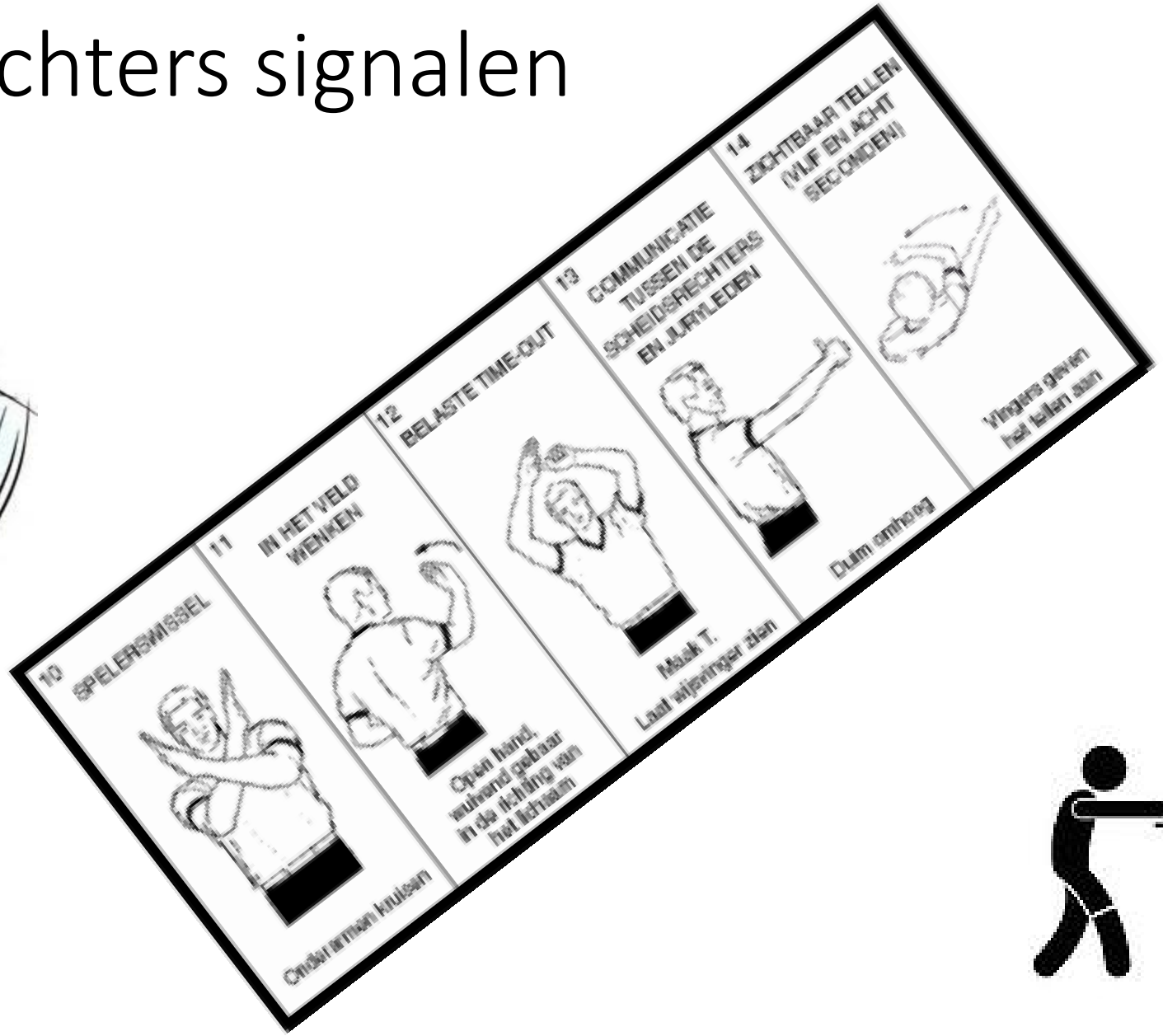
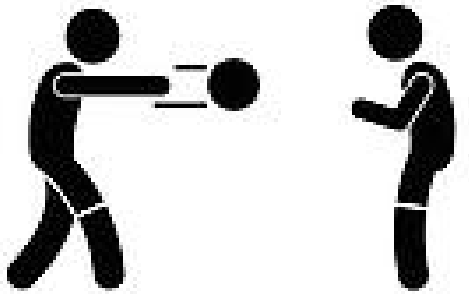
Tafelaar klaar???

Scheidsrechters signalen

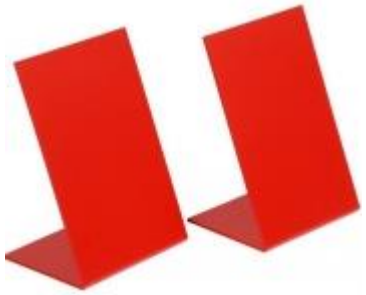






Controle voor de wedstrijd

- Is de tablet ingevuld en op de tafel aanwezig?
- Is de ‘sprongbalpijl’ aanwezig?
- Is het scorebord aan?
- Zijn de 2 oranje teamfoutplankjes aanwezig?



