U12 EN OUDER

Tafelofficial 2021-2022

Tafelofficials, wie zijn dat? 3

- Scorer of aantekenaar
- Timer of tijdopnemer
- Shotklokoperator

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 2019

Administratie vooraf 5

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

Wat te doen bij een thuismatch. 20

- Zet de spelersbanken, tafel en goals klaar. Hiermee zal de coach ook helpen.
- Voorzie een bak met wedstrijdmateriaal. Die vind je in de wedstrijdkast in het kot.
- Voorzie een chronometer (bv die van je gsm) of een scorebord.
- Voorzie een tablet. Is deze niet helemaal opgeladen, leg dan de verlengdraad zodat je hem tijdens gebruik kan opladen.

Aantekenaar 24

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

Tijdopnemer 38

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

Shotklokoperator 47

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

Niet bij U12

Coronamaatregelen voor tafelofficials*

*Regels van 01/09/2021

Tafelofficials, wie zijn dat?

- Scorer of aantekenaar
- Timer of tijdopnemer
- Shotklokoperator

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 2019

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

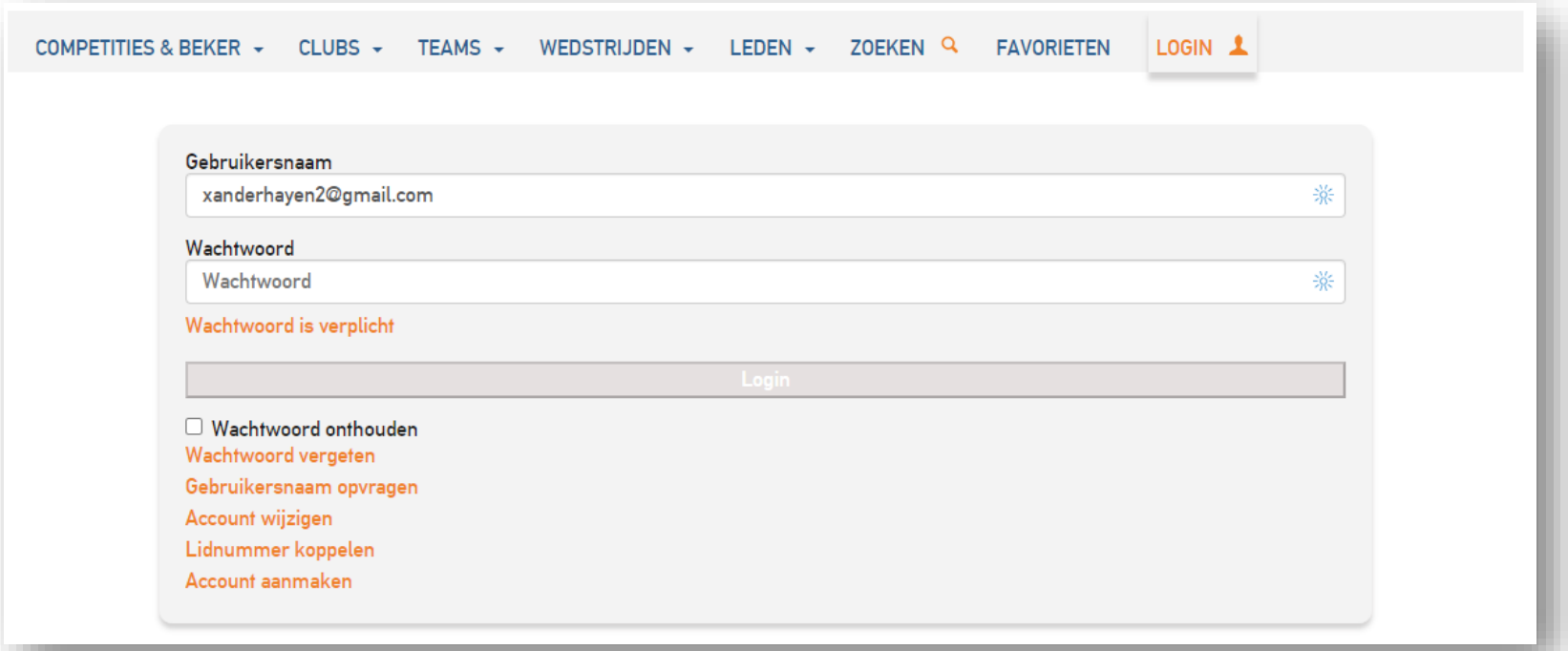
Rol wordt opgenomen door de thuisploeg.

