

Opleiding Tafelofficial

DEEL 2:

A. Tijdsopnemer:

B. 24 sec. operator



10 en 15 sept. 2020

Overzicht

Vooraf: iets over

lid worden, tafelofficials en uitrusting aan tafel

Deel 1. (in andere ppt)

Aantekenaar (scorekeeper): 'Invullen' van het DWF
(digitaal antwoordformulier)

- Dagen vooraf of vlak voor de wedstrijd
- Tijdens de wedstrijd
- Bij het einde van de wedstrijd

Deel 2. (in deze ppt)

A. Tijdopnemer: Bediening van klok en tafelscorebord

B. 24" operator: bediening van de 24" klok

Alle info ook beschikbaar via onze website:

<https://www.damesbasketleuven.be/club/documenten.html>

Tafelofficials



[Opleiding deel 1: het Digitaal Wedstrijdformulier \(DWF\)](#)

De liefhebbers kunnen het ook [in PPTX formaat](#) downloaden.



[Opleiding deel 1 - beknopte samenvatting zonder screenshots](#)



[Opleiding deel 2: Tijd, score en 24 seconden](#)

De liefhebbers kunnen het ook [in PPTX formaat](#) downloaden.



[Opleiding deel 3: het papieren wedstrijdblad](#)

De liefhebbers kunnen het ook [in PPTX formaat](#) downloaden.



[Een e-ID maken via website Basketbal Vlaanderen](#)



[Account-koppeling aan lidnummer voor BVL](#)



[Demowedstrijd DWF handleiding](#)



[Voorbeeld ingevuld wedstrijdblad op papier](#)



[Handleiding tafelscorebord en 24-14 sec panel](#)

Handig overzicht van de bediening van de verschillende functies van de nieuwe tafelscoreborden.

Tafelofficial worden: eerst lid van BVL worden

Om een tafelfunctie te mogen uitvoeren moet je eerst lid worden/zijn van Basketbal Vlaanderen!

Hoe word je lid?

- Ga (via Chrome) naar <https://www.basketbal.vlaanderen/>
- Klik in grijze balk helemaal boven rechts op “**lid worden/ID uploaden**”



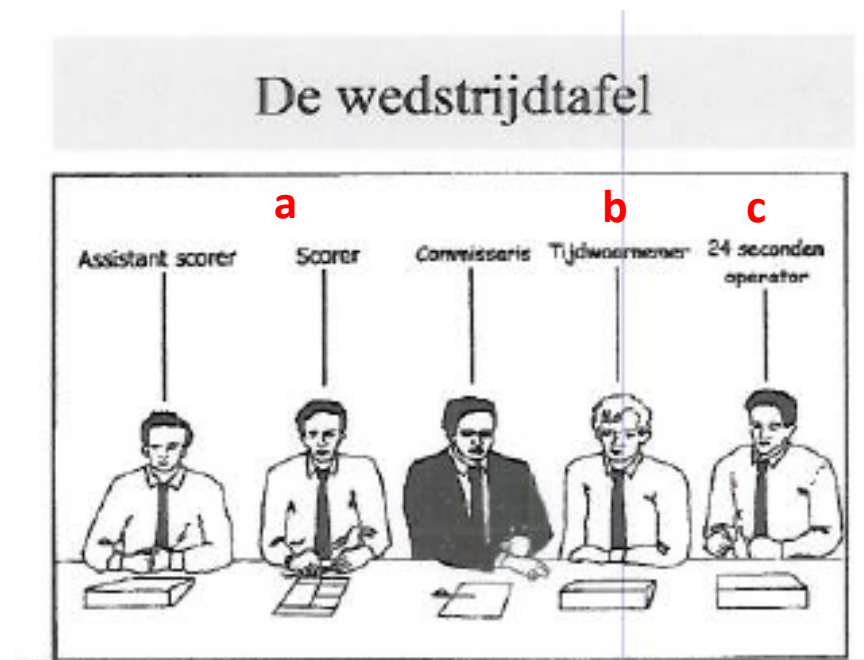
Voer de instructies uit, maar je moet wel vooraf via <https://eid.belgium.be/nl> de software om met e-ID te werken gedownload hebben. Voor het overige heb je enkel je e-ID kaart nodig en een kaartlezer.

- Voor wie dit wenst:

Op onze eigen website (via ‘praktisch’ – ‘documenten’) vind je onderaan bij alles wat met tafelofficials te maken heeft ook een handleiding ([Een e-ID maken via website Basketbal Vlaanderen](#)) die je uitlegt hoe te werk te gaan.