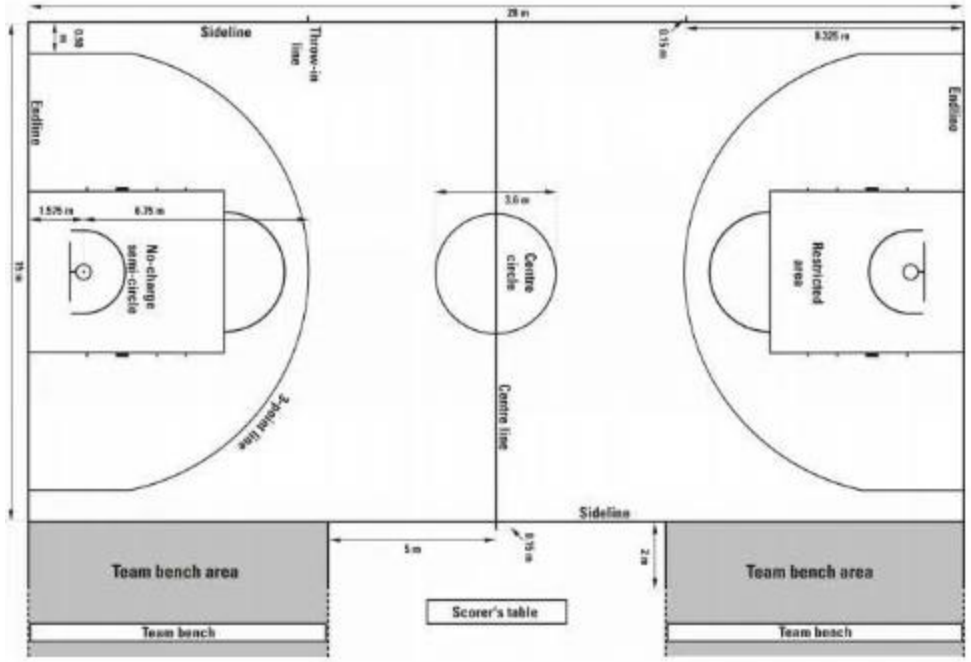
13
COMMUNICATIE TUSSEN DE SCHEIDSRECHTERS EN JURYLEDEN



Duim omhoog

Voorbereiding

- De thuis spelende partij kiest de bank die vanuit de tafelaars gezien links van de tafel staat.
- 3 minuten voor start wedstrijd fluit de scheidsrechter voor de ‘line-up’ zodat de teams elkaar kunnen begroeten. Ook tafelaars doen daar in mee!



Start van de wedstrijd

- Scheidsrechter keurt op de tablet de wedstrijd goed
- De wedstrijd begint met een sprongbal



- De ‘sprongbalpijl’ wijst omhoog
- Scheidsrechter vraagt “tafel klaar”
- Tafel geeft duim omhoog
- De hoofdscheidsrechter gooit de bal op

Wedstrijd start



- Zodra de bal wordt getikt door een speler start de wedstrijdklok
- Scheidsrechter beweegt hand of arm

- Let op welk team als ***eerste*** balbezit heeft, de sprongbalpijl wijst naar het team die de sprongbal ‘verloren’ heeft.



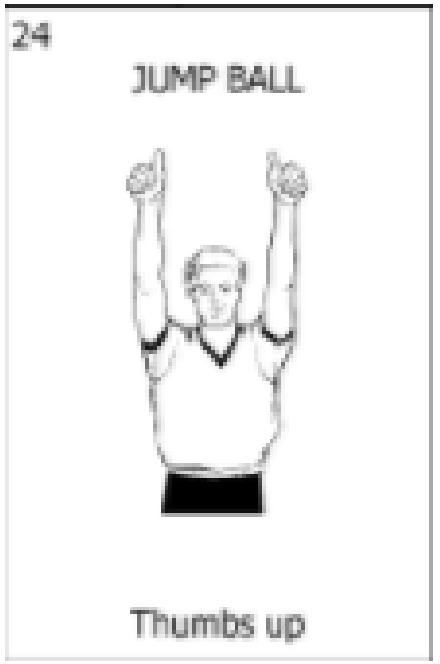
Scorer en tafelaar volgen **samen** de wedstrijd en helpen elkaar

Sprongbalpijl

- Als 2 spelers van 2 teams samen de bal vasthebben fluit de scheidsrechter voor een sprongbal.
- De scheidrechter kijkt naar welke kant de sprongbalpijl wijst.