Administratie vooraf

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

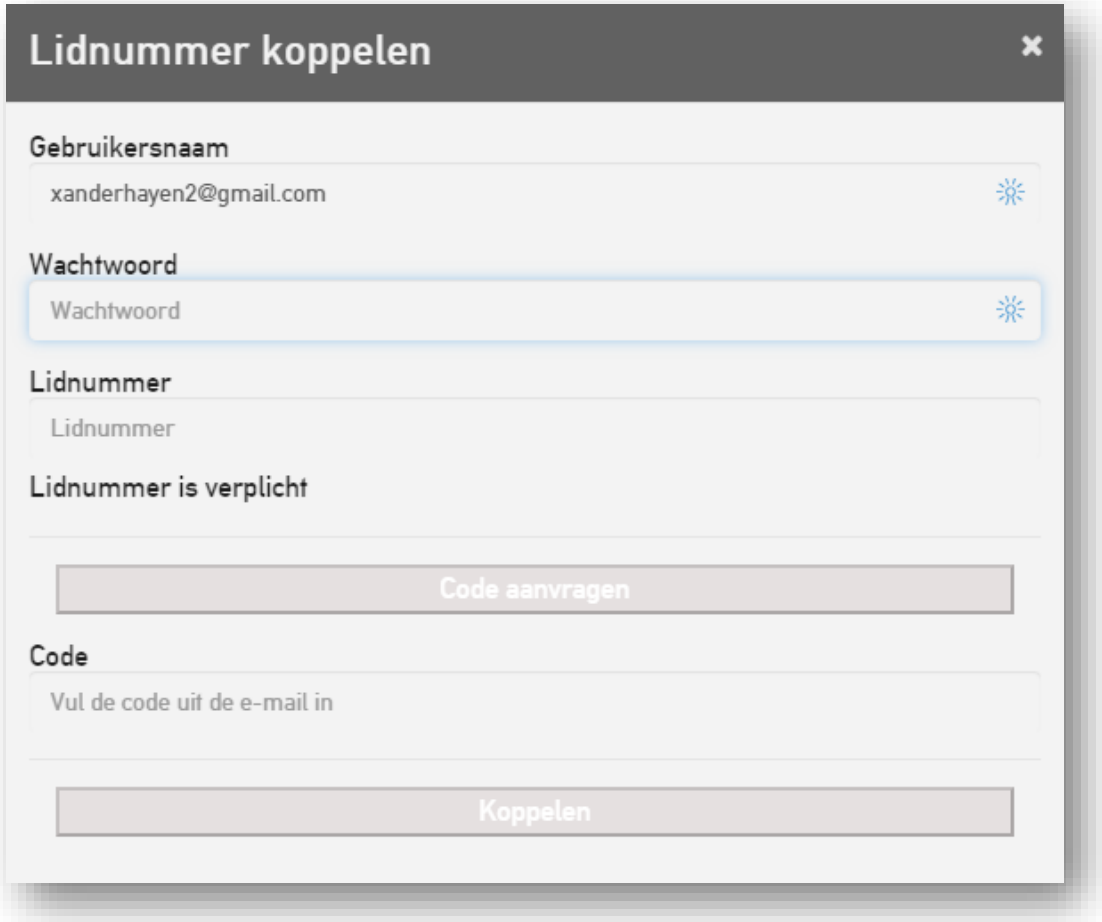
Basketbal Vlaanderen-account

- Ga naar https://www.basketbal.vlaanderen/competitie/resultaten-en-kalender
- Selecteer “LOGIN”
- Selecteer “Account aanmaken”



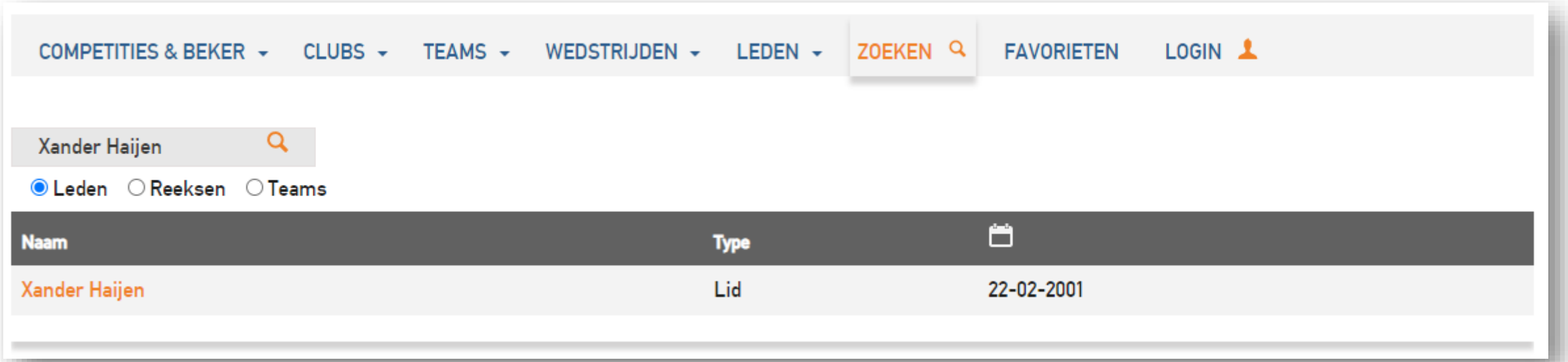
Basketbal Vlaanderen-account

- 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.



Wat is mijn lidnummer?

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



Wat is mijn lidnummer?

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 support@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.

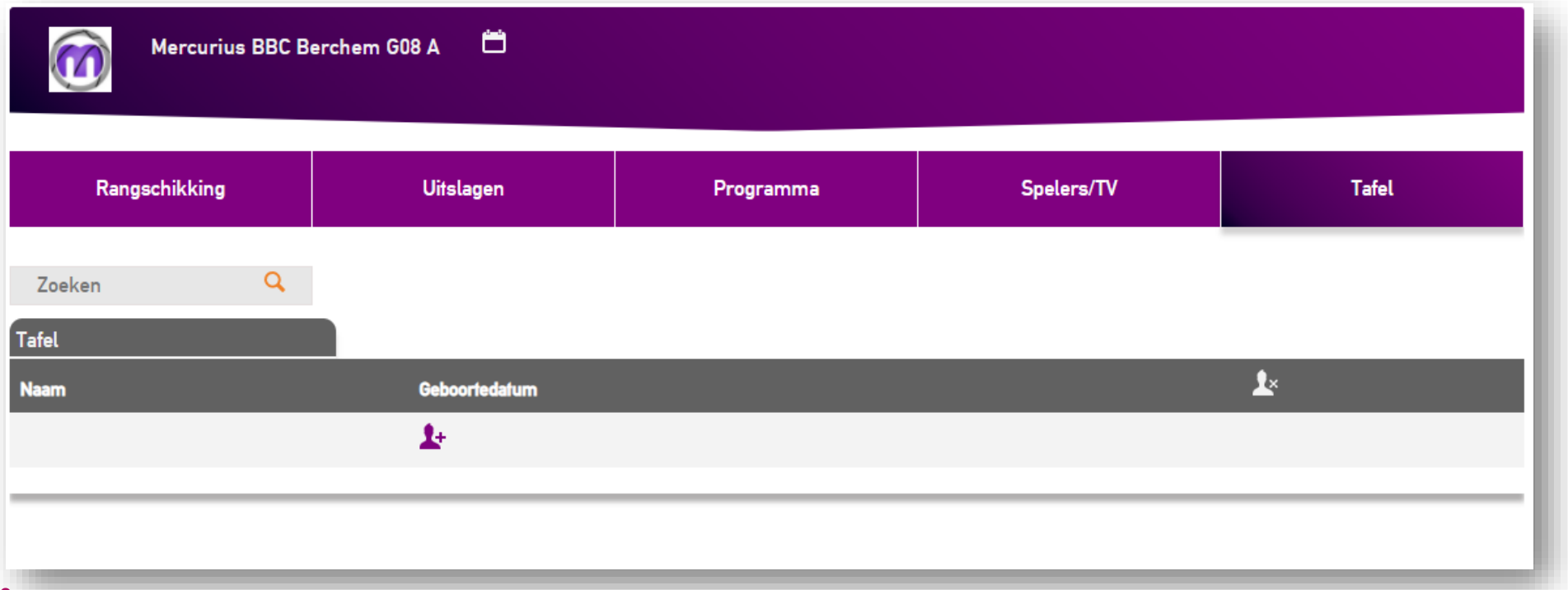
Voeg jezelf toe aan een team

- Ga naar https://www.basketbal.vlaanderen/competitie/resultaten-en-kalender
- 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 G10 A	G10 U10 Gemengd	U10 Niveau 3 E
Mercurius BBC Berchem G10 C	G10 U10 Gemengd	U10 Niveau 4 B7
Mercurius BBC Berchem G10 B	G10 U10 Gemengd	U10 Niveau 4 B8
Mercurius BBC Berchem G08 A	G08 U08 Gemengd	U08 Niveau 4 O
Mercurius BBC Berchem G08 B	G08 U08 Gemengd	U08 Niveau 4 Q

