



CURSUS TAFELOFFICIEEL



**VERSWIJVER PATRICK
2013 - 2014**

Inleiding

Ook in de versie 2013 - 2014 is het de bedoeling een basis te geven van de taak van tafellofficieel na de reglementswijzigingen in de Officiële Basketbalregels, die vanaf heden in alle geledingen van toepassing zijn, uiteraard met een onderscheid tussen FIBA wedstrijden en verschillende jeugdwedstrijden.

Er werd van uit gegaan dat iemand die nog nooit achter een officiële tafel heeft plaatsgenomen na deze cursus probleemloos deze taak kan uitvoeren, doch het aan te raden blijft de eerste malen langs de zijlijn op zichzelf het wedstrijdblad in te vullen of de scheidsrechter te verwittigen dat u deze taak voor de eerste maal doet zodat hij hiermee rekening kan houden, bijvoorbeeld bij het uitvoeren van zijn signalen.

Voor de gevorderden onder u is dit misschien een opfrissing, doch zijn er ook speciale gevallen in verwerkt die niet zo dikwijls voorkomen en u misschien nog nooit diende te gebruiken.

Het laatste deel heeft betrekking op de wedstrijden van de -12 jarigen zijnde benjamins, microben, premicroben en de peanutscompetitie.
In deze versie wordt hierop iets dieper ingegaan.

Een gouden tip is steeds kalm te blijven achter de tafel en elkaar te controleren, immers iedereen kan fouten begaan.

Een onregelmatigheid of onderlinge onenigheid moet onmiddellijk bij de scheidsrechter gemeld worden bij de eerstvolgende spelstilstand en niet na de wedstrijd, zodat een eventuele fout op het wedstrijdblad direct kan rechtgezet worden.

Let op dat u achter de officiële aantekentafel geen kritiek kan geven op de scheidsrechters en ook daar niet aanwezig bent als supporter.

U bent daar immers als helper van de scheidsrechters om de wedstrijd in de meest optimale omstandigheden te laten verlopen.

Tevens dank ik Frank Van Meel, lid van het CPS, Johnny Jacobs (FIBA Instructor) en Alain Osstyn, lid PC WL, voor hun medewerking.

Ook moet ik iedereen bedanken, n.a.v. de vorige cursussen, voor de vele positieve reacties en suggesties die ik mocht ontvangen uit heel Vlaanderen.

Verder wens ik u veel leesplezier.

Verswijver Patrick



Juridisch Coördinator



Technische Uitrusting

De volgende technische uitrusting moet geleverd worden door de thuisploeg en moet ter beschikking gesteld worden aan de scheidsrechters en de tafellofficiëlen.

Wedstrijdklok en stopwatch



De wedstrijdklok dient gebruikt te worden voor het bijhouden van de speeltijd en de pauzes daartussen. Deze klok dient zodanig geplaatst te zijn dat deze duidelijk zichtbaar is voor iedereen betrokken bij deze wedstrijd, waaronder de toeschouwers.

Bij jeugdwedstrijden en provinciale wedstrijden waar het onmogelijk is om met een zichtbare muurklok te spelen is het noodzakelijk een manuele klok te hebben die men stil kan zetten en opnieuw terug kan zetten naar het begin (0). Zo'n klok dient men trouwens in reserve te hebben ingeval de muurklok het zou begeven



Een geschikt zichtbaar apparaat (niet de wedstrijdklok) of een stopwatch dient gebruikt te worden voor het bijhouden van de tijd tijdens time-outs.

24-seconden apparaat

Het 24" apparaat dient voorzien te zijn van een bedieningspaneel om het apparaat te bedienen en beeldschermen die voldoen aan de volgende specificaties :

- Digitaal en aflopend werkend en de tijd aangevend in seconden.
- Er wordt niets getoond op het moment dat geen van beide ploegen in balbezit is.
- De mogelijkheid te hebben het stil te zetten en de resterende tijd weer verder af te laten lopen na het moment van onderbreking.