- Het team dat in de richting van de pijl speelt om te scoren krijgt de bal uit
- De sprongbalpijl wordt gedraaid nadat de bal is ingenomen
- Na rust geeft pijl aan welk team mag starten met bal inname
- Let op na 2e kwart wisselen partijen van helft dus pijl draait in ‘grote rust’ (tussen 2e en 3e kwart) OOK mee!!



Wisselen van een speler

Coach of speler vraagt een wissel aan bij de tafel en gaat klaar staan of zitten

Wisselen kan bij ieder dood spelmoment (wanneer de scheidsrechter fluit). Geef een signaal aan de scheidsrechters zodat zij weten dat er een wissel is.

Als er een fout wordt aangegeven door de scheidsrechters, wacht tot zij klaar zijn, en geef dan het signaal.

Score is GEEN dood spelmoment dus geen wisselmogelijkheid

SPELERSWISSEL



Onderarmen kruisen

11

IN HET VELD WENKEN



Open hand, wuivend gebaar in de richting van het lichaam

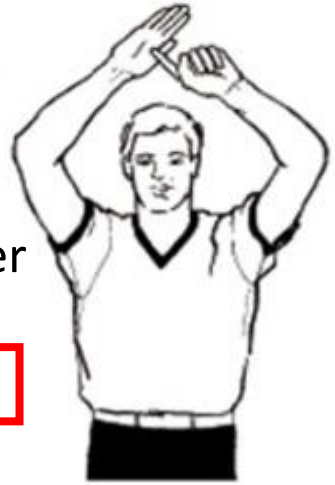
Time-out aanvragen

Coach vraagt een time-out aan bij de tafel

Een time-out kan bij ieder dood spelmoment (wanneer de scheidsrechter fluit). Daarnaast kan een time-out ook wanneer er tegen de aanvragende ploeg wordt gescoord.



Geef een signaal aan de scheidsrechters zodat zij weten dat er een time-out is.



- Time-out duurt 1 minuut
- Er mogen 2 of 3 time-outs per speelhelft per team
- Time-out is het wekkertje op de tablet. Aanklikken en de tijd gaat 1 minuut aftellen.

- Time-out bij score in laatste 2 minuten van 4e kwart betekent bal innemen bij vrijeworplijn van de tegenstander
- Time-outs bij verlenging vanuit 4e kwart

Er wordt een fout gefloten



- Als de scheidsrechter fluit stopt de tijd.
- Scheidsrechter heeft een fout gezien
- Scheidsrechter loopt naar een vrije ruimte waar de tafel hem kan zien
- Geeft aan welk spelersnummer de fout heeft gemaakt
- Geeft aan wat de fout is
- Wijst de richting aan welk team de bal mag gaan innemen

Foutaanduiding (vervolg)