Voeg jezelf toe aan een team

- Selecteer “Tafel” en voeg jezelf toe met het icoontje



Mercurius BBC Berchem G08 A

Rangschikking | Uitslagen | Programma | Spelers/TV | Tafel

Zoeken

Tafel

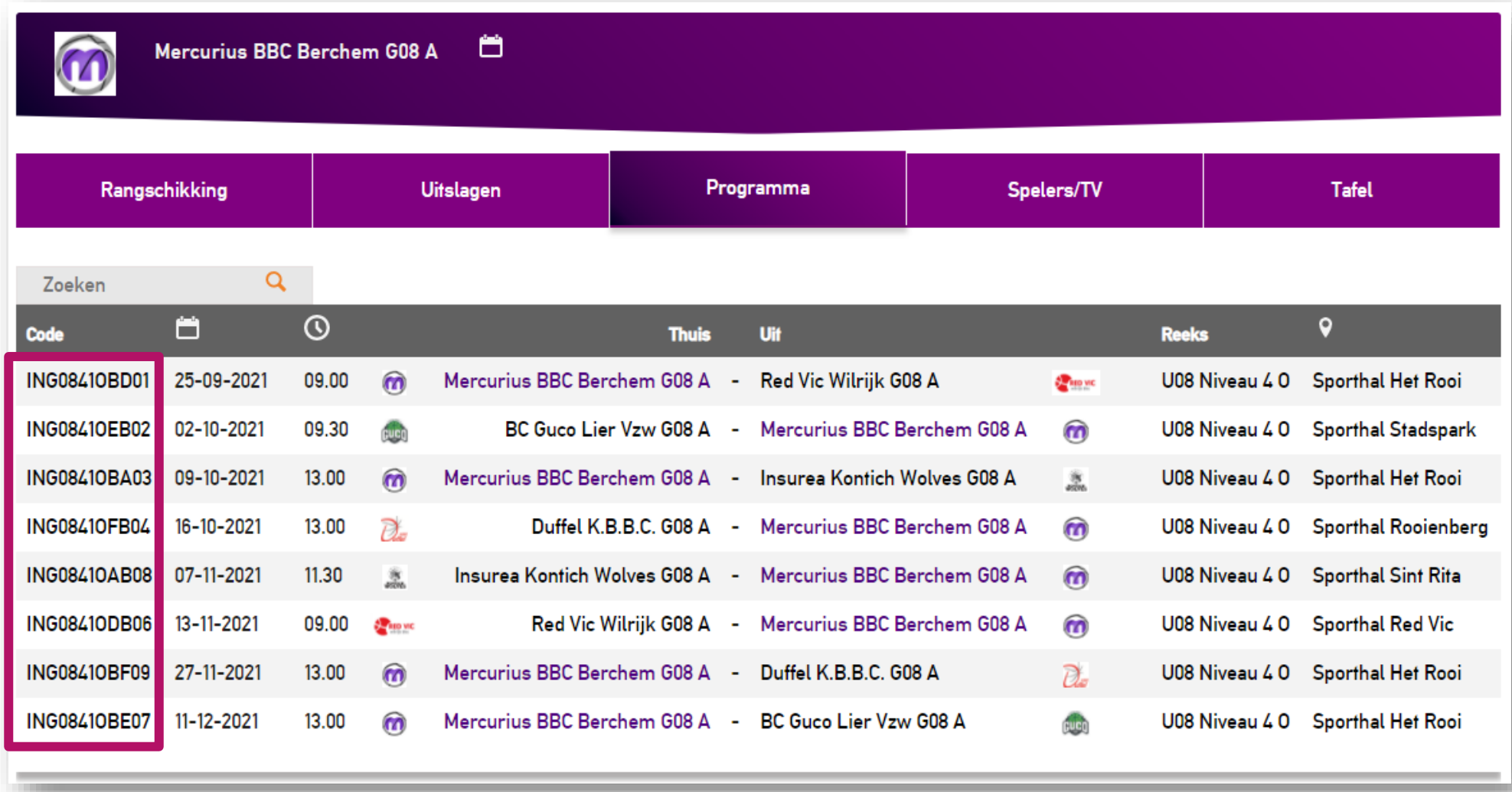
Naam	Geboortedatum	
Xander Haijen	22-02-2001	

Het digitale wedstrijdformulier

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

De juiste wedstrijd vinden.

- Ga naar het juiste team.
- Selecteer “Programma”. Klik op het wedstrijdnummer van de wedstrijd.



