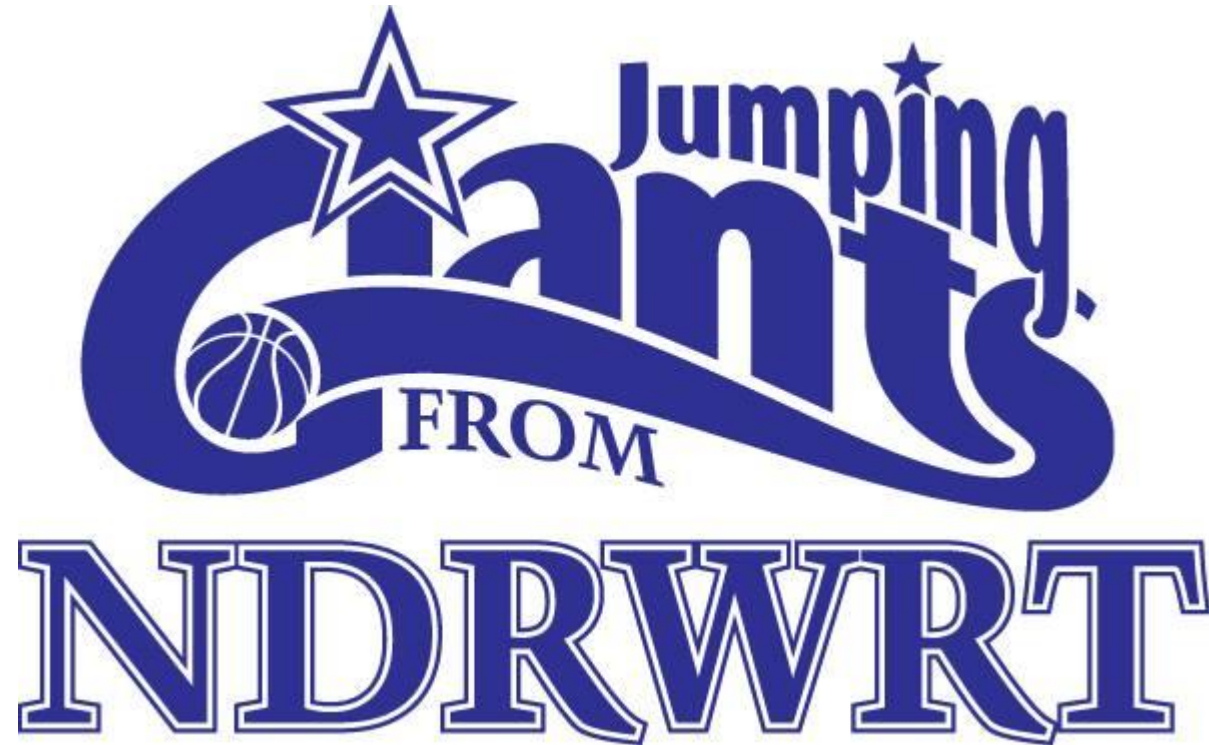
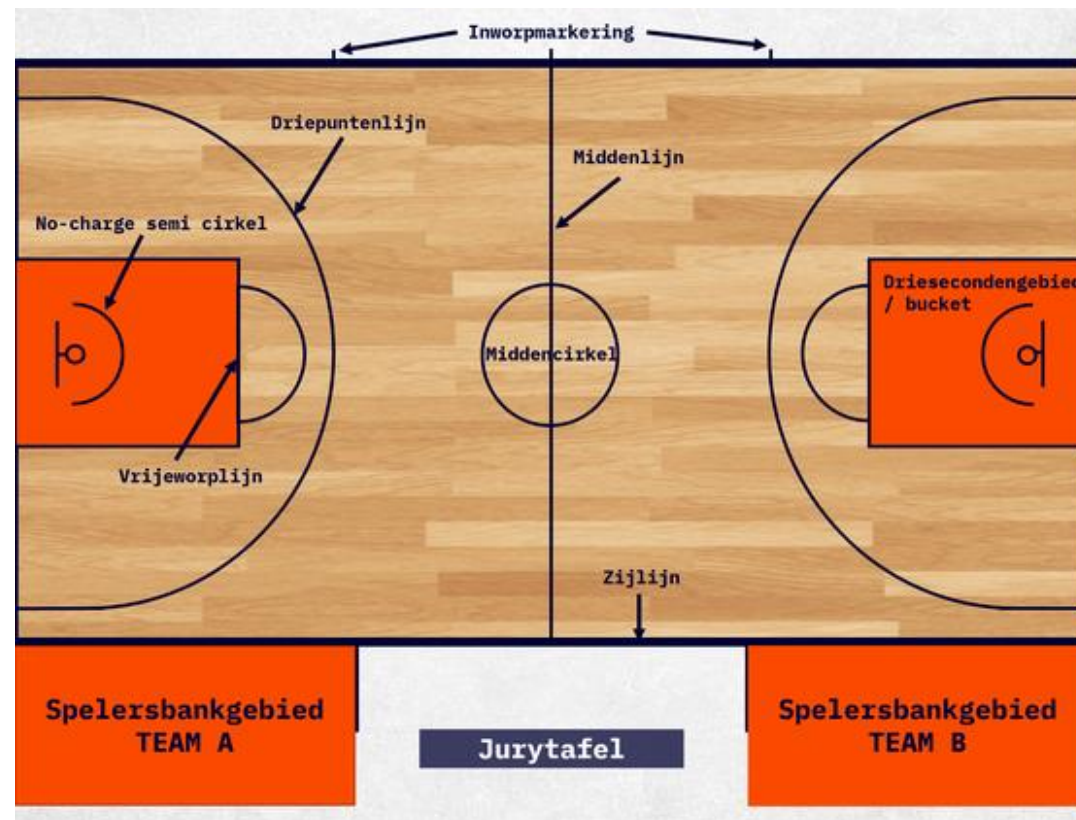