De scheidsrechter fluit een fout



De fout is voor nummer 13

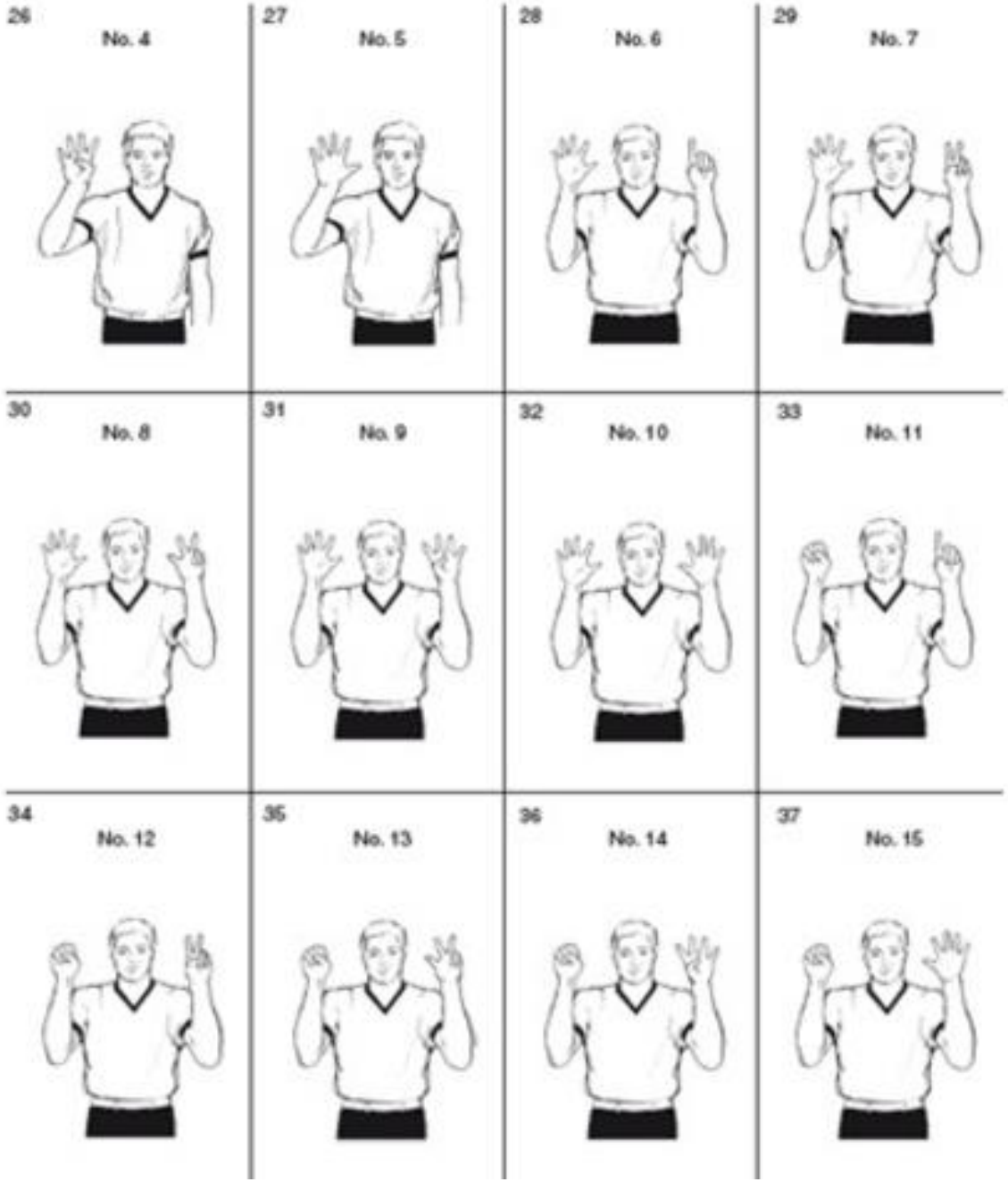


Fout is blokkeren

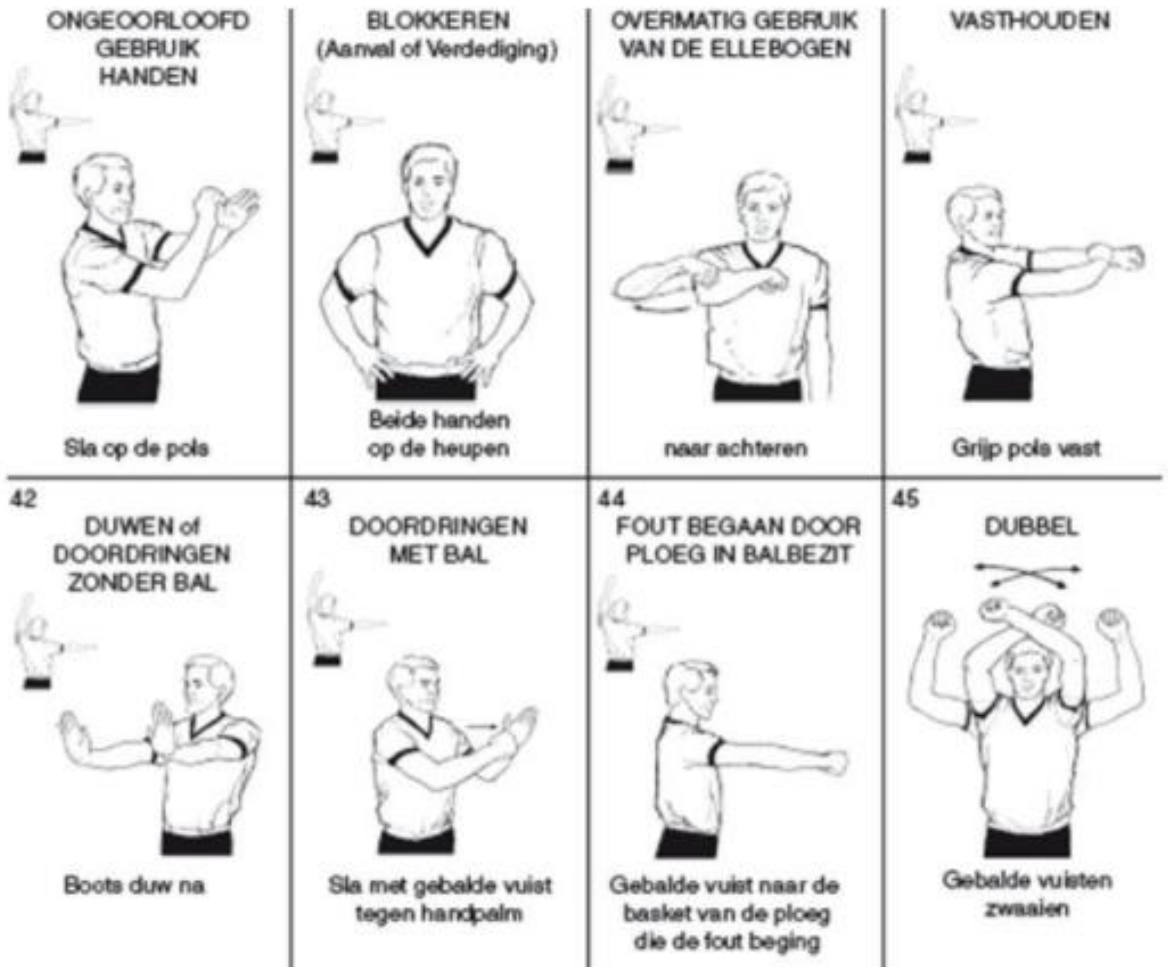


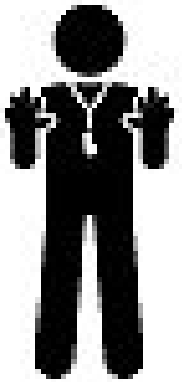
De straf is 2 vrije worpen

Nummer aangeven

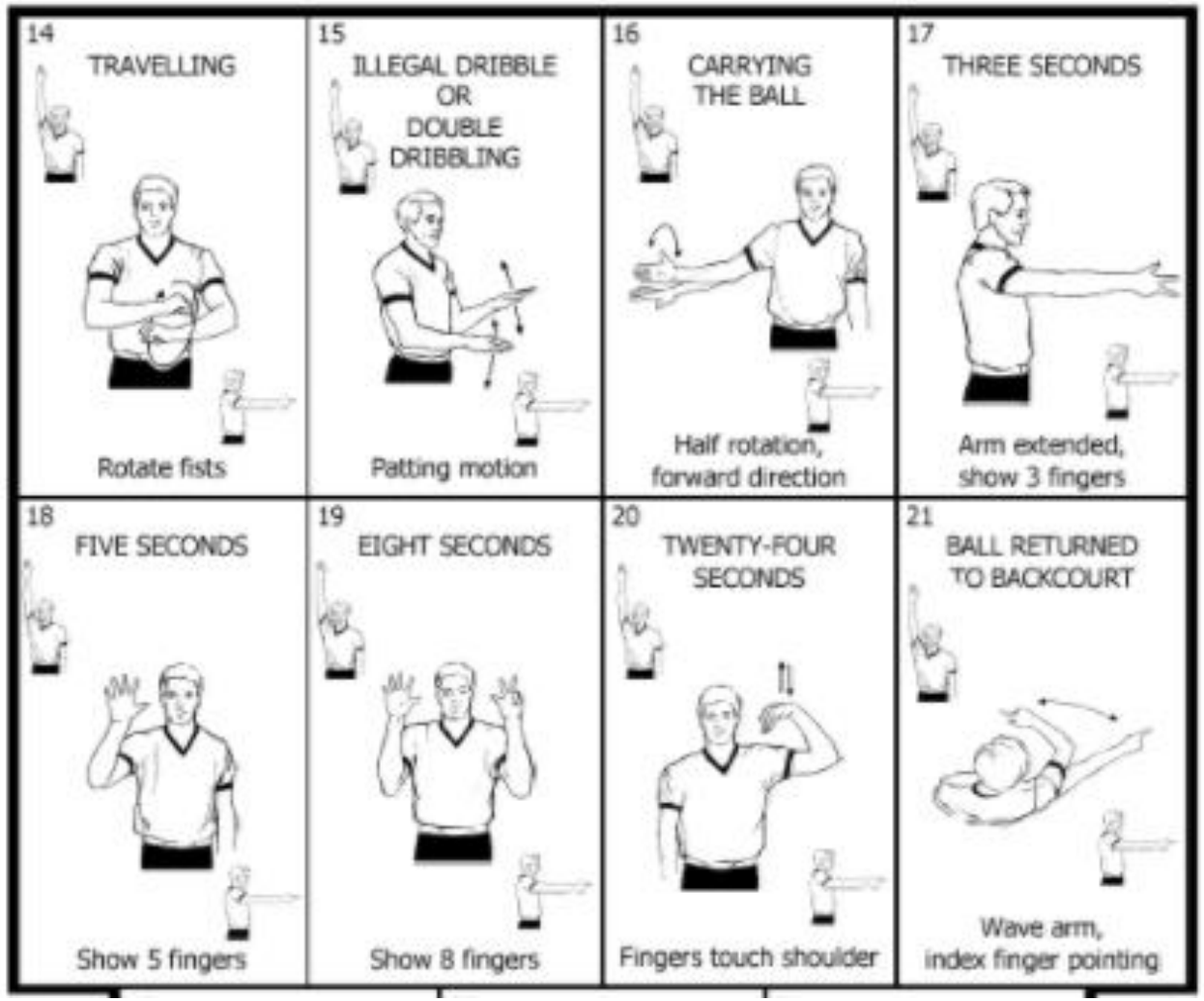


Foutaanduiding

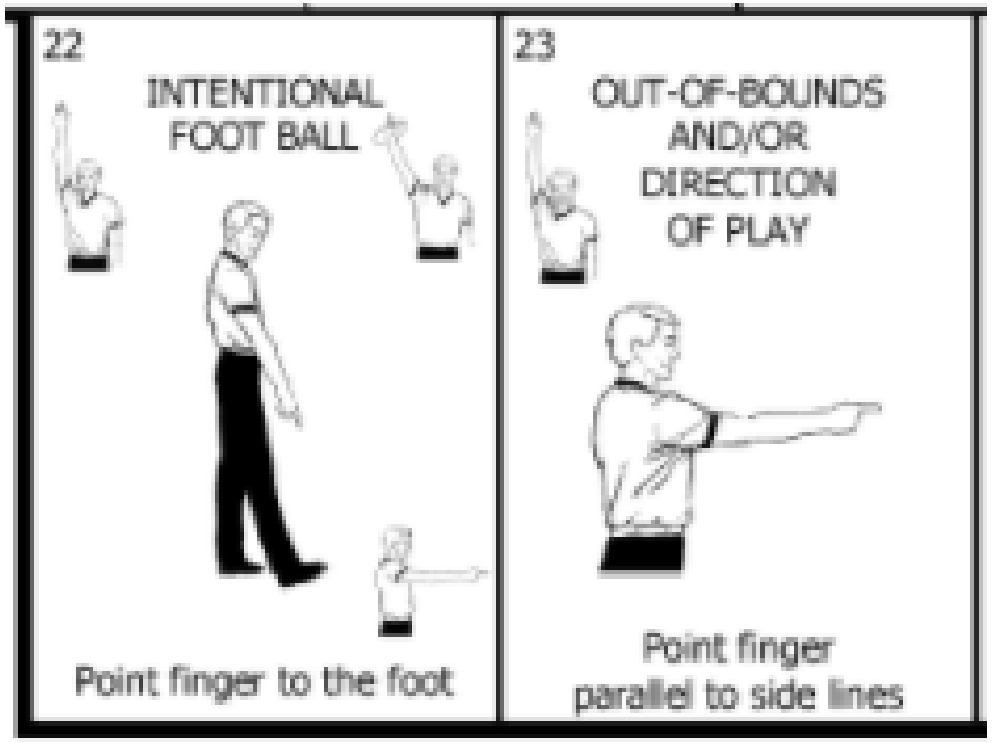


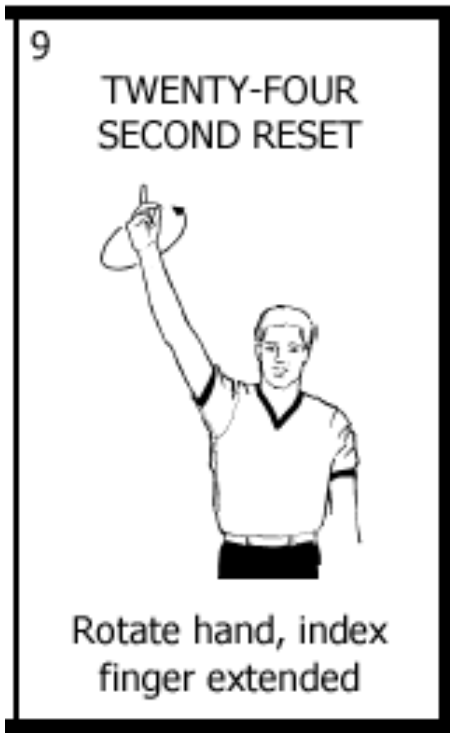


