

# Handleiding voor Tafelofficials

Wheelchairrugby Nederland



Inleiding	...1
Taken voorafgaand aan een wedstrijd van de tafelofficials	...1
De tijdwaarnemer	...2
Taken van de scoretafelaar	...4
Taken van de straftafelaar	...6
De pijl	...7



---

## **Voorwoord**

In deze handleiding worden de taken van alle tafelofficials beschreven. Deze handleiding is bestemd voor tafelofficials die in Nederland tijdens een wedstrijd tafelen. Voor de officiële beschrijving en een compleet overzicht van alle wheelchairrugby regels is het raadzaam om de officiële regels te lezen.

## **Inleiding**

Elke wedstrijd dient te worden geleid door twee scheidsrechters. Zij worden ondersteund door een tijdswaarnemer, een scoretafelaar en een straftafelaar. Deze assistenten worden tafelofficials genoemd. Gedurende een toernooi of competitie staan alle officials onder supervisie van de hoofdofficial. In de Nederlandse competitie kan het voorkomen dat er geen aparte official is voor de straftafel. De taken van de straftafelaar worden dan toegevoegd aan de taken van de scoretafelaar.

## **Taken voorafgaand aan een wedstrijd van de tafelofficials**

Minstens 10 minuten voor het begin van de wedstrijd geven de coaches, middels de scorelijst, van de spelers die meedoen de namen, hun classificatie en rugnummer op. Ook geeft hij de naam van de coach (en eventueel assistent-coach). Op hetzelfde moment geven de coaches aan welke vier spelers gaan starten. Team "A" verstrekt als eerste deze informatie.

Opmerking: te laat gearriveerde wissels mogen spelen mits ze op de lijst vermeldt staan die de coach heeft afgegeven voor de start van de wedstrijd aan de scoretafelaar.



---

## De tijdwaarnemer

### ↻ Speeltijd

Wheelchairrugby wordt gespeeld in 4 periodes van 8 minuten zuivere speeltijd. (Tijdens doodspel momenten (bijv. als de bal buiten het veld raakt, een overtreding wordt begaan of als er gescoord is) wordt de klok gestopt.)

Aan het eind van de eerste en de derde periode is er een pauze van 1 minuut en na de tweede periode 5 minuten. Voor de eerste verlenging is er 2 minuten pauze en 1 minuut bij elke volgende. Elke verlenging duurt 3 minuten zuivere speeltijd.

### ↻ Taken van de tijdwaarnemer

- De tijd bijhouden van start tot het einde van elke periode (regulier en bij verlengingen).

De klok wordt gestart als:

- ✓ De bal, nadat hij het hoogste punt heeft bereikt bij de opgooi van de Tip-Off en is aangeraakt door de eerste speler.
- ✓ Het spel is hervat bij een ingooi, en is aangeraakt door een speler op het veld.

Notitie: kijk naar het handsignaal van de scheidsrechter.

De klok stopt:

- ✓ Aan het eind van elke periode.
- ✓ Als de scheidsrechter op zijn fluit blaast.
- ✓ Als er is gescoord.

- De scheidsrechter het 3 minuten teken geven voor de wedstrijd begint.
- Elke time-out klokken en op 50 seconden van het verstrijken ervan, dit aan de scheidsrechter melden of het signaal (zoemer) geven.



- 
- ☑ Een verzoek tot wisselen aangeven bij de scheidsrechter.
    - ✓ Ieder team mag zoveel en zo vaak wisselen als wenselijk wanneer het spel stil ligt, behalve na een score tenzij er een doodspel moment is geweest, zoals een scheidsrechter time-out. Een bestrafte speler mag niet worden gewisseld totdat hij de strafbank mag verlaten.
    - ✓ Alle wissels moeten:
      - Zich melden bij de scoretafel.
      - Zijn spelerskaart afgeven.
      - Wachten tot de scheidsrechter toestemming geeft het veld op te komen.
      - De wisselspeler moet klaar zijn om onmiddellijk te spelen.
      - Het veld opkomen bij de scoretafel.
      - De gewisselde speler moet zijn kaart ophalen bij de tafelaar.
  - ☑ Als er problemen zijn, deze met de scheidsrechter bespreken bij het volgende spel onderbreking.
  - ☑ Meteen de juiste scores invoeren.
    - ✓ Penalty goal: een goal wordt toegekend als er een overtreding is begaan, tegen een speler in balbezit, die in scoringspositie was. De 1 minuut staf wordt niet gegeven als een penaltyscore wordt toegekend.