De schermen dienen zodanig geplaatst te zijn dat ze duidelijk zichtbaar zijn voor iedereen betrokken bij deze wedstrijd, waaronder de toeschouwers.



Bij jeugdwedstrijden (vanaf de reeks pupillen) en provinciale wedstrijden waar het onmogelijk is om met een zichtbaar 24" apparaat te spelen is het noodzakelijk een klok te hebben die men stil kan zetten en opnieuw terug kan zetten naar het begin (0). Eventueel nog een tweede klok voorzien om terug te zetten naar 14 seconden (14). Zo'n klok dient men trouwens in reserve te hebben ingeval het 24" apparaat het zou begeven.

Signalen

Er moeten voorzieningen getroffen zijn voor tenminste twee (2) aparte signalen met een duidelijk verschillend en erg hard geluid:

- Eén (1) voor de tijdwaarnemer en voor de aantekenaar. Het signaal voor de tijdwaarnemer dient automatisch af te gaan om het einde van de speeltijd van een periode of verlenging aan te geven. Voor de aantekenaar en de tijdwaarnemer dient het signaal met de hand bediend te worden, om de aandacht te vragen van de scheidsrechters dat een time-out, vervanging, enz. aangevraagd is of dat 50 seconden verstreken zijn vanaf het begin van de time-out .
- Eén (1) voor de 24-seconden operator welke automatisch dient af te gaan om het einde van een 24-seconden periode aan te geven.

Beide signalen dienen zodanig luid te zijn dat zij gemakkelijk gehoord kunnen worden in de meest extreme ongunstige of lawaaiërie omstandigheden.

Wanneer het signaal van de 24 seconden weerklinkt, zal de officiële wedstrijdklok moeten blijven doorlopen.

Bordjes voor Spelersfouten

De aantekenaar dient de beschikking te hebben over bordjes voor spelersfouten. De bordjes dienen wit te zijn en de cijfers dienen als minimale afmetingen 20 cm lang bij 10 cm breed te hebben. De bordjes dienen genummerd te zijn van 1 tot en met 5 (van 1 tot en met 4 met het cijfer in het zwart en het cijfer 5 in het rood).



Bordjes voor Ploegfouten



Twee (2) ploegfouten-bordjes dienen ter beschikking te staan van de scorer. Zij dienen rood te zijn en zij moeten 20 cm breed en 35 cm hoog zijn en zodanig geconstrueerd dat indien zij geplaatst worden op officiële wedstrijdtafel zij duidelijk zichtbaar zijn voor een ieder betrokken bij de wedstrijd, inclusief de toeschouwers. Elektrische of elektronische apparaten mogen gebruikt worden mits zij dezelfde kleur en afmeting hebben als hierboven genoemd.

Indicator voor balbezit



Zichtbaar toestel dat elektronisch of manueel bediend kan worden. Dit moet een rode pijl zijn van 40 cm lang en 5 cm breed, die duidelijk zichtbaar voor spelers en officials op de officiële wedstrijdtafel geplaatst moet worden. Nadat een sprongbal heeft plaatsgevonden en er bepaald is welke ploeg balbezit heeft verkregen, zal de pijl zodanig geplaatst worden dat zichtbaar is aan welke ploeg de volgende inworp toegewezen zal worden volgens de afwisselende werkwijze (om - en - om principe).

Tip :

De pijl wijst in de richting van het spel.
Bij de rust wordt de pijl gedraaid daar de ploegen ook wisselen van speelveld.
Bij het begin van elke quarter zal hij gedraaid worden na het starten van de klok

Scorebord



Er moet een scorebord aanwezig zijn dat duidelijk zichtbaar is voor een ieder die betrokken is bij de wedstrijd, inclusief de toeschouwers.

Bij jeugdwedstrijden en provinciale wedstrijden waar het onmogelijk is om met een elektronisch scorebord te spelen is het noodzakelijk een handbediend scorebord te voorzien dat tevens ook voor iedereen zichtbaar moet opgesteld worden.