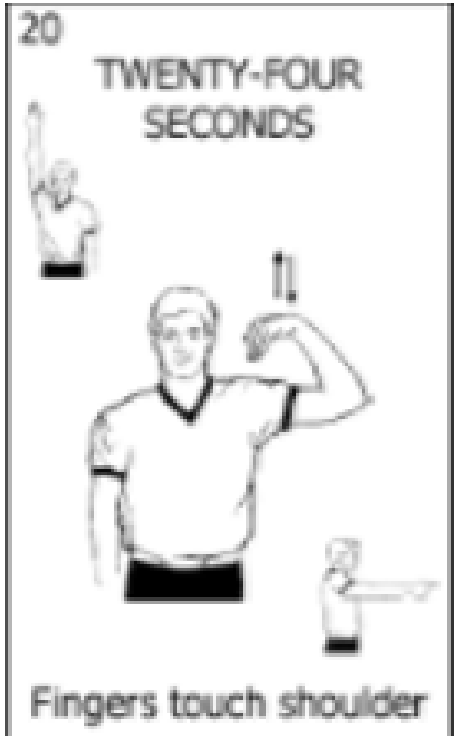
Verkeerde handeling



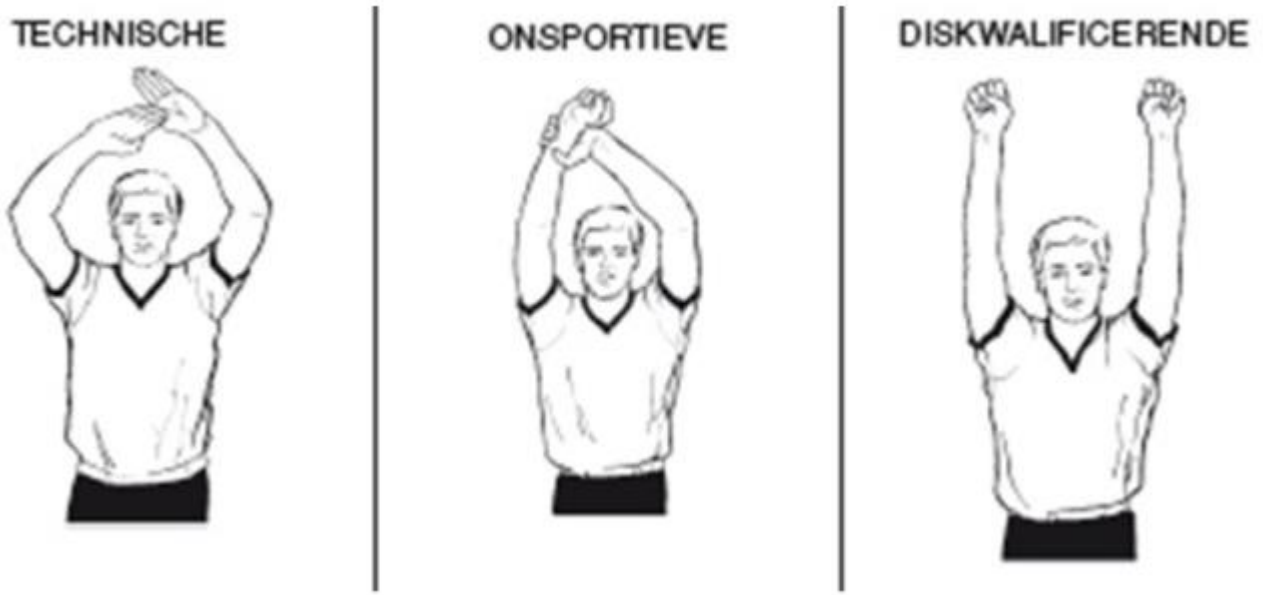
Verkeerde handeling (vervolg)







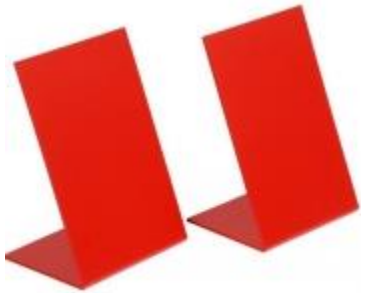
Bijzondere fouten



Teamfouten plankjes

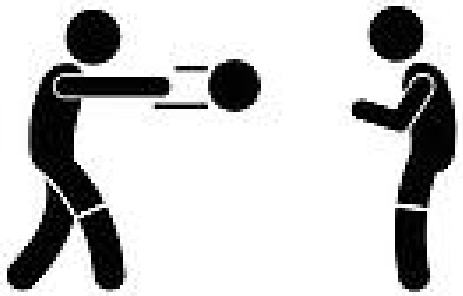


- Zodra de scheidsrechter een fout heeft aangegeven zet de tafelaar dit op de tablet.