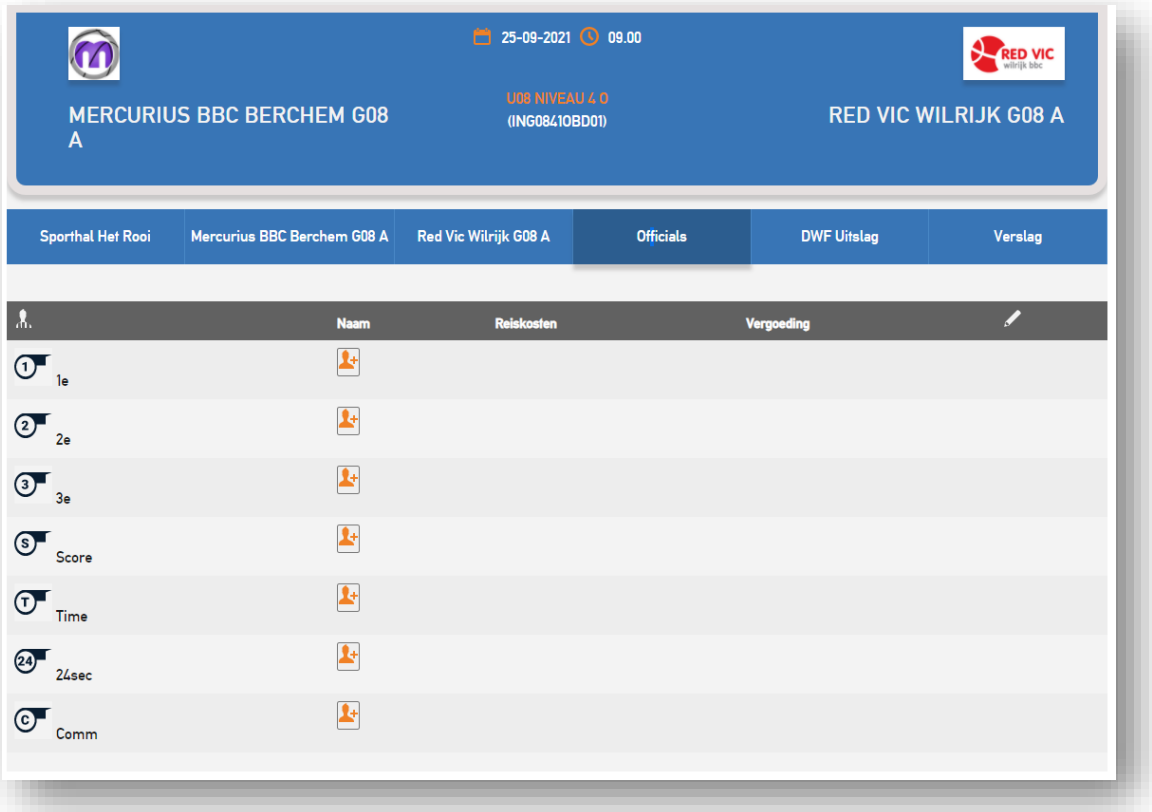
Code			Thuis		Uit	Reeks	
ING08410BD01	25-09-2021	09.00	Mercurius BBC Berchem G08 A	-	Red Vic Wilrijk G08 A	U08 Niveau 4 O	Sporthal Het Rooi
ING08410EB02	02-10-2021	09.30	BC Guco Lier Vzw G08 A	-	Mercurius BBC Berchem G08 A	U08 Niveau 4 O	Sporthal Stadspark
ING08410BA03	09-10-2021	13.00	Mercurius BBC Berchem G08 A	-	Insurea Kontich Wolves G08 A	U08 Niveau 4 O	Sporthal Het Rooi
ING08410FB04	16-10-2021	13.00	Duffel K.B.B.C. G08 A	-	Mercurius BBC Berchem G08 A	U08 Niveau 4 O	Sporthal Rooienberg
ING08410AB08	07-11-2021	11.30	Insurea Kontich Wolves G08 A	-	Mercurius BBC Berchem G08 A	U08 Niveau 4 O	Sporthal Sint Rita
ING08410DB06	13-11-2021	09.00	Red Vic Wilrijk G08 A	-	Mercurius BBC Berchem G08 A	U08 Niveau 4 O	Sporthal Red Vic
ING08410BF09	27-11-2021	13.00	Mercurius BBC Berchem G08 A	-	Duffel K.B.B.C. G08 A	U08 Niveau 4 O	Sporthal Het Rooi
ING08410BE07	11-12-2021	13.00	Mercurius BBC Berchem G08 A	-	BC Guco Lier Vzw G08 A	U08 Niveau 4 O	Sporthal Het Rooi

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.

Geef spelers, coaches en officials in

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



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 best 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.

Tijdlijn

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 wedstrijdmateriaal. Die vind je in de wedstrijdkast in het kot.
- Voorzie een chronometer (bv die van je gsm) of een scorebord.
- Voorzie een tablet. Is deze niet helemaal opgeladen, leg dan de verlengdraad zodat je hem tijdens gebruik kan opladen.

Het wedstrijdmateriaal

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

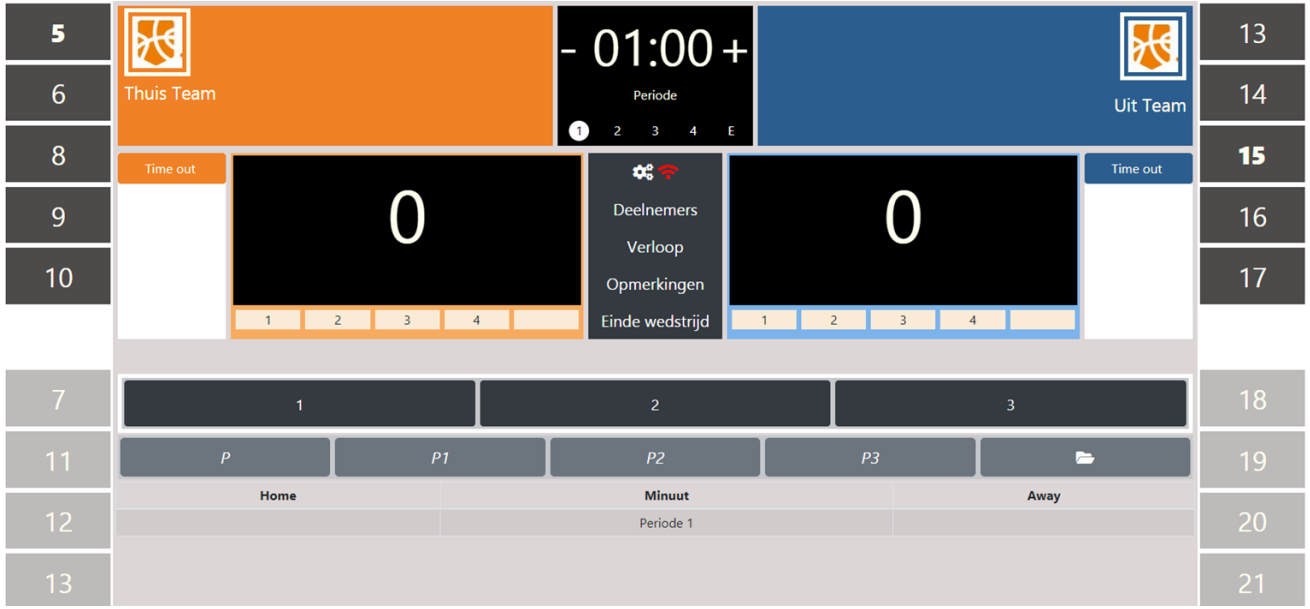
Het materiaalkot

De tablets

- Tablets liggen in een kastje in ons materiaalkot
- laad de tablet altijd op tijdens gebruik
- Verlengkabels e.d. zijn ook aanwezig
- Berg de tablets terug op na de laatste wedstrijd

