

TIPS & TRICS VOOR DE TAFELAARS (TIMER)

BALBEZITPIJL

Een wedstrijd heeft één sprongbal: aan het begin van het eerste kwart. Daarna wordt het balbezit bepaald door de beurtelings balbezit-pijl. Deze pijl wijst vanaf de tafel in de speelrichting van het team dat de volgende keer recht heeft op balbezit.

- ♣ Bij de start van de wedstrijd wordt de bal door een van de springers getikt. Daarna heeft een van beide teams balbezit (de bal met twee handen vast). Als team A als eerste balbezit heeft, dan wordt de pijl in de speelrichting van team B gedraaid. Het is dus niet belangrijk welke speler de bal als eerste tikt;
- ♣ De pijl wordt gedraaid na een sprongbalsituatie (als de scheidsrechter voor een sprongbal fluit);
- ♣ De pijl wordt gedraaid na de inname aan het begin van het 2e , 3e en 4e kwart;
- ♣ Let op: de pijl draait in de rust van de wedstrijd, omdat de speelrichting van de teams dan ook draait;
- ♣ Let op: draai de pijl pas nadat de bal weer ingenomen is. Bij (te) vroeg draaien kan verwarring ontstaan bij scheidsrechters, coaches en publiek.

SPEELTIJD BIJHOUDEN

Een van de hoofdtaken van de tafelfunctionarissen is het bijhouden van de speeltijd. Bij wedstrijden op landelijk niveau – inclusief de Tweede Divisie - gelden alle officiële spelregels. Bij wedstrijden op afdelingsniveau wijken sommige zaken – zoals de lengte van de pauze en het niet toepassen van de 24-secondenregel – af. Ook voor de U10/U12 gelden enkele afwijkende spelregels. Tijdsduur in een wedstrijd:

- ♣ Vier periodes van tien (10) minuten
- ♣ Pauze tussen 1e /2e en 3e /4e periode (1 minuut)
- ♣ Pauze tussen 2e en 3e periode (10 minuten)

TIJD STIL

De tijd gaat stil:

- ♣ Na ieder fluitsignaal. Let op: na een score wordt niet gefloten.
- ♣ Na een score in de laatste twee minuten van de wedstrijd. Let op: dus niet in de laatste twee minuten van het 1e , 2e en 3e kwart

De tijd start weer:

- ♣ Nadat de bal in het veld door een speler wordt aangeraakt
- ♣ Bij een laatste vrije worp:
 - o Als hij geslaagd is, wanneer de bal na de inname in het veld wordt aangeraakt
 - o Als hij gemist is, wanneer de bal in het veld door een speler wordt aangeraakt

Afwijkende regels U10 / U12:

- ♣ Acht periodes van vier (4) minuten
- ♣ Let op: de tijd gaat ook hier stil bij ieder fluitsignaal!

WISSELS EN TIME-OUT

Tijdens een wedstrijd kunnen teams wisselen of een time-out nemen. De scheidsrechter fluit voor deze wissels en time-outs, maar het is aan de tafel om dit aan te geven aan de scheidsrechter. Wissels en time-outs moeten allebei aan de tafel worden aangevraagd. Wissels worden aangevraagd door de speler die wisselt, een time-out wordt aangevraagd door de coach. Zorg als tafelfunctionarissen dat je wissels en time-outs op het juiste moment doorgeeft aan de scheidsrechter, door te bellen of te zoemen.

Wanneer mag een speler wisselen?

- ♣ Na een fluitsignaal van de scheidsrechter . Let op: na een score wordt niet gefloten.
- ♣ In de laatste twee minuten van het laatste kwart: na een score van de tegenstander
- ♣ Een speler mag een aangevraagde wissel terugtrekken tot het moment dat de zoemer is gegaan

Wanneer mag een team een time-out?

- ♣ Na een fluitsignaal van de scheidsrechter. Let op: na een score wordt niet gefloten.
- ♣ Na een score van de tegenstander
- ♣ Een coach mag een aangevraagde time-out terugtrekken tot het moment dat de zoemer is gegaan

Bij een time-out is het de verantwoordelijkheid van de tafelfunctionarissen om de minuut voor de time-out bij te houden.

- ♣ Start deze minuut zodra de scheidsrechter fluit;
- ♣ Bel/zoem na 50 seconden, zodat de scheidsrechters de teams het veld op kunnen roepen;
- ♣ Bel/zoem na één minuut nog een keer. Nu gaat de wedstrijd verder.

Afwijkende regels U10 / U12:

♣ Wissels gaan volgens het slangensysteem; spelers wisselen tussen periodes; ♣ Er zijn, vanwege de kortere periodes, geen time-outs mogelijk.