- Op de tablet staat vermeld hoeveel teamfouten een team heeft.
- Zodra de teller op 4 teamfouten staat dan geeft de tafel dit aan de scheidsrechter aan door aan de kant van de bank waar het team met de fouten zit een oranje ‘teamfoutplankje’ neer te zetten.



Spel hervatting

- Scheidsrechter geeft de bal aan een speler aan de zij- of achterlijn
- Deze speler heeft 5 seconden om de bal in te nemen
- De wedstrijdklok gaat pas starten op het moment dat de bal de speler raakt die *de bal ontvangt*



Score aangeven

De scheidsrechters gebruiken de volgende signalen voor de scores.





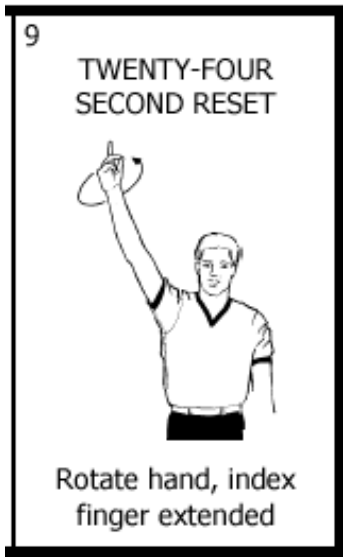
Bij een geslaagde 3-puntspoging steekt de scorer 3 vingers op, zodat de scheidsrechters weten dat de 3-punter wordt genoteerd.