Cursus Tafeljury



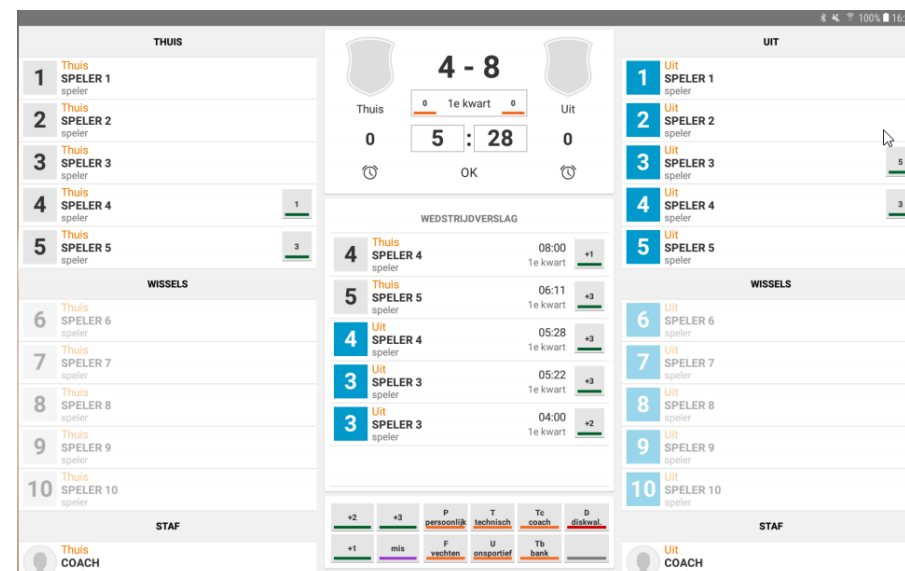
Basketbalwedstrijd

- 4 periodes van 10 minuten
of 8 periodes van 4 minuten
(slangensysteem U8/U10/U12)
 - Pauze tussen 1^e/2^e en 3^e/4^e periode: 1 minuut
 - Pauze tussen 2^e en 3^e periode: 10 minuten
 - Bij gelijkspel na 4 periodes, volgt een verlenging van 5 minuten.
-
- 2 of 3 scheidsrechters
 - 2 of 3 tafeljuryleden



Taken Tafeljury

- Bedienen scorebord
- Wissels en Time-outs
- Invullen digitaal wedstrijdformulier
- 24-seconden klok



Bedienen scorebord

- Start/stop tijd
- Scores
- Teamfouten
- Balbezit pijl
- Periode instellen



Start/Stop tijd

Tijd Start

- Bij aanvang van de wedstrijd (sprongbal), zodra de springer de bal aanraakt.
- Bij inname bal
 - de tijd start op het moment dat een speler in het veld de bal aanraakt.
- Bij een vrije worp
 - Als de laatste vrije worp raak is: volgt inname bal
 - Als de laatste vrije worp mis is: de bal komt via de rebound in het spel. De tijd start als een speler in het veld de bal aanraakt.

Tijd Stopt

- Na ieder fluitsignaal
- Bij een time-out
- Bij vrije worpen
- In de laatste 2 minuten van het 4^e periode na iedere score (ook tijdens verlenging)

Teamfouten

- Iedere persoonlijke fout is ook een teamfout
- Teamfouten worden per periode geteld
- Na de 4^e teamfout wordt het vlaggetje geplaatst aan de zijde van de spelersbank na inname van de bal.