Aantekenaar

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

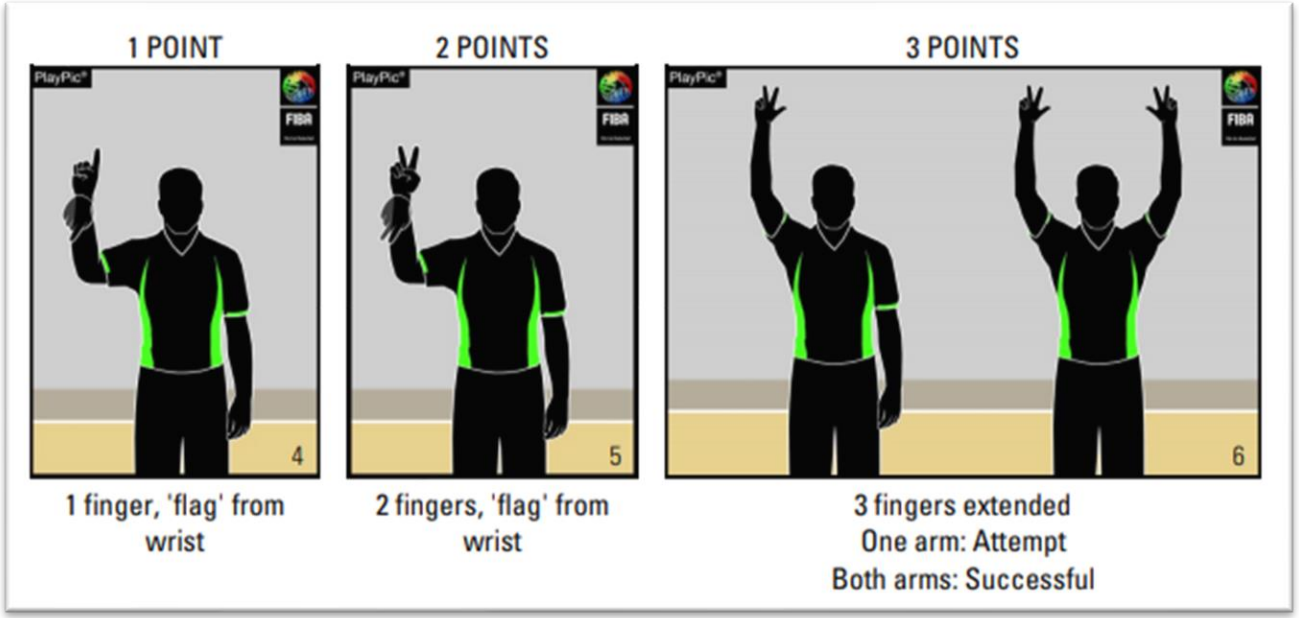


Voor de wedstrijd

- 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

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)

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

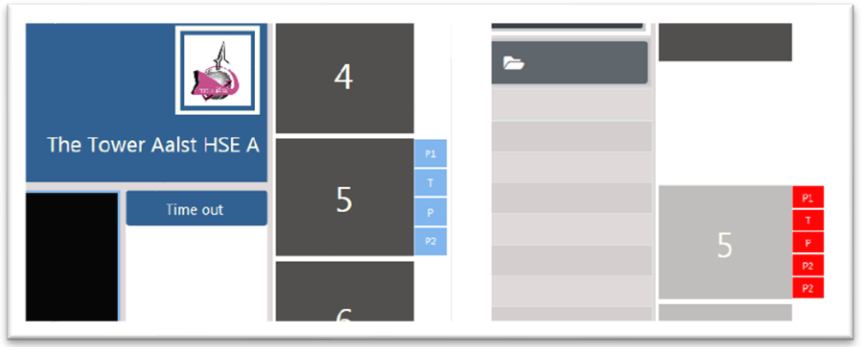
P	PERSONAL FOUL
T	TECHNICAL FOUL
U	UNSPORTSMANLIKE FOUL
D	DISQUALIFYING FOUL FOR PLAYER, HEAD COACH, FIRST ASSISTANT COACH, SUBSTITUTE, EXCLUDED PLAYER & ACCOMPANYING DELEGATION MEMBERS
F	DISQUALIFYING FOUL FOR FIGHTING ART. 39
C	TECHNICAL FOUL AGAINST THE HEAD COACH FOR PERSONAL BEHAVIOUR
B	TECHNICAL FOUL AGAINST THE HEAD COACH FOR BEHAVIOUR OF THE FIRST ASSISTANT COACH & ACCOMPANYING DELEGATION MEMBERS
GD	DISQUALIFICATION FOR PLAYER, HEAD COACH, FIRST ASSITANT COACH & ACCOMPANYING DELEGATION MEMBERS FOR COMBINATION OF TF´s OR UF´s

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

Fouten (fouls)

Indien een speler 5 P-fouten heeft, mag hij niet meer spelen.
Ook wanneer hij een bepaald aantal andere fouten heeft.

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



Teamfouten

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 fout vrijworpen

DWF : Teamfouten worden automatisch aangevuld.

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

Time-outs

Elk team heeft recht op

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

Wanneer mag een time-out genomen worden ?

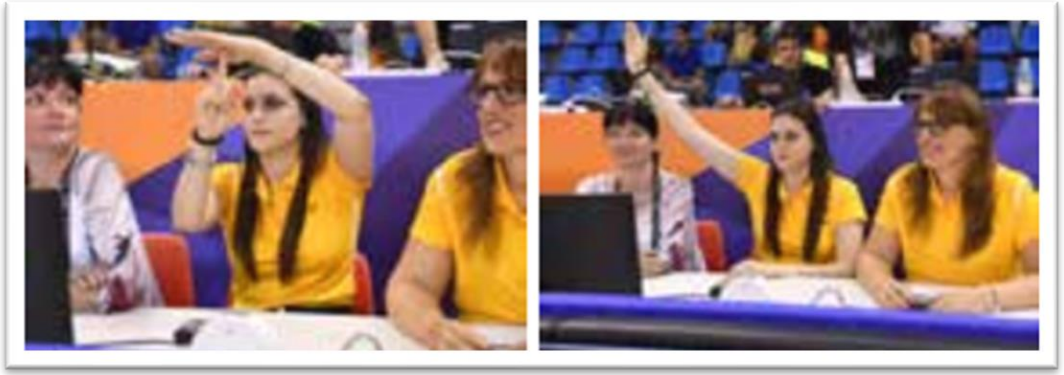
- Als de bal dood is, de klok gestopt is en de refs klaar met signaleren zijn
- Na de laatste vrijworp, indien die gescoord wordt
- Wanneer de tegenstander gescoord heft

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



Vervangingen

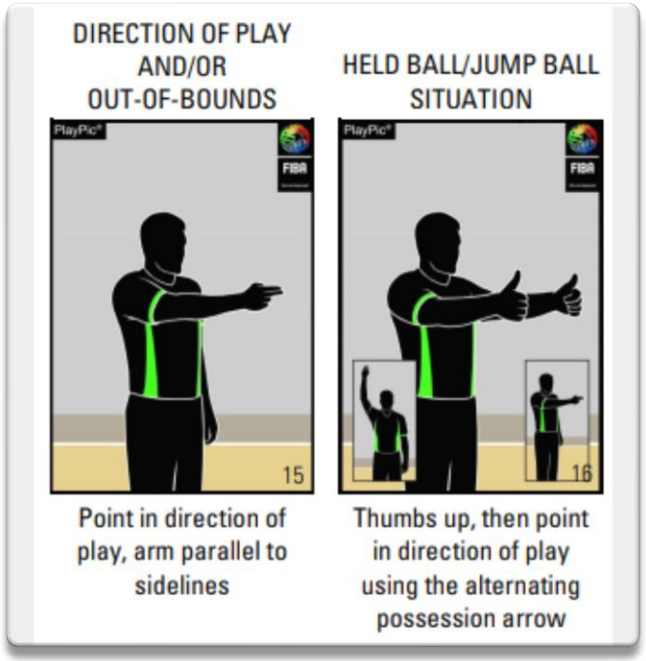
Wanneer mag een vervanging gebeuren ?