De secretaris doet nadien het nodige om je definitief lid te laten worden. Dat kan een dagje duren.

Tafelofficials (*en gedelegeerde: zit niet aan tafel*)



In onze competities 3 personen: (a) scorekeeper: blad-DWF;

(b) Scorebord met tijd klok; (c) 24 sec operator

(a) is van uitploeg; (b) en (c) zijn van thuisploeg

+ Elke ploeg moet een délégué (terreinafgevaardigde) hebben

Technische uitrusting

- Tablet (of laptop) voor gebruik van het DWF
- Indicator voor balbezit (pijl)
- Tafelscore- en tijdsbord (*alle elementen bij ons geïntegreerd in één toestel*)
 - + score/tijd
 - + klok voor time-out
 - + geluidssignaal
 - + ploegfouten
- 24 & 14secondenklok (nodig vanaf U14) + geluidssignaal
(alle elementen bij ons geïntegreerd in één toestel)
- Bordjes voor spelersfouten (genummerd van 1 tot 5)
- 2 rode bordjes voor ploegfouten

Deel 2:

A. Tijdopnemer (scorebord+tijd)

Iemand van de thuisploeg

Tijdopnemer: bedient wedstrijd klok

(bij ons geïntegreerd in scorebord; zie verder)

- Start wedstrijd klok:
 - Speler raakt de bal op het terrein
- Stop wedstrijd klok:
 - Elk fluitsignaal van de scheidsrechter
 - In de laatste 2 minuten van de wedstrijd: ook wanneer een doelpunt wordt gescoord
- Geluidssignaal om aandacht scheidsrechter te trekken
- Geluidssignaal bij het einde van de periode (quarter)
(gebeurt automatisch)
- Time out: registreren
- Aantal ploegfouten: registreren
- Aanvang van een periode/kwart: aangeven

Tijdopnemer: time out en vervangingen

■ Wanneer kan time-out of vervanging

- Bij elk fluitsignaal van de scheidsrechter en vóór de bal levend is

- teken voor vervanging:



- teken voor time out:



- Time-out kan ook na een score door de andere ploeg indien tijdig aangevraagd door de coach

■ Stop-watch voor time-outs







- Start wanneer de scheidsrechter fluit voor time-out
- Na 50 seconden signaal geven aan scheidsrechter
opm.: bij ons geïntegreerd in scorebord







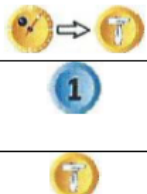


Bediening van het tafelscorebord



- Start van de wedstrijd
- Tijdens de wedstrijd
- Correcties
- Einde van de wedstrijd



Start van de wedstrijd	Toetsen	
Druk op de AAN/UIT toets, zodat het beginscherm verschijnt.	AAN/UIT	
[Indien nodig, kies "Basketbal".] Evtl daartoe eerst 'prog' na keuze 'basketbal': via 1 'configureren': druk 9	1	
[Indien nodig, zet alles terug op 0.]	16 + 15	
Zet de eerste periode klaar.	28	
Kies de gewenste helderheid van de console (3 standen).	5	
[Indien je dit wenst: toon de verstreken tijd op de console i.p.v. de overblijvende tijd.]	[21]	

Tijdens de wedstrijd	Toetsen	
Wissel de indicator voor balbezit. Opgelet: - De pijl op de console toont de andere richting dan die op het tafelscorebord: links op de console is dus rechts en rechts op de console is links! - Er zijn 3 standen: links, rechts, geen pijl; je moet dus afwisselend 1 keer en 2 keer drukken.	20	
Start en stop de wedstrijdtijd.	18	
Vermeerder de score van de thuisploeg met 1, 2 of 3 punten.	10 12 14	
Vermeerder de score van de bezoekers met 1, 2 of 3 punten.	22 24 26	
Voeg een ploegfout toe voor de thuisploeg.	11	
Voeg een ploegfout toe voor de bezoekers.	25	
Time-out: - [Stop indien nodig de wedstrijdtijd] - Start de time-out. - Indien gewenst: als de time-out loopt, voeg de aanvraag voor de time-out toe bij de thuisploeg of de bezoekers. - Automatisch signaal na 50". - Indien nodig: voortijdig beëindigen met toets 17.	18 17 10 26 17	
Signaal voor vervanging. (Signaal is automatisch bij einde periode en time-out.)	19	
Einde van een periode / Start van de volgende periode: - Automatisch signaal bij het einde van de periode. - De rusttijd start automatisch. - Zet de volgende periode klaar (na de rusttijd, bij het begin van de nieuwe periode): • De ploegfouten worden telkens op 0 gezet. • De aanvragen voor time-out worden op 0 gezet na de 2de periode.	28	