Balbezit-pijl

- **Wedstrijd start met sprongbal**

Als team A balbezit krijgt na de sprongbal (de bal met 2 handen vast)

Dan krijgt team B balbezit bij de volgende sprongbalsituatie

De tafeljury richt de balbezit-pijl in de speelrichting van team B

- **Balbezit pijl draait, bij**

- Aanvang van 2^e, 3^e en 4^e periode

- Iedere sprongbalsituatie na inname van de bal (zie afbeelding)

P.S. tijdens de rust wisselt de speelrichting van de teams. Overleg met de scheidsrechter wat je moet doen met de pijl tijdens de rust.



Einde periode

- Zet de tijd weer op 10 minuten voor de volgende periode
- Reset de teamfouten
- Start de volgende periode
- Controleer de score met het digitale wedstrijdformulier
- Tijdens de rust overleg je met de scheidsrechters wat je moet doen met de balbezit-pijl

Wissels en Time-out

Wanneer mag een speler wisselen?

- Na een fluitsignaal van de scheidsrechter
- In de laatste 2 minuten van de laatste periode: na een score van de tegenstander

Wanneer mag een team een time-out nemen?

- Na een fluitsignaal van de scheidsrechter
- Na een score van de tegenstander

SPELERSWISSEL



Onderarmen kruisen

CHARGED
TIME-OUT



Form T,
index finger showing

Andere regels U8/U10/U12

- De ring hangt op een hoogte van 2,6 meter
- Basketbal maat 5
- U8/U10/U12 speelt met het “slangensysteem” en heeft daarom geen tussentijdse wissels
- Scores vanaf de vrije worp lijn (2,8 meter) tellen voor 1 punt
- Scores binnen de bucket tellen voor 2 punten
- Scores buiten de bucket tellen voor 3 punten
- Een gelijke eindstand is bij U8, U10 en U12 mogelijk
- Bij een voorsprong van 50 punten, wordt de eindstand “bevroren”.

De wedstrijd wordt verder gespeeld, de score wordt bijgehouden op het scorebord, maar de score wordt op het digitale wedstrijdformulier niet verder bijgehouden. Slangenwissel en spelersfouten worden wel nog bijgehouden.

Als de score toch wordt ingevoerd op het digitale wedstrijdformulier wordt de eindstand door de bond gecorrigeerd naar een verschil van 50 punten.

Invullen digitaal wedstrijdsheet

The screenshot shows a digital sports score sheet interface. At the top, the score is 4-8, with 'THUIS' leading 4 and 'UIT' leading 8. The time is 05:28 in the 1st quarter. The interface is divided into three main sections: 'THUIS' (left), 'WEDSTRIJDVERSLAG' (middle), and 'UIT' (right). Each section lists players and their statistics. The 'THUIS' section lists players 1-5, with player 5 having 3 points. The 'UIT' section lists players 1-5, with player 3 having 5 points and player 4 having 3 points. The 'WEDSTRIJDVERSLAG' section lists substitutions for both teams, including player 4 for 'THUIS' and player 4 for 'UIT'. At the bottom, there are sections for 'STAF' (staff) and 'COACH' for both teams. The interface is designed for easy data entry and tracking of game events.

THUIS	UIT
1 Thuis SPELER 1 speler	1 Uit SPELER 1 speler
2 Thuis SPELER 2 speler	2 Uit SPELER 2 speler
3 Thuis SPELER 3 speler	3 Uit SPELER 3 speler
4 Thuis SPELER 4 speler	4 Uit SPELER 4 speler
5 Thuis SPELER 5 speler	5 Uit SPELER 5 speler
6 Thuis SPELER 6 speler	6 Uit SPELER 6 speler
7 Thuis SPELER 7 speler	7 Uit SPELER 7 speler
8 Thuis SPELER 8 speler	8 Uit SPELER 8 speler
9 Thuis SPELER 9 speler	9 Uit SPELER 9 speler
10 Thuis SPELER 10 speler	10 Uit SPELER 10 speler

WEDSTRIJDVERSLAG
4 Thuis SPELER 4 speler 08:00 1e kwart +1
5 Thuis SPELER 5 speler 06:11 1e kwart +3
4 Uit SPELER 4 speler 05:28 1e kwart +3
3 Uit SPELER 3 speler 05:22 1e kwart +3
3 Uit SPELER 3 speler 04:00 1e kwart +2

STAF	COACH
+2	+1
+3	mis
P persoonlijk	F vechten
T technisch	U onsportief
Te coach	Tb bank
D diskwal.	