Dit dient men ook te gebruiken ingeval het elektronisch scorebord niet meer zou werken.



Wedstrijdformulier

[illegible]

Het officiële wedstrijdformulier, zoals goedgekeurd door de Wereld Technische Commissie van FIBA, dient gebruikt te worden tijdens alle belangrijke officiële competities van FIBA.

Tip :

1. Het wordt aanbevolen dat de aantekenaar twee pennen met verschillende kleuren gebruikt, één voor de eerste en derde periode en één voor de tweede en vierde periode.
2. Wanneer men een pen heeft met 4 kleuren zal men elke periode noteren in een verschillende kleur.

AANTEKENAAR

HET WEDSTRIJDBLAD

VOOR DE WEDSTRIJD

Het wedstrijdblad bestaat uit één origineel en drie kopieën op papier van verschillende kleuren.

Het origineel is voor de Federatie

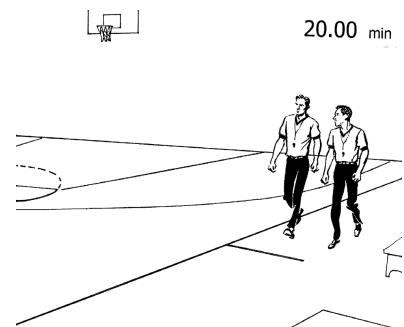
De eerste kopie is ook voor de Federatie of voor de scheidsrechter in geval van verslag.

De tweede kopie is voor de bezoekers (ploeg B).

De derde kopie is voor de thuisploeg (ploeg A).

Officieel komen de scheidsrechters 20 minuten voor aanvang van de wedstrijd op het terrein. Deze tijd hebben zij nodig om al het materiaal te controleren en te kijken of alles naar behoren werkt.

Daarom dient de aantekenaar **tenminste 20 minuten voor aanvang van de wedstrijd** het wedstrijdformulier op de volgende wijze invullen.



Hij dient de namen van beide ploegen te noteren in de ruimte aan de bovenkant van het wedstrijdformulier.

De als eerst genoemde ploeg is altijd de thuish spelende ploeg (Ploeg A).

Vervolgens vult hij in :

- Clubnamen
- Het wedstrijdnummer
- De afdeling
- Het aanvangsuur van de wedstrijd
- De datum

BELGIUM BASKETBAL - SCORESHEET



Team A _____		Team B _____	
Game N° : _____	DIV : _____	Time : _____	Date : _____
Ref 1 : _____	Ref 2 : _____	Ref 3 : _____	

De scheidsrechters zullen zelf hun naam invullen samen met hun coördinaten ter controle van hun verplaatsingskosten.

Aan de linker onderkant van het wedstrijdformulier vult hij de namen in van de tafelofficials en de

Scorekeeper	: DE MEYER ERNA (55)
Timekeeper	: LENIE EDDY (55)
24" Operator	: CROES DAVID (63)
Commissioner	: BRIJS PIERRE (48)
Deleg. A	: VAN GENECHTEN LIEVE (65)
Deleg. B	: VAN BLADEL GEORGES (47)

terreinafgevaardigden en indien nodig de commissaris (1° en 2° nationale afdeling). Achter de namen zal hij het geboortjaar vermelden.

Travel	Referee € 34	Umpire € 37	Umpire	Commiss	Scorekeeper	Timekeeper	24 " Operator
Vergoeding	€ 28	€ 28					
Totaal	€ 62	€ 65					
Signature	P h						

Iedere persoon die recht heeft op een vergoeding vult deze en zijn verplaatsingskosten zelf in op het wedstrijdblad in het betreffende vak rechts onderaan.

De onkosten dienen voor de wedstrijd vergoed te worden op een discrete wijze. Na ontvangst dient men in het betreffende vakje te paraferen.

Verder dient men voor beide ploegen de vakken van de spelers, geboortedatum en spelnummers in te vullen zoals hieronder schematisch is weergegeven.