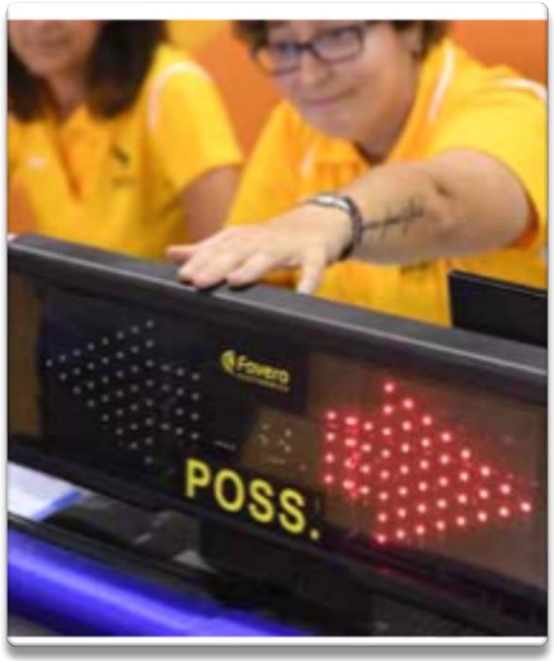
- Als de bal dood is, de klok gestopt en de ref klaar is met signaleren
- Na de laatste vrijworp, indien die gescoord wordt
- Wanneer de tegenstander gescoord heeft in de **laatste 2 minuten van de wedstrijd**

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".

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

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

Klok en scorebord

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

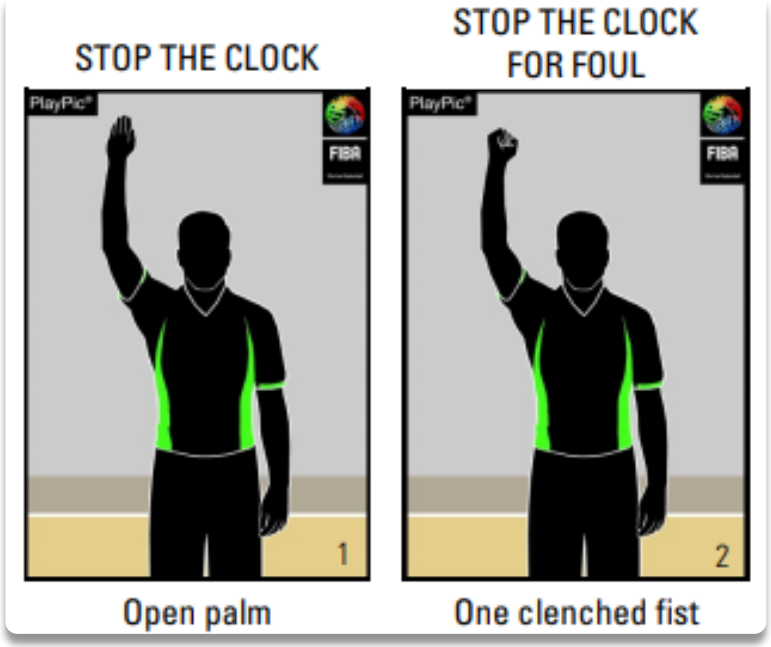
Tijdens het spel is het starten en stoppen van de wedstrijdklok belangrijker dan het ingeven van de scores. Zorg dus eerst dat de klok op tijd stopt en start en geef daarna pas de scores in.

Wij hebben in het Rooi twee scoreborden :

- Het grote scorebord aan de muur
- Draagbaar scoreboard

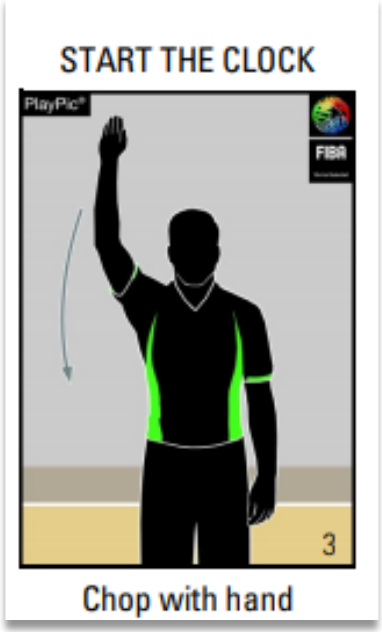
Deze wijzen zichzelf redelijk snel uit.

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 shotklokovertreding 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

Hoe wordt een time-out gemeten?

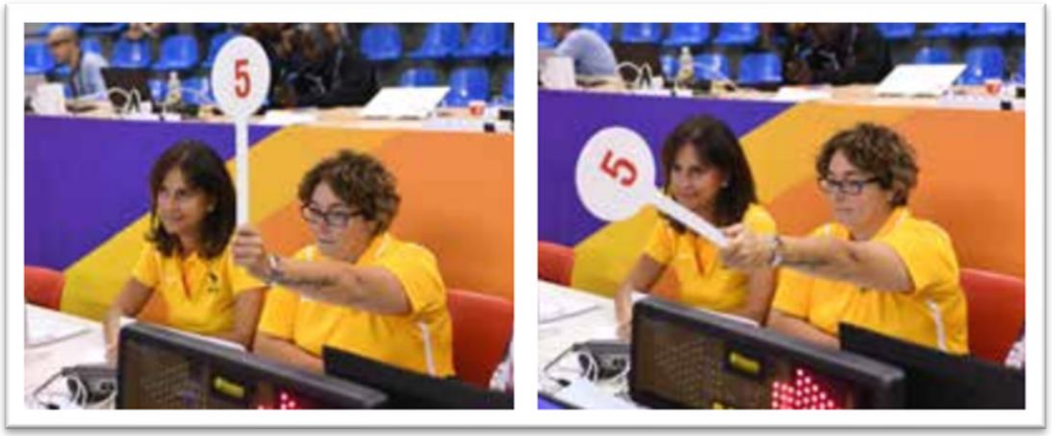
- Start de stopwatch op het moment dat de ref het fluitsignaal geeft en het time-outsignaal maakt.
- Laat het signaal horen wanneer 50 seconden verstreken zijn en geef het afgesproken signaal (10 vingers in de lucht)
- Laat het signaal horen wanneer 60 seconden verstreken zijn