Correcties	Toetsen	
Bij een correctie, druk eerst toets 16 in, en daarna een andere toets terwijl je toets 16 ingedrukt houdt.		
Correctie van het nummer van de periode: Druk de toetsencombinatie in tot het juiste nummer verschijnt.	16 + 28	
Correctie van de wedstrijdtijd:		
- [Stop indien nodig de wedstrijdtijd]	[18]	
- Ga naar correctiemodus.	16 + 18	
- Verminder (16) of vermeerder (20) de overblijvende tijd.	16 20	
- Bevestig en ga terug naar de wedstrijdtijd.	18	
Terugkomen naar de wedstrijdtijd indien het einde van een periode bereikt was (de tijd was te laat stopgezet).	16 + 18	
Correctie van de score:	16 +	
Verminder de score van de thuisploeg met 1, 2 of 3 punten.	10 12 14	
Verminder de score van de bezoekers met 1, 2 of 3 punten.	22 24 26	
Correctie van de ploegfouten:		
Trek een ploegfout af voor de thuisploeg.	16 + 11	
Trek een ploegfout af voor de bezoekers.	16 + 25	
Correctie van de aanvragen voor time-outs (terwijl time-out loopt):		
Trek een aanvraag voor time-out af voor de thuisploeg.	16 + 10	
Trek een aanvraag voor time-out af voor de bezoekers.	16 + 26	
Einde van de wedstrijd		
Zet alles terug op 0.	16 + 15	
Zet het tafelscorebord uit.	AAN/UIT	
Laad het tafelscorebord op.		



Deel 2

B. 24" operator:

Bediening van de 24"-14" klok

lemand van de thuisploeg

24" operator

- Thuisploeg
- Vanaf U14
- Principe: een ploeg heeft 24 seconden tijd om een doelpoging te ondernemen (= bal raakt de ring)
- Maar zie verder

Taken 24" operator: basisregels 1

■ Start

- Na sprongbal of rebound: een speler op het terrein heeft de bal onder controle
- Na inworp: een speler op het terrein heeft controle over de bal
- Na score: een speler op het terrein heeft controle over de bal

■ Stop zonder reset

- Spel onderbroken en dezelfde ploeg blijft in balbezit:
 - bal is uit,
 - sprongbal (tussen twee)
 - na time out
 - blessure ploeg in balbezit
 - dubbele fout
 - opheffing van gelijke straffen

Taken 24" operator: basisregels 2

- Reset 24" :
 - Score
 - Doelpoging (bal tegen de ring), verdedigende ploeg krijgt balbezit
 - Andere ploeg komt in balbezit

- Reset 14" :
 - Doelpoging (bal tegen de ring), aanvallende ploeg behoudt balbezit
 - Na vrijwerpen, aanvallende ploeg heeft balbezit

Taken 24" operator: bijkomende regels 1

- Reset 24" of 14":

- 1. Situatie: dezelfde ploeg blijft in balbezit**

- Spel onderbroken door een actie van de tegenstander en dezelfde ploeg blijft in balbezit: fout, voetbal (aangeduid door scheidsrechter), blessure van de tegenstander, andere reden

- Verdedigende helft: reset naar 24"
 - Aanvallende helft en meer dan 14" over: geen reset
 - Aanvallende helft en minder dan 14" over: reset naar 14"

Taken 24" operator: bijkomende regels 2

- Reset 24" of 14":

- 2. Situatie: de andere ploeg komt in balbezit **NIEUW SINDS SEIZOEN 18-19****

- Spel onderbroken door een scheidsrechter, voor een fout of een overtreding (uitbal inbegrepen), begaan door de ploeg die balbezit had. De bal wordt dan natuurlijk toegewezen aan de tegenpartij.

- De shotklok zal eveneens gereset worden indien de nieuwe aanvallende ploeg een inworp wordt toegekend ten gevolge van de wisselend balbezit procedure.