Let wel op volgende richtlijnen :

1. De naam van de speler en de eerste letter van de voornaam dienen in drukletters ingevuld te worden
2. De aanvoerder van de ploeg wordt aangeduid door onmiddellijk achter zijn naam (Cap) te noteren.
3. De nummers van de spelers worden genoteerd in opklimmende volgorde.
4. In de betreffende vakken van coach en assistent-coach komen hun namen met daarachter het nummer van hun technische vergunning
5. Indien een ploeg met minder dan 12 spelers aanwezig is dan zal de aantekenaar een horizontale lijn te trekken in de niet gebruikte vakken, dit echter pas nadat de coach het wedstrijdblad is komen paraferen (zie verder)

Het geboortjaar van de speler.

Naam + 1° letter voornaam speler

Lic	Naam van spelers	Nr	In spel	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4						
72	LEMAIRE F.	5						
70	DE LOOR A. (CAP)	6						
73	MAHLER C.	7						
76	DE MOL P.	8						
68	VAN GOMPEL L.	9						
76	COLLIN J.	10						
72	DE RIJDT C.	11						
80	DE HAAN D.	12						
79	ANTONISSEN M.	13						
Coach :	MORTELMANS P.	B/201586/3						
Ass. Coach :	COOSEMANS G.	C/834662/7						

Nr van de speler

Onderaan het vak van iedere ploeg komt de naam van de coach en de assistent – coach, met de nummers van de technische vergunningen

Wanneer de aantekenaar alles heeft ingevuld zal de Hoofdscheidsrechter de vergunningen, medische attesten, identiteitskaarten en eventueel de lijst van de ingeschreven spelers nakijken.

Als één van deze documenten ontbreekt zal hij dit noteren in het vakje voor de geboortedatum van de betrokken speler.

- “L” Ontbrekende licentie
- “A” Ontbrekend medisch attest
- “I” Ontbrekende identiteitskaart
- “R” Niet vermeld op de inschrijvingslijst
- “S” Buitenlandse speler

De in gebreke zijnde speler zal dan op de achterzijde van het wedstrijdblad vermelden :

- Club
- Naam en voornaam
- Geboorteplaats en datum
- Handtekening

	Lic	Naam van spelers	Nr	In Spel	Fouten				
					1	2	3	4	5
	70	VAN DAMME D.	4						
I	72	LEMAIRE F.	5						
	70	DE LOOR A. (CAP)	6						
S	73	MAHLER C.	7						
A	76	DE MOL P.	8						
	68	VAN GOMPEL L.	9						
R	76	COLLIN J.	10						
	72	DE RIJDT C.	11						
L	80	DE HAAN D.	12						
	79	ANTONISSEN M.	13						
Coach : MORTELMANS P. B/201586/3									
Ass. Coach : COOSEMANS G. C/834662/7									

Wanneer alle vergunningen of medische attesten ontbreken zal enkel de kapitein op de achterzijde van het wedstrijdblad de nodige gegevens noteren.

Uiterlijk 10 minuten voor de wedstrijd moeten de coaches :

- Hun goedkeuring geven aan de namen en de daarbij behorende nummers van hun spelers.
- De namen van de coach en assistent-coach bevestigen.
- De vijf (5) spelers aanduiden die de wedstrijd zullen beginnen.
- Het wedstrijdformulier paraferen naast zijn naam.

10.00 min



De coach van ploeg “A” moet als eerste deze informatie verstrekken.

	Lic	Naam van spelers	Nr	In Spel	Fouten				
					1	2	3	4	5
	70	VAN DAMME D.	4	⊗					
	72	LEMAIRE F.	5						
	70	DE LOOR A. (CAP)	6	⊗					
	73	MAHLER C.	7	x					
	76	DE MOL P.	8	x					
	68	VAN GOMPEL L.	9	⊗					
	76	COLLIN J.	10	⊗					
	72	DE RIJDT C.	11	x					
	80	DE HAAN D.	12	⊗					
	79	ANTONISSEN M.	13						
Coach : MORTELMANS P. B/201586/3 M P									
Ass. Coach : COOSEMANS G. C/834662/7									

Bij aanvang van de wedstrijd zal de aantekenaar een cirkel trekken rond de aangeduide spelers door de coach “⊗” in vakje naast het nummer van de speler.