---

## De scoretafelaar

### ↪ Taken van de scoretafelaar

- Voordat de wedstrijd begint, controleren of de verlangde informatie juist is ingevuld op het score formulier.
- De gemaakte scores noteren volgens een chronologische samenvatting.
  - ✓ Penalty goal: een goal wordt toegekend als er een overtreding is begaan, tegen een speler in balbezit, die in scoringspositie was. De 1 minuut staf wordt niet gegeven als een penaltyscore wordt toegekend. Op het scoreformulier wordt dan in plaats van het nummer van de speler een "P" geschreven.
- De verbruikte time-outs bijhouden (wanneer) van elk team tijdens de wedstrijd.
  - ✓ Ieder team heeft 4 time-outs van 1 minuut per wedstrijd, die te allen tijde gevraagd mogen worden tijdens de wedstrijd.
  - ✓ Elke time-out die over is na de reguliere speeltijd bij een gelijkspel, wordt meegenomen naar de verlenging. Daarnaast krijgt elk team een extra time-out per verlenging.
  - ✓ Time-out aanvraag door de coach: zijn verzoek kan alleen ingewilligd worden op momenten dat het spel stil ligt. Hij dient zijn aanvraag in bij de tafel officials. Deze attenderen de scheidsrechter bij het eerste moment dat de wedstrijd stopt.
- Toezien dat geen team met meer dan 8 punten speelt (inclusief spelers op de strafbank).



- 
- ✓ Ieder team mag zoveel en zo vaak wisselen als wenselijk wanneer het spel stil ligt, behalve na een score tenzij er een doodspel moment is geweest; zoals een scheidsrechter time-out. Een bestrafte speler mag niet worden gewisseld totdat hij de strafbank mag verlaten.
  
  - ✓ Alle wissels moeten:
    - Zich melden bij de scoretafel.
    - Zijn spelerskaart afgeven.
    - Wachten tot de scheidsrechter toestemming geeft het veld op te komen.
    - De wisselspeler moet klaar zijn om onmiddellijk te spelen.
    - Het veld opkomen bij de scoretafel.
    - De gewisselde speler moet zijn kaart ophalen bij de tafelaar!
  
  - ☑ De scheidsrechter op de hoogte stellen van onregelmatigheden op het eerste moment dat het spel onderbroken wordt.
  
  - ☑ De pijl bedienen.  
*Meer informatie over de bediening van de pijl is op pagina 7 van deze handleiding te vinden.*



---

## De straftafelaar

### ↳ Taken van de straftafelaar

- De speler en de soort overtredingen noteren.
- De tijd en de duur van elke straf bijhouden aan de hand van de speelklok.
- Elke waarschuwing voor illegaal contact bijhouden.
  - ✓ Elk team krijgt hiervoor per speelhelft 1 waarschuwing. De tweede en alle volgende keren dat er door het team illegaal contact wordt gemaakt in dezelfde speelhelft resulteert in een straf van 1 minuut.
- De tijd waarop een fout is begaan noteren.
- De speler aangeven wanneer hij weer op het veld mag.
  - Een speler komt vrij uit de penaltybox als:
    - ✓ de straftijd is verstreken zoals aangegeven op de speelklok
    - ✓ de tijdofficial dit aangeeft indien er vanuit de strafbox geen zicht is op de klok.
    - ✓ Het andere team scoort, met uitzondering van een penaltygoal of diskwalificatiefout.
    - ✓ Aantekening: teamgenoten komen op dezelfde volgorde vrij als dat zij zijn gestraft.
- De scheidsrechter op de hoogte stellen van onregelmatigheden op het eerste moment dat het spel onderbroken wordt.

Bestrafte spelers moeten in de strafbox blijven als hun straf in dezelfde tijd valt als een time-out of tussen de periode pauzes. Gedurende de pauze halverwege de wedstrijd of aan het eind van de reguliere speeltijd, mag hij de strafbox verlaten.

---

## De Pijl

De pijl geeft de richting aan van het team dat bij de start van de volgende periode of na een heldballsituatie balbezit krijgt.

*De scheidsrechter geeft een heldballsituatie aan door met beide handen de duimen omhoog te steken (👍).*

### ↪ De bepaling van de richting van de pijl

- ☑ Het team dat **niet** als eerste balbezit verkreeg bij de start van de wedstrijd, krijgt de pijl aan het begin van de wedstrijd toegewezen.

Stel: de bank van team A is aan de linkerkant van de tafel en de bank van team B aan de rechterkant. Dit heeft automatisch als gevolg dat team A de eerste helft aan de rechterkant scoort (dus niet aan de kant van zijn eigen bank) en team B aan de linkerkant. Als een speler van team B na de tip-off als eerst balbezit verkrijgt (dus niet alleen aanraakt, maar echt op schoot of met controle in de handen krijgt) is de pijl voor team A. Aangezien team A de eerste helft aan de rechterkant scoort wordt de pijl ook zo gedraaid dat deze naar de rechterkant wijst (de kant waar het team scoort).

- ☑ Aan het begin van iedere periode bepaalt de pijl welk team balbezit krijgt. Na de eerste ingooi van de periode moet de pijl worden gedraaid.
- ☑ Omdat de teams van aanvalsrichting veranderen bij de tweede helft, moet de pijl mee gedraaid worden aan het eind van de eerste helft (de tweede periode), om zo de nieuwe richting aan te geven aan het begin van de tweede helft. Dit wordt gedaan door de scheidsrechter en de tafelaar samen. Als de bal is ingenomen, wordt de pijl opnieuw gedraaid zodat de nieuwe richting aangegeven wordt.
- ☑ Na de ingooi als gevolg van een heldballsituatie moet de pijl ook worden gedraaid.