In het wedstrijdformulier zie je links de namen en rugnummers van de thuisspelers. Rechts staat het uit-team.

In het midden komen de score, time-outs en fouten te staan

100% 16:21

THUIS

1 Thuis SPELER 1 speler

2 Thuis SPELER 2 speler

3 Thuis SPELER 3 speler

4 Thuis SPELER 4 speler 1

5 Thuis SPELER 5 speler 3

WISSELS

6 Thuis SPELER 6 speler

7 Thuis SPELER 7 speler

8 Thuis SPELER 8 speler

9 Thuis SPELER 9 speler

10 Thuis SPELER 10 speler

STAF

Thuis COACH

Thuis 4 - 8 Uit

0 1e kwart 0

5 : 28

OK

WEDSTRIJDVERSLAG

4 Thuis SPELER 4 speler 08:00 1e kwart +1

5 Thuis SPELER 5 speler 06:11 1e kwart +3

4 Uit SPELER 4 speler 05:28 +3

3 Uit SPELER 3 speler 05:22 +3

3 Uit SPELER 3 speler 04:00 1e kwart +2

+2 +3 P persoonlijk T technisch Tc coach D diskwal.

+1 mis F vechten U onsportief Tb bank

UIT

1 Uit SPELER 1 speler

2 Uit SPELER 2 speler

3 Uit SPELER 3 speler

4 Uit SPELER 4 speler

5 Uit SPELER 5 speler

6 Uit SPELER 6 speler

7 Uit SPELER 7 speler

8 Uit SPELER 8 speler

9 Uit SPELER 9 speler

10 Uit SPELER 10 speler

Uit COACH

Bij een **score** moeten er 3 zaken opgegeven worden. Dit mag in iedere volgorde.

- De **tijd**
Alleen de minuten invullen
- De **speler**
De speler die heeft gescoord aanklikken
- De **score**
+1 voor een vrije worp
+2 voor een score
+3 bij een driepunter
Mis bij een gemiste vrije worp

THUIS

1 Thuis SPELER 1 speler

2 Thuis SPELER 2 speler

3 Thuis SPELER 3 speler

4 Thuis SPELER 4 speler 1

5 Thuis SPELER 5 speler 3

WISSELS

6 Thuis SPELER 6 speler

7 Thuis SPELER 7 speler

8 Thuis SPELER 8 speler

9 Thuis SPELER 9 speler

10 Thuis SPELER 10 speler

STAF

Thuis COACH

UIT

1 Uit SPELER 1 speler

2 Uit SPELER 2 speler

3 Uit SPELER 3 speler 5

4 Uit SPELER 4 speler 3

5 Uit SPELER 5 speler

6 Uit SPELER 6 speler

7 Uit SPELER 7 speler

8 Uit SPELER 8 speler

9 Uit SPELER 9 speler

10 Uit SPELER 10 speler

UIT COACH

4 - 8

Thuis 0 1e kwart 0 Uit 0

5 : 28

OK

WEDSTRIJDVERSLAG

4 Thuis SPELER 4 speler 08:00 1e kwart +1

5 Thuis SPELER 5 speler 06:11 1e kwart +3

4 Uit SPELER 4 speler 05:28 1e kwart +3

3 Uit SPELER 3 speler 05:22 1e kwart +3

3 Uit SPELER 3 speler 04:00 1e kwart +2

+2 +3 P persoonlijk T technisch Tc coach D diskwal.

+1 mis F vechten U onsportief Tb bank

SPELERSWISSEL



Onderarmen kruisen

Wissels

Bij aanvang van de wedstrijd staan er bij ieder team 5 spelers geselecteerd. Dit doet de coach voor de wedstrijd.

Als een nieuwe speler in het veld komt, klik je op het nummer van de speler. Je ziet dan dat deze actief wordt.

Dit hoef je maar 1x te doen per speler

THUIS

1 Thuis SPELER 1 speler

2 Thuis SPELER 2 speler

3 Thuis SPELER 3 speler

4 Thuis SPELER 4 speler 1

5 Thuis SPELER 5 speler 3

WISSELS

6 Thuis SPELER 6 speler

7 Thuis SPELER 7 speler

8 Thuis SPELER 8 speler

9 Thuis SPELER 9 speler

10 Thuis SPELER 10 speler

STAF

Thuis COACH

4 - 8

Thuis 0 1e kwart 0 Uit 0

5 : 28

OK

WEDSTRIJDVERSLAG

4 Thuis SPELER 4 speler 08:00 1e kwart +1

5 Thuis SPELER 5 speler 06:11 1e kwart +3

4 Uit SPELER 4 speler 05:28 1e kwart +3

3 Uit SPELER 3 speler 05:22 1e kwart +3

3 Uit SPELER 3 speler 04:00 1e kwart +2

+2 +3 P persoonlijk T technisch Tc coach D diskwal.