Tijdens de wedstrijd, wanneer een vervanger voor de eerste keer in het veld komt dient hij een kleine “x” (niet omcirkeld) te zetten naast het nummer van de speler

TIME OUTS

Een time-out is een onderbreking van de wedstrijd, aangevraagd door de coach of de assistent-coach van een ploeg.

Een time-outgelegenheid begint wanneer :

- Voor beide ploegen, de bal dood wordt en de wedstrijdklok stilstaat en de scheidsrechter gereed is met zijn communicatie aan de aantekentafel
- Voor beide ploegen, de bal dood wordt als gevolg van de laatste of enige gelukke vrije worp
- Voor de niet-scorende ploeg, wanneer een velddoelpunt wordt gescoord

Bij elk fluitsignaal van de scheidsrechters (klok stil) kan een coach een time out vragen. Indien de aanvraag voor een time-out gedaan is door één van beide ploegen nadat de bal ter beschikking is van de vrijworpner voor de eerste of enige vrijworp dan zal de time-out toegekend worden aan één van beide ploegen als:

- De laatste of enige vrije worp lukt
- Wordt gevolgd door een inworp van op de middellijn, overzijde scoretafel
- Een fout wordt gefloten tussen de vrije worpen. In dat geval worden de vrijworp(en) afgehandeld en vindt de time-out plaats voordat de volgende straf wordt uitgevoerd
- Een fout wordt gefloten voordat de bal levend wordt na de laatste of enige vrijworp. In dit geval vindt de time-out plaats voordat de nieuwe straf wordt uitgevoerd
- Een overtreding wordt gefloten voordat de bal levend wordt na de laatste of enige vrijworp. In dit geval vindt de time-out plaats voordat de inworp wordt uitgevoerd

Elke time-out moet één (1) minuut duren.



Het invullen van belaste time outs dient te geschieden door de gespeelde minuut te zetten in het daarvoor bestemde hokje.

Een ploeg heeft recht op twee belaste time outs tijdens de eerste helft (1° en 2° periode) en drie belaste time outs tijdens de tweede helft (3° en 4° periode)

Per verlenging heeft men recht op één time out

Team A :		MAT :	
Time-outs		Team fouls	
① 6 2	Period ①	1 2 3 4	② 1 2 3 4
② 7 9 4	Period ③	1 2 3 4	④ 1 2 3 4
Extra periods			

Aan het einde van iedere periode of verlenging moeten niet gebruikte hokjes worden aangegeven door twee parallelle strepen in de hokjes.

De resterende time outs kunnen niet overgedragen worden naar een volgende speelhelte of verlenging.

Tip :			
Eerste 38 minuten van de match /en eerste 3 minuten van eventuele verlengingen	Ploeg A vraagt Time Out	Score ploeg A	Time Out <u>niet</u> toegelaten
		Score ploeg B	Time Out toegelaten
Laatste 2 minuten van de match /en eventuele verlengingen	Ploeg A vraagt Time Out	Score ploeg A	Time Out <u>niet</u> toegelaten
		Score ploeg B	Time Out toegelaten

PLOEGFOUTEN

Telkens als een speler een fout begaat, hetzij een persoonlijke, onsportieve, diskwalificerende (met uitzondering van Art. 39 -Vechten) of een technische, dient de scorer ook een fout te noteren tegen de ploeg van de in overtreding zijnde speler in de daarvoor voorziene ruimte op het wedstrijdformulier, dit door middel van een grote " X " te zetten in de hokjes 1 t/m 4

Daarna treedt, wanneer de 5° fout wordt begaan, Artikel 41 (ploegfouten) in werking.