- Indien inworp uitgevoerd in de verdedigende helft van de ploeg die nu de bal verwerft: reset naar 24"

- Indien inworp uitgevoerd in aanvallende helft van de ploeg die nu de bal verwerft: reset naar 14"

Taken 24" operator:

speciaal geval: laatste 2 minuten **NIEUW SINDS SEIZOEN 18-19**

- Wanneer de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder aangeeft in de 4e quarter of in elke verlenging, dan mag de coach van een ploeg, die een belaste time-out gekregen heeft en de bal mag inwerpen in haar verdedigende helft, kiezen om de inworp ofwel te nemen in de aanvallende helft ter hoogte van het inworplijntje aan de overzijde van de officiële tafel, ofwel in de eigen verdedigende helft.
- • Indien de inworp uitgevoerd wordt in de aanvallende helft ter hoogte van het inworplijntje aan de overzijde van de officiële tafel dan zal de shotklok gereset worden op
 - Indien 14 seconden of meer getoond worden op de shotklok op het moment dat de wedstrijdklok gestopt werd, dan zal de shotklok gereset worden op 14 seconden.
 - Indien 13 seconden of minder getoond worden op de shotklok op het moment dat de wedstrijdklok gestopt werd, dan zal de shotklok niet gereset worden, maar zal doorlopen van het tijdstip dat zij gestopt werd.
- • Indien de inworp uitgevoerd wordt in de verdedigende helft dan zal de shotklok gereset worden op een nieuwe 24 seconden of verder lopen van het tijdstip waar ze gekomen was als dat zo bepaald is in de spelregels.

Taken 24" operator

■ Uitschakelen:

- Er zijn minder dan 24" resp. 14" te spelen volgens wedstrijdklok

Discussiepunt:

- Volgens sommigen al uitschakelen bij minder dan 24"
- Volgens anderen pas uitschakelen bij minder dan 14":
Reden: stel dat er nog 20" staan op de wedstrijdklok op een moment waarop er een reset moet gebeuren naar 14", dan kan dit niet gedaan worden als er al is uitgeschakeld vanaf minder dan 24".

BASKETBALSPELREGEL ART 29: 24 SECONDEN REGEL

WANNEER DE SHOTKLOK STARTEN OF RESETTEN?



Bij sprongbal:

Start **24"** na balcontrole van één van de spelers.



Na defensieve rebound: (de bal raakte de ring)

Reset naar **24"** na balcontrole van een verdediger.



Na aanvallende rebound: (de bal raakte de ring)

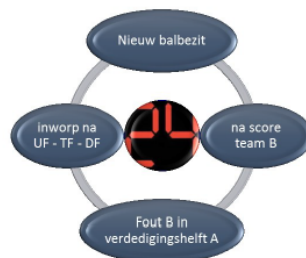
Reset naar **14"** na balcontrole van een aanvaller.



Na inworp:

De shotklok start nadat de bal één van de spelers op het speelveld raakt

TEAM A KRIJGT NIEUWE **24 SEC** NA:



TEAM A KRIJGT NIEUWE **14 SEC** NA:



Aanvallende rebound



Verdedigende fout B in aanvalshelft A met **minder dan 14"** op de shotklok

TEAM A KRIJGT **GEEN RESET** NA:



Inworp na uitbal



Verdedigende fout B in aanvalshelft A met **meer dan 14"** op de shotklok

Samenvatting reset principes

reset naar 24 seconden principes

24	24	24	24
Een ploeg verovert controle van een levende bal op het speelveld	Inworp na gelukt doel	Inworp in backcourt na een fout of een overtreding van de tegenstrever	Wedstrijd werd gestopt door een actie van de ploeg die niet in balbezit was

Samenvatting reset principes

reset naar 14 seconden principes



Samenvatting reset principes

NO RESET principes

9

De wedstrijd gestopt owv een actie door de ploeg die op dat moment in balbezit was

9

De wedstrijd gestopt door een actie waarbij ploegen niet betrokken zijn, tenzij de tegenstrever er nadeel door ondervinden

