

24 SECONDEN



Inhoud

1. Inleiding.....	3
2. Bal gaat buiten.....	6
3. Loopfout	6
4. Springbal.....	7
5. Weetjes.....	8

1. Inleiding

Beste tafelverantwoordelijke,

Via deze weg geven we jullie een beknopte uitleg over het bedieningspaneel van de 24 seconden.

Hopelijk wordt het voor jullie via deze weg heel wat duidelijker om met de 24" te werken.

Voordat we beginnen moeten we rekening houden met enkele zaken:


- Is de antenne goed op het bedieningspaneel gedraaid?
- Steekt de stekker in het stopcontact?
- Heb je de afstandsbediening voor de 24 seconden goed aangesloten?



Wanneer deze zaken in orde zijn kan je eraan beginnen.

SUCCES !!!!

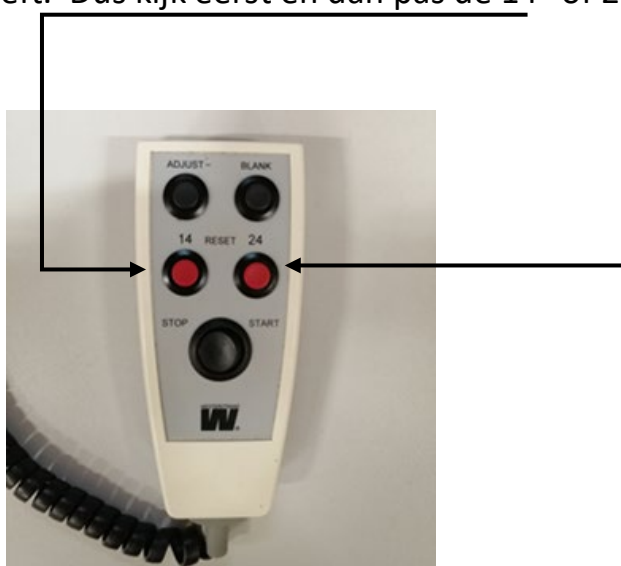


1. Duw op 24 seconden, je zet de 24 seconden klaar.
2. Bij de start van de wedstrijd krijgt de ploeg die de **controle + balvast** heeft over de bal **24 seconden**. Het kan zijn dat er een verschil is met de klok.
3. Vergeet niet te denken aan de  . Werd deze in de juiste richting geplaatst ?
4. Bij elk fluitsignaal duw je op stop. De 24 seconden stoppen.
5. Binnen de 8 seconden moet de aanvallende ploeg over de middenlijn zijn. Dit is iets wat de scheidsrechter telt. *Hier heeft de tafel geen beslissing over en moet dit ook niet melden aan de scheidsrechter.*
6. Bij een inworp start de 24' bij **aanraking** van een speler binnen het terrein. Dit is een verschil bij start wedstrijd of rebound die van de ring terugkomt. Hier start de 24' of 14' bij **BALVAST**.

OPMERKING : JE HEBT 24 SECONDEN OM DE **RING** TE RAKEN. HET IS DUS HEEL BELANGRIJK DAT JE KIJKT OF DE BAL EFFECTIEF DE **RING** RAAKT. **HET IS NIET HET BORD**. De klok blijft lopen als de ploeg het bord raakt.

7. Bij het raken van de **ring** duw je altijd op stop.
8. De aanvallende ploeg heeft terug de bal → deze krijgt 14" + start aanvallende rebound.
9. De verdediging "**veroverd**" de bal → deze krijgt 24" + start verdedigende rebound.

Noot: het is hier heel belangrijk als de bal de ring geraakt heeft om goed te kijken wie de bal weer heeft. Dus kijk eerst en dan pas de 14" of 24" te starten




2. Bal gaat buiten

1. Bal wordt buiten geslagen door de verdediging na een aanval dan krijgt de aanvallende ploeg 14" in het aanvallend veld.
2. Bij ingooi van de bal door eender welke ploeg en de bal wordt geraakt door eender welke speler (aanval of verdediger) duwt men op start.
3. Bij wisselen van ploeg is het altijd 24"
4. De bal is terug voor degene die in balbezit was. De klok loopt verder vanaf de bal weer ingegooid wordt en een speler op het veld raakt de bal
5. De bal is voor degene die niet in balbezit was. De ploeg krijgt 24 seconden wanneer ze in hun verdedigingsveld staat. De ploeg krijgt 14 seconden als ze in hun aanvallend veld staat.

3. Loopfout

1. Je maakt een loopfout in jou verdedigingsveld:
 - a) De ander ploeg krijgt de bal aan de zijlijn
 - b) De aanvallende ploeg krijgt 14 " en geen 24" aangezien ze in hun aanvallend veld staan.
2. Je maakt een loopfout in jou aanvallend veld:
 - a) De ander ploeg krijgt de bal aan de zijlijn
 - b) De aanvallende ploeg krijgt 24 "aangezien ze in hun verdedigingsveld staan.

4. Springbal

- a) Stop de klok
- b) Kijk naar 
- c) Blijft de ploeg in balbezit: De klok loopt verder en start vanaf dat de bal is ingegooid **en** een speler op het veld (aanvallend of verdediger) raakt de bal.
- d) De andere ploeg krijgt de bal: De klok wordt op 24" geplaatst als de ploeg in hun verdedigingsveld staat. De klok 24" start vanaf dat de bal is ingegooid **en** een speler op het veld (aanvallend of verdediger) raakt de bal.
- e) Vergeet de rode pijl niet te verplaatsen.

OPMERKING : Bij de **laatste twee minuten** van de wedstrijd mag de coach kiezen waar hij ingooit.

- Gooit hij in het verdedigend vak dan krijgt hij 24".
- Gooit hij in het aanvallend vak dan krijgt hij 14"

5. Weetjes

- Bij een vrijeworp zet je best de shotklok 14 seconden.
- Adjust wordt gebruikt voor het aanpassen van de 24" dit kan enkel naar beneden (aftellen).
- Staat er 13" of 14" op de klok van je speelminuten dan kan je niets meer op 24 seconden zetten.

