

Basketbal tafelen

Uitgebreide informatie:

Hier: <https://www.bouncersbasketball.nl/wp/tafelen/>

Samenvatting

Tijdwaarnemer:

- Klok - Starten
 - Na sprongbal als de bal in het spel is (d.w.z. onder controle van een speler)
 - Na inworp als de bal in het spel is (d.w.z. onder controle van een speler)
 - Na inworp na score (alleen laatste 2 minuten 4e kwart) (d.w.z. onder controle van een speler)
 - Na missen van laatste van serie vrijeworpen
- Klok - Stilzetten
 - Fluitsignaal scheidsrechter
 - Bal uit (scheidsrechter zal fluiten)
 - Fout (scheidsrechter zal fluiten)
 - Uitzondering: Na een score (dit geldt alleen in **laatste 2 minuten 4e kwart**)
- Score Bord en Tijdwaarneming:
 - Score
 - Periode
 - #teamfouten (per kwart)
 - #time-outs (per helft)
- Scorer helpt mee met:
 - Meekijken wie scoort of de fout krijgt
- Balbezitpijl (stem af wie deze 'bedient', de persoon achter de tablet of achter scorebord)
 - Na sprongbal aan begin wedstrijd krijgt partij die niet de bal onder controle heeft de volgende keer balbezit
 - Wissel na het uitnemen na sprongbal
 - Wissel na het uitnemen aan het begin van een nieuwe periode/kwart.
- Time-out (bij U14 en hoger):
 - Mag als spel dood ligt
 - Maar ook, na een tegen score (niet na een eigen score!)
- Wissels (bij U14 en hoger):
 - Kan alleen als het spel al stil ligt!
 - Speler vraagt wissel aan, tafel moet de wissel op het moment dat het mag aangeven aan de scheidsrechter.

Scorer:

- Acties vastleggen op digitaal wedstrijd schema
 - 3 'dingen': 'WIE'en 'WAT'en 'OK'.
 - Wie is Speler uit of thuis team
 - Wat is score, fout (of mis bij vrije worp)
 - OK zorgt er voor dat de tijd bij de actie wordt vastgelegd
 - Een mis alleen maar bijhouden bij een vrije worp
 - Scores: +1, +2, +3
 - Fouten: P0 (fout zonder vrije worp), P1 (fout met een bonus vrije worp, na een score), P2 (fout met 2 vrije worpen), P3 (3 vrije worpen). De scheidsrechters moeten dit doorgeven. Uitzondering: Er bestaat ook nog een Technische en Onsportieve fout.
 - Uitzondering: score in eigen basket -> zet op aanvoerder
- Instellen per kwart
 - Kies aan begin van elke kwart de juiste kwart
 - Hierdoor: aantal teamfouten wordt gereset
 - Hierdoor: aantal time-outs wordt gereset
- Starten van time-out (kies knop timeout bij juiste team en daarna 'OK')
- Aangeven na 4e teamfout aan coach van speler
- Aangeven vanaf 3e persoonlijke fout aan coach van speler
- Aangeven 5e persoonlijke fout aan scheidsrechter. Speler moet veld verlaten en mag niet meer meedoen.

24 seconden timer (alleen bij de landelijke wedstrijden!):

- Loopt eigenlijk mee met de tijd - zie Tijdwaarnemer Start/Stop
- Reset naar 24 sec na
 - Wissel van balbezit
 - Na vrijeworpen, bij start balbezit tenzij balbezit verder gaat met uitnemen
- Reset naar 14 sec als:
 - Tegen ring (ook als op dat moment >14 sec op bord)
 - Fout door verdediger, en dus uitnemen (opmerking: ook als op dat moment > 14 sec op bord)
 - Op aangeven scheidsrechter, helikopter gebaar
 - Als verdedigende partij opzettelijk bal met voet speelt
- Niet resetten als:
 - Bal uit
- Naar 24 sec als wissel van balbezit
- Naar 24 sec na eerste balbezit na een laatste van serie vrijeworpen