Bordjes voor de fouten

- Bordjes voor ploegfouten: omhoog bij de 4e 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

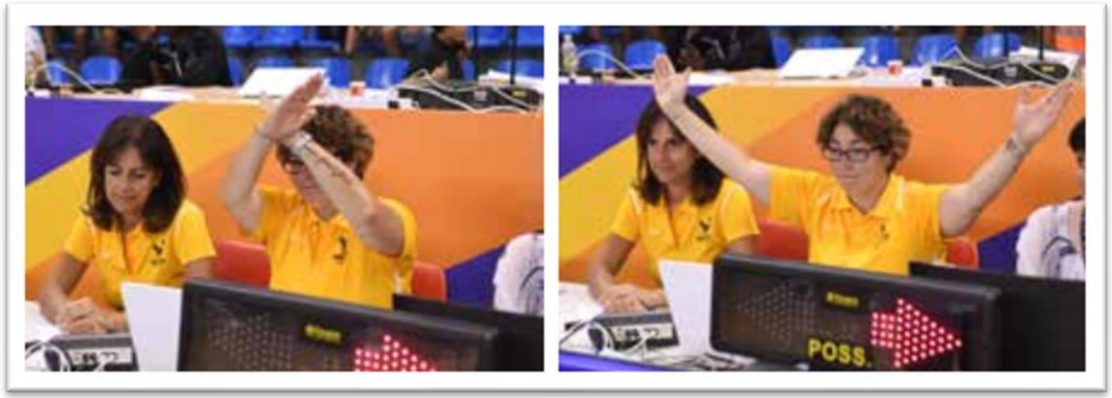
Twee tegenstanders maken tegelijk een fout

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

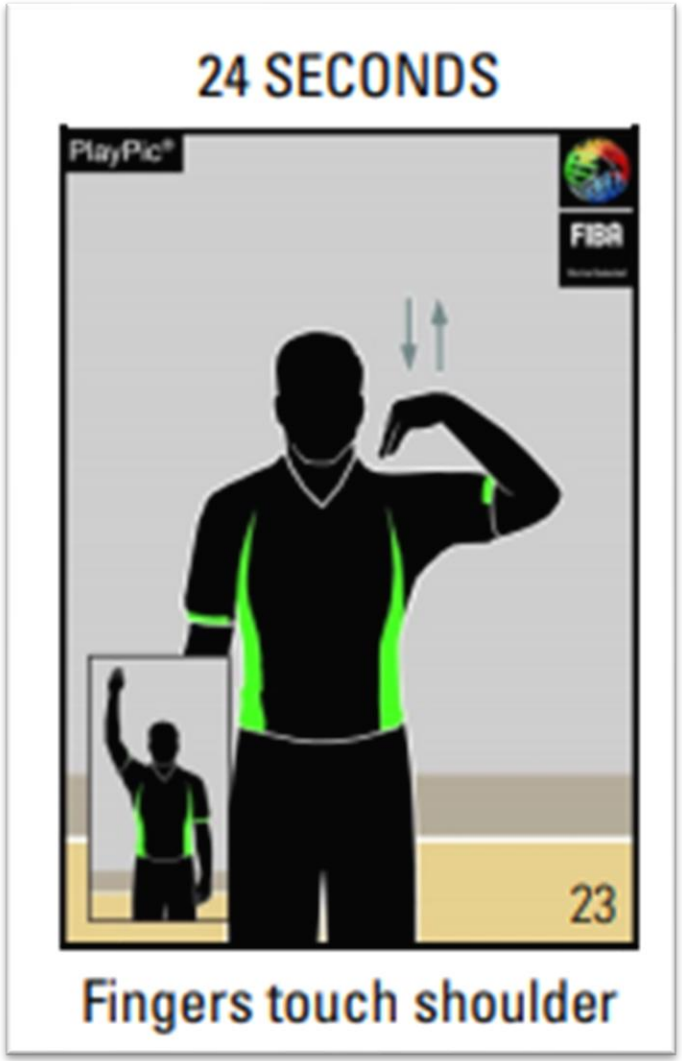
- Shotklok stoppen en starten
- Shotklok resetten naar 24 of 14 seconden

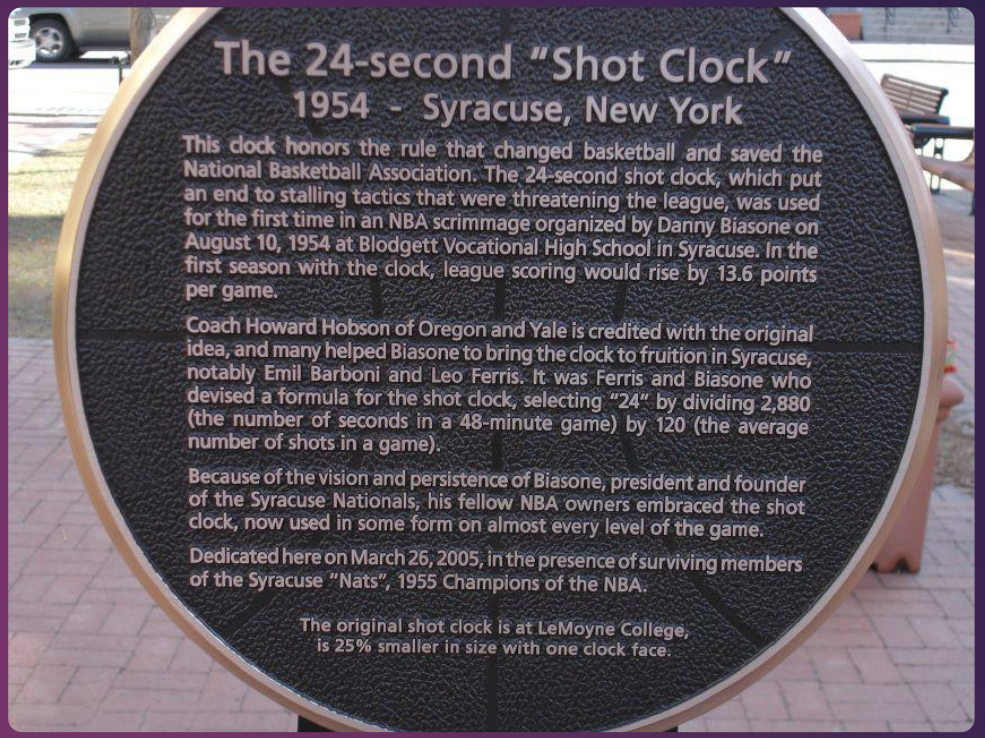
Niet bij U12

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.