+1 mis F vechten U onsportief Tb bank

UIT

1 Uit SPELER 1 speler

2 Uit SPELER 2 speler

3 Uit SPELER 3 speler 5

4 Uit SPELER 4 speler 3

Fouten

Bij een fout moeten er 3 zaken opgegeven worden. Dit mag in elke volgorde.

- De **speler**
- De **tijd**
- **Foutsoort**

P0 = Persoonlijke fout, zijkant bal

P1 = Persoonlijke fout, 1 vrije worp

P2 = Persoonlijke fout, 2 vrije worpen

P3 = Persoonlijke fout, 3 vrije worpen

THUIS

1 Thuis SPELER 1 speler

2 Thuis SPELER 2 speler

3 Thuis SPELER 3 speler

4 Thuis SPELER 4 speler 1

5 Thuis SPELER 5 speler 3

WISSELS

6 Thuis SPELER 6 speler

7 Thuis SPELER 7 speler

8 Thuis SPELER 8 speler

9 Thuis SPELER 9 speler

10 Thuis SPELER 10 speler

STAF

Thuis COACH

4 - 8

Thuis 0 1e kwart 0 Uit 0

5 : 28

OK

WEDSTRIJDVERSLAG

4 Thuis SPELER 4 speler 08:00 1e kwart +1

5 Thuis SPELER 5 speler 06:11 1e kwart +3

4 Uit SPELER 4 speler 05:28 +3

3 Uit SPELER 3 speler 05:22 +3

3 Uit SPELER 3 speler 04:00 1e kwart +2

UIT

1 Uit SPELER 1 speler

2 Uit SPELER 2 speler

3 Uit SPELER 3 speler

4 Uit SPELER 4 speler

5 Uit SPELER 5 speler

WISSELS

6 Uit SPELER 6 speler

7 Uit SPELER 7 speler

8 Uit SPELER 8 speler

9 Uit SPELER 9 speler

10 Uit SPELER 10 speler

STAF

Uit COACH

+2 +3 P persoonlijk T technisch Tc coach D diskwal.

+1 mis F vechten U onsportief Tb bank

Time-out

Klik om de time-out te starten op het wekker-icoon onder het team dat de time-out heeft aangevraagd.

De klok telt vervolgens 1 minuut af.

Na afloop zie je bij dat team het aantal time-outs dat er is aangevraagd.

THUIS

1 Thuis SPELER 1 speler

2 Thuis SPELER 2 speler

3 Thuis SPELER 3 speler

4 Thuis SPELER 4 speler 1

5 Thuis SPELER 5 speler 3

WISSELS

6 Thuis SPELER 6 speler

7 Thuis SPELER 7 speler

8 Thuis SPELER 8 speler

9 Thuis SPELER 9 speler

10 Thuis SPELER 10 speler

STAF

Thuis COACH

UIT

1 Uit SPELER 1 speler

2 Uit SPELER 2 speler

10 Uit SPELER 10 speler

STAF

Uit COACH

Scoreboard: Thuis 0 - 8 Uit, 1e kwart, 5:28, OK

WEDSTRIJDVERSLAG

4	Thuis SPELER 4 speler	08:00	1e kwart	+1
5	Thuis SPELER 5 speler	06:11	1e kwart	+3
4	Uit SPELER 4 speler	05:28	1e kwart	+3
3	Uit SPELER 3 speler	05:22	1e kwart	+3
3	Uit SPELER 3 speler	04:00	1e kwart	+2

STAF Legend: +2, +3, P persoonlijk, T technisch, Tc coach, D diskwal., +1, mis, F vechten, U onsportief, Tb bank

Nieuwe periode

Klik op het vakje onder de score. Je krijgt dan een drop-down menu te zien, hier kies je de volgende periode.

Einde wedstrijd.

Overhandig de tablet aan de scheidsrechter. De scheidsrechter sluit na goedkeuring van beide aanvoerders de wedstrijd af, door te kiezen voor "naar vastleggen".

24-seconden klok



De 3^e tafeljury bediend de 24-seconden klok. Hiervoor hebben we een aparte instructieavond.

Voor onze jeugdteams is de 24-secondenregel niet van toepassing.

Vragen???