9

De ploeg in balbezit mag een inworp uitvoeren nadat de bal buiten werd getikt

9

L2M / Time-out & Coach keuze: Inworp in frontcourt met 13 of minder seconden

9

Een technische fout werd gegeven aan de ploeg in balbezit

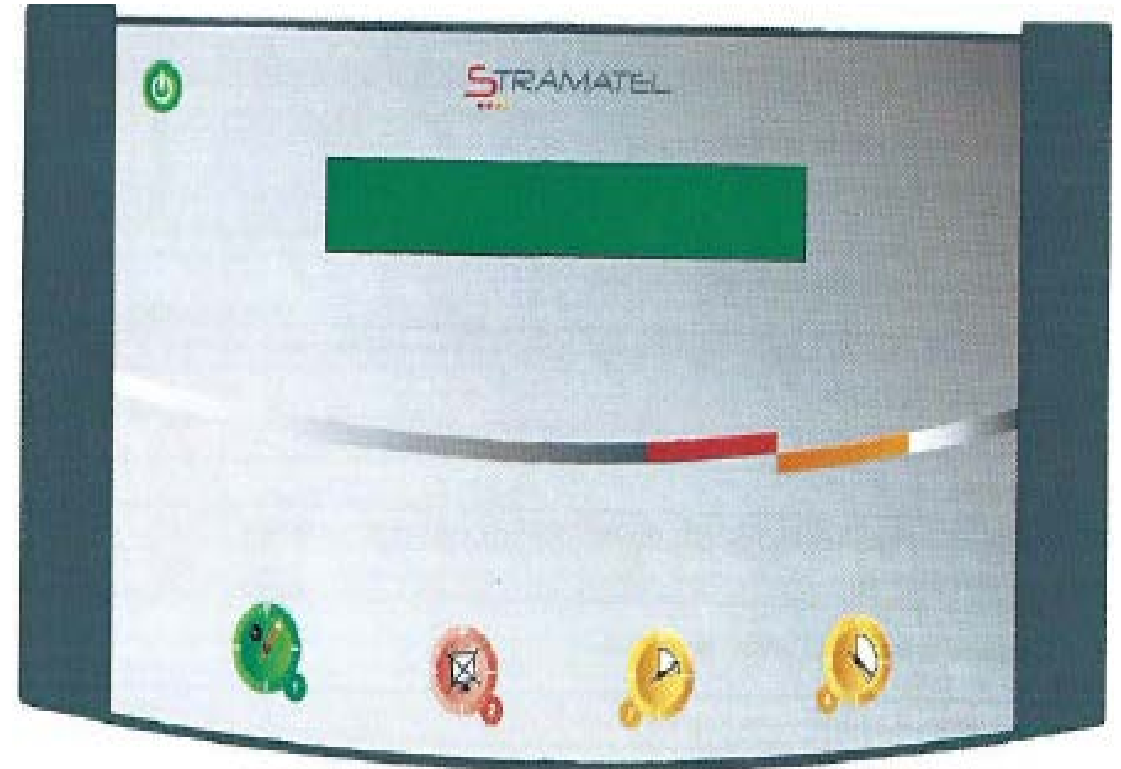
Overschrijding 24" (14")


- Geluidsignaal klinkt; bal gaat naar tegenpartij
- Geluidsignaal bij overschrijding van 24" of 14" bij shotpoging:
 - er is geen overtreding als de bal niet meer in de handen van de speler is, EN
 - De bal gaat in de ring, of
 - De bal raakt de ring, of
 - De rebound wordt genomen door een speler van de verdedigende ploeg
 - Beslissing door scheidsrechter

Bediening van de 24-secondenklok








- Start van de wedstrijd
- Tijdens de wedstrijd
- Correctie
- Einde van de wedstrijd



Start van de wedstrijd	Toetsen	
Druk op de AAN/UIT toets, zodat het beginscherm verschijnt.	AAN/UIT	

Tijdens de wedstrijd	Toetsen	
Start en stop.	1	
Stop en geen cijfers zichtbaar op de display.	2	
Zet terug op 14 seconden.	3	
Indien bij vergissing teruggezet op 14 seconden: ga terug naar de vorige tijd.	3	
Zet terug op 24 seconden.	4	
Indien bij vergissing teruggezet op 24 seconden: ga terug naar de vorige tijd.	4	

Correctie	Toetsen	
Correctie van de tijd:		
- Ga naar correctiemodus door toets 3 of 4 gedurende 1 seconde ingedrukt te houden.	3 4	 / 
- Verminder (2) of vermeerder (3) de tijd.	2 3	 /  → 
- Bevestig.	1	

Einde van de wedstrijd	Toetsen	
Zet de 24-secondenklok uit.	AAN/UIT	



Bronnen en nuttige documenten

Basketbal Vlaanderen

- <http://basketbal.vlaanderen/praktische-info/clubinfo/spelregels-nuttige-documenten>

Website Notre Dame

alle documenten nuttig voor tafelofficials onderaan de pagina:

<http://www.damesbasketleuven.be/club/documenten.html>

Dank u voor uw aandacht