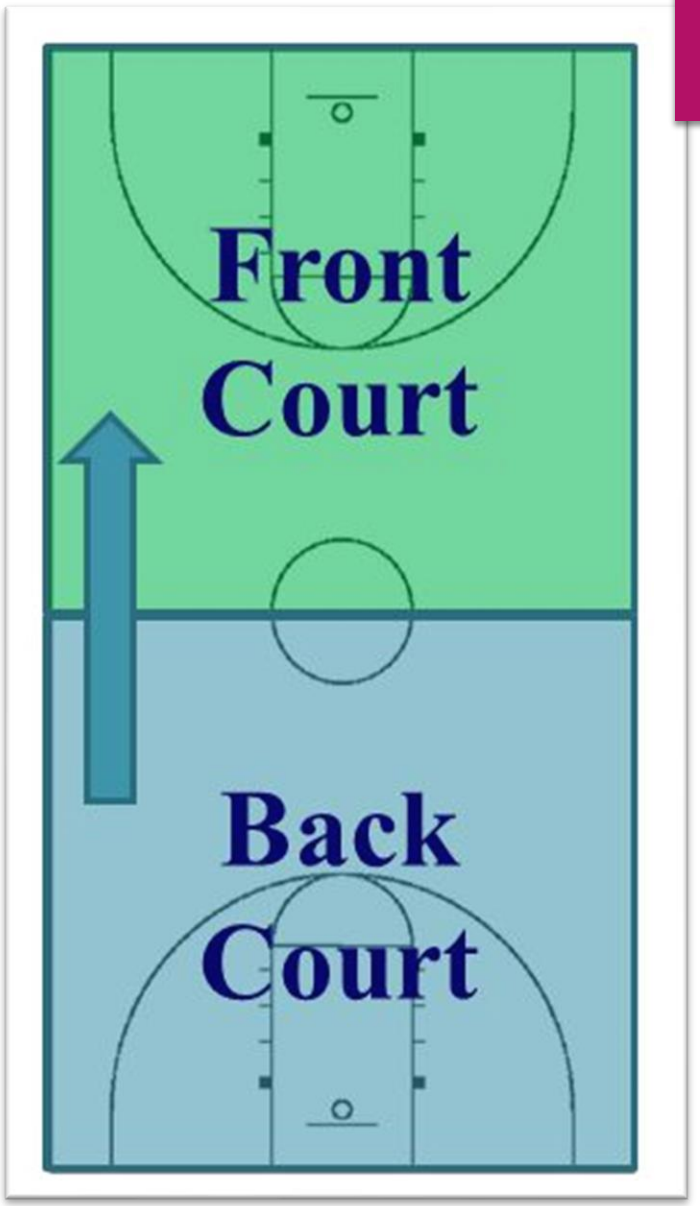




The shot clock monument
Syracuse, New York

Enkele begrippen

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



Enkele begrippen

- Controle van de bal en het veranderen van controle

Art. 14 Control of the ball

14.1 Definition

14.1.1 Team control **starts** when a player of that team is in control of a live ball by holding or dribbling it or has a live ball at his disposal.

14.1.2 Team control **continues** when:
- A player of that team is in control of a live ball.
- The ball is being passed between team-mates.

14.1.3 Team control **ends** when:
- An opponent gains control.
- The ball becomes dead.
- The ball has left the player's hand(s) on a shot for a field goal or for a free throw.

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**
  - Een **tussen-twee**
  - Een blessure van het eigen team
  - Een dubbelfout
  - Bij de meeste technische en vechtfouten

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

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**
  - 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**

Wanneer op “blank”

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

Geen reset

The game being stopped because of an action connected with the team in control of the ball.	The game being stopped because of an action not connected with either team. Unless the opponents would be paced at a disadvantage	The team controlling the ball takes the throw-in after the ball having gone out-of-bounds	L2M Time-out Coach's option: to take the throw-in from the frontcourt with 13 or less seconds of possession L2M = last 2 minutes	A technical foul is committed by the team in control of the ball

Reset naar 14 seconden

The same team recovers ball control after an unsuccessful shot (ball touches the ring) offensive rebound.	To take the throw-in from the frontcourt (off. team) after a foul or violation (including for the ball having gone out-of-bounds) by the opponent team if the remaining shot time is 13 or less seconds.	To take the throw-in from the frontcourt (def. team) after a foul or violation by the team in control of the ball.	To take the throw-in from the throw-in line in the team's frontcourt for a UF / DF penalty.	L2M Coach's option: to take the throw-in from the frontcourt with 14 or more seconds of possession. L2M = last 2 minutes

Reset naar 24 seconden

A new team gains control of a live ball on the playing court	To take the throw-in after a Basket	To take the throw-in from the back-court after a foul or violation by the opponent team

COMMUNICATION

Thumb up

SHOT CLOCK RESET

Rotate hand, extend index finger

Right hand shows clenched fist, left hand shows number 1 to 5

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/sportief)

Coronamaatregelen voor tafelofficials*

*Regels van 01/09/2021

Aantal toegelaten personen

- Aantal toegelaten supporters in het Rooi = 200
  - Kan verschillen in andere zalen
  - → https://www.basketbal.vlaanderen/coronavirus-covid-19 of de website van de clubs/gemeentes

Voor aankomst

- Neem altijd een mondmasker mee: dit is verplicht in het Rooi tijdens een basketwedstrijd als je je verplaatst in de sporthal
- Vul zo veel mogelijk het DWF al in
  - Maximaal 5 dagen op voorhand kan je de spelers selecteren
  - Dag van de wedstrijd kan je ook al basis 5 aanduiden en het akkoord van de coach geven

Thuisploeg

- Draag altijd een mondmasker als je je beweegt door de zaal.
  - *Niet voor kinderen onder 12.*
- Betalen van **youth officials en junior officials** gebeurt contactloos.
- Betalen van **officiële scheidsrechters** kan contactloos of met cash.

Vragen?

- Coronacoördinator: Erika Mackelberghe (erika@mercuriusbbc.be)
- Op onze website: https://www.mercuriusbbc.be/corona/
- Basket Vlaanderen: https://www.basketbal.vlaanderen/coronavirus-covid-19