi twee scoreborden :

- Het grote scorebord aan de muur
- Draagbaar scoreboard

In de sportschuur hebben we één scorebord: een groot aan de muur. Je kan dit gebruiken, of een timer op je smartphone.

Wijzen zichzelf redelijk snel uit.

Wedstrijdduur

Eerste helft								Tweede helft						
Quarter 1			Rust	Quarter 2			Rust	Quarter 3			Rust	Quarter 4		
P1	Rust	P2		P3	Rust	P4		Q5	Rust	Q6		Q7	Rust	Q8
5'	1'	5'	2'	5'	1'	5'	10'	5'	1'	5'	2'	5'	1'	5'

De speeltijd is 8 keer 5' met **stopklok**.

Wedstrijdklok stoppen

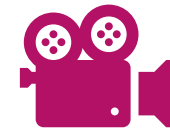
- ▶ De tijd van een periode is verstreken (dit gebeurt automatisch)
- ▶ **De ref maakt een fluitsignaal en/of maakt een stopsignaal**
- ▶ Een veldgoal wordt gescoord tegen het team dat een time-out gevraagd heeft en die ook krijgt
- ▶ Tijdens de laatste 2 minuten van de wedstrijd, na elke score



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

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



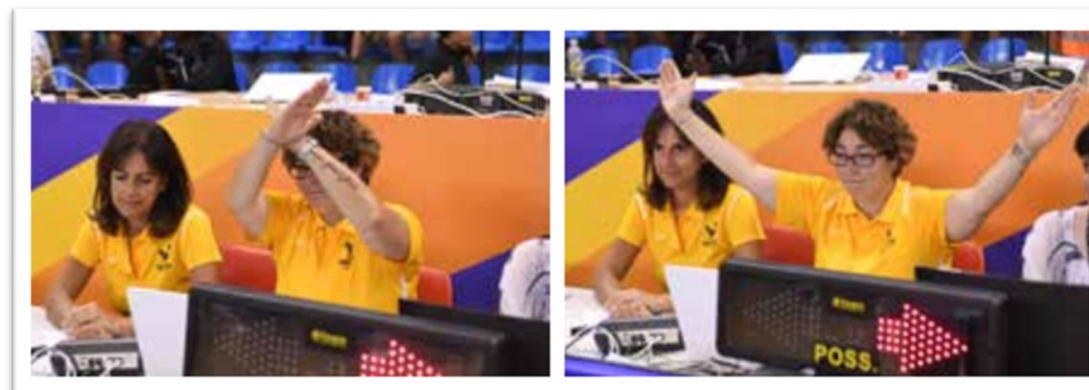
Vervangingen aangeven

- ▶ Buzzer laten horen en correcte signaal maken.

Wanneer mag een vervanging gebeuren ?

- Als de bal dood is, de klok gestopt en de refs klaar met signaleren zijn
- Na de laatste vrijworp

Elk team is beperkt tot **1 niet-gedwongen vervanging** per periode, volgens het slangensysteem.



Vragen?

- ▶ Via email: scheidsrechters@mercuriusbbc.be
- ▶ Afspeellijst op YouTube-account van Mercurius
- ▶ Op onze website onder "Officials": mercuriusbbc.be/officials

Checklist voor tafelofficials

VOOR DE SEIZOENSSTART

- Ben ik een lid van Mercurius?
- Heb ik een Basketbal Vlaanderen-account?
- Is mijn account gelinkt aan mijn lidmaatschap?
- Ben ik gelinkt aan de teams van mijn kind of kinderen bij 'Tafel'?

VOOR ELKE WEDSTRIJD

- Zijn de spelers ingegeven op Sportbeheer Online?
- Zijn de namen van de coach en de gedelegeerde ingegeven?
- Zijn de namen van beide tafelofficials ingegeven?

DE DAG VAN DE WEDSTRIJD

- Thuiswedstrijd:** is de tablet aanwezig en aan het opladen?
- Thuiswedstrijd:** is er een chronometer, eventueel die van mijn gsm, of scorebord?
- Bij U10/12:** zijn de namen van de scheidsrechters ingegeven?
- Zijn de ingevulde spelers juist?
- Kloppen de rugnummers? Is er een kapitein?
- Heeft de coach de starters aangeduid en akkoord gegeven?
- Thuiswedstrijd U10/12:** is er een pijl voor wisselend balbezit?
- Thuiswedstrijd U10/12:** zijn er bordjes voor fouten?

Bedankt voor jullie aandacht.