Laatste 2 minuten 4e kwart of verlenging

- De tijd loopt door zolang de scheidsrechter niet fluit. Bij het innemen van de bal na een score op de achterlijn loopt de tijd ook door (tenzij er iets aan de hand is en de scheidsrechter fluit, bijvoorbeeld voor een time-out).
- De laatste 2 minuten van het 4e kwart of tijdens verlenging wordt de tijd na elke score stopgezet en gaat de tijd weer lopen op het moment dat de speler die de bal inpasst de bal ontvangt.

24 seconden regel

- Een team heeft 24 seconden om een schotpoging te doen
- Zodra er expres voetbal wordt gemaakt wordt de 24 seconden-klok of shotklok teruggezet naar een nieuwe 24 seconden
- De 24 secondenklok gaat starten op het moment dat het team balcontrole heeft (balvast of bij dribbel).



- Fluit de scheidsrechter dan stopt de tijd en ook de 24 seconden klok.
- Wordt er een sprongbal gegeven en houdt de aanvallende partij de bal dan blijft de tijd op de shotklok staan. Krijgt de tegenstander de bal uit dan start voor hun een nieuwe 24 seconden.

24 seconden regel

De 24 seconden beginnen opnieuw:

- Bij balbezit tegenpartij (wisseling van balbezit)
- Op verdedigingshelft: door persoonlijke fout door verdediger
- Op verdedigingshelft: door bal met voet /vuist spelen door verdediger
- Bij aangeven door scheidsrechter

24 seconden regel

De klok wordt stopgezet en **niet** teruggezet:

- Uitbal: bij een inworp aan de zij- of achterlijn door de ploeg, die reeds in balbezit was voordat deze uitging.
- Op aanvalshelft: bij een persoonlijke fout verdediger bij meer dan 14 sec op de klok.
- Op aanvalshelft: door bal met voet/vuist spelen door verdediger bij meer dan 14 sec op de klok
- Bij een inworp aan de zij- of achterlijn, nadat de scheidsrechters een speler met letsel uit het veld hebben laten verwijderen van de ploeg die in balbezit was.

24 seconden regel

De klok wordt teruggezet naar 14 seconden als de schotklok 14 of minder seconden staat bij:

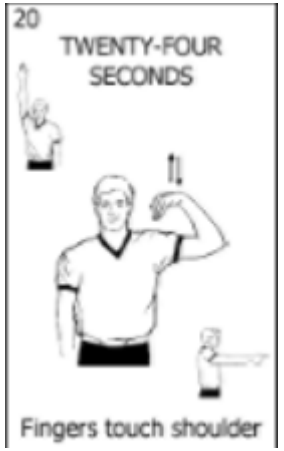
- Op aanvalshelft: Bij persoonlijke fout door verdediger
- Op aanvalshelft: Bal met voet/vuist spelen door verdediger

In laatste 2 min van 4e periode of verlengingen:

- Na een tegen score+eigen time-out=>inworp aanvalshelft bij inworpmarkeringspunt (kop 3 ptslijn) met 24 sec. aan de overkant van de tafel.
- Na uitbal door of voetbal/fout van verdediger + time-out aanvallers=>inworp aanvalshelft bij inworpmarkering (kop 3 ptslijn) met resttijd schotklok.
- Na voetbal/fout van verdediger +time-out aanvallers,=>inworp aanvalshelft bij inworpmarkeringspunt (kop 3 ptslijn) met 14 sec. (reset 11-->14).

24 seconden regel

Als gedurende een doelpoging het 24 seconden signaal gaat dan zal het spel doorgaan met een nieuwe 24 seconden als de bal eerst de ring raakt en vervolgens bij een van de twee partijen komt. Wanneer de bal in dat geval de ring niet raakt, dan wordt de bal toegekend aan de verdedigende partij.



Indien met aflopende 24-secondenklok bij bijvoorbeeld 6 seconden op de wedstrijdklok, een verdediger een fout maakt of de bal speelt met voet of vuist, wordt de 24-secondenklok uitgezet en resten er nog 6 seconden op de wedstrijdklok om te spelen.

Laatste wijziging 24 seconden regel

Nadat de bal de ring van de tegenstander heeft geraakt zal de schotklok worden teruggezet:

- Naar vierentwintig (24), wanneer het andere team controle over de bal verkrijgt.
- Naar veertien (14) seconden wanneer het team dat controle over de bal verkrijgt hetzelfde team was dat controle over de bal had, voordat deze de ring raakte.

Succes met tafelen

- Zonder tafelaars geen wedstrijd
- Veel plezier !!