Team A :		MAT :	
Time-outs		Team fouls	
①	Period ①		②
②	Period ③		④
Extra periods			

FOUTEN

Spelersfouten kunnen persoonlijke, onsportieve, diskwalificerende of technische zijn en worden genoteerd achter de naam van de speler(s).

Fouten begaan door Coaches, Assistent-coaches, vervangers en ploegbegeleiders zijn technische of diskwalificerende fouten en worden genoteerd ten laste van de coach.

De verschillende fouten en het noteren ervan dient als volgt te gebeuren :

- **Persoonlijke fout** « P »
- **Onsportieve fout** « U »
- **Technische fout speler** « T »
- **Technische fout coach** « C »
- **Technische fout vervanger of ploegbegeleider** « B »
- **Diskwalificerende fout** « D »
- **Vechten*** « F »

We zullen de verschillende soorten fouten bespreken aan de hand van voorbeelden.

Wijze van aanduiden der fouten naar de Officiële tafel

De scheidsrechter zal na het fluiten van een persoonlijke fout, deze komen aanduiden in het gezichtsveld van de aantekentafel als volgt :

Het nummer tonen van de foutief zijnde speler om dan over te gaan naar de aard van de fout (duwen, vasthouden, enz.) en vervolgens de sanctie die zal uitgevoerd worden (bal zijlijn, aantal vrijworpen, enz.).



Wanneer er na een fout, een geldig doelpunt werd gemaakt dan zal de scheidsrechter na zijn fluitsignaal eerst de signalisatie geven dat het doelpunt geldig is om vervolgens bovenstaande stappen verder te zetten, eventueel met een bonus vrijworp.



PERSOONLIJKE FOUT

ZONDER VRIJWORPEN

Speler A4 krijgt een persoonlijke fout



	Lic	Naam van spelers	Nr	In Spel	Fouten				
					1	2	3	4	5
	70	VAN DAMME D.	4		P				
	72	LEMAIRE F.	5						
	70	DE LOOR A.	6						

MET VRIJWORPEN

Speler A4 krijgt een persoonlijke fout die recht geeft aan ploeg B op 1 vrijworp



	Lic	Naam van spelers	Nr	In Spel	Fouten				
					1	2	3	4	5
	70	VAN DAMME D.	4		P ₁				
	72	LEMAIRE F.	5						
	70	DE LOOR A.	6						

Speler A4 krijgt een persoonlijke fout die recht geeft aan ploeg B op 2 vrijworp



	Lic	Naam van spelers	Nr	In Spel	Fouten				
					1	2	3	4	5
	70	VAN DAMME D.	4		P ₂				
	72	LEMAIRE F.	5						
	70	DE LOOR A.	6						

Speler A4 krijgt een persoonlijke fout die recht geeft aan ploeg B op 3 vrijworp



	Lic	Naam van spelers	Nr	In Spel	Fouten				
					1	2	3	4	5
	70	VAN DAMME D.	4		P ₃				
	72	LEMAIRE F.	5						
	70	DE LOOR A.	6						



ONSPORTIEVE FOUT

Speler A4 krijgt een onsportieve fout
Zijn tegenstrever heeft recht op 2 vrijworpen + balbezit middenlijn

	Lic	Naam van spelers	Nr	In Spel	Fouten				
					1	2	3	4	5
	70	VAN DAMME D.	4		U ₂				
	72	LEMAIRE F.	5						
	70	DE LOOR A.	6						

Speler A4 krijgt een onsportieve fout waarbij de tegenstrever het doel lukt.
Het doelpunt zal tellen en de speler krijgt nog 1 vrijworp + balbezit middenlijn

	Lic	Naam van spelers	Nr	In Spel	Fouten				
					1	2	3	4	5
	70	VAN DAMME D.	4		U ₁				
	72	LEMAIRE F.	5						
	70	DE LOOR A.	6						

Speler A4 maakt een onsportieve fout op een doelende speler die mist van achter de driepuntlijn.
De tegenstrever krijgt 3 vrijworpen + balbezit middenlijn

	Lic	Naam van spelers	Nr	In Spel	Fouten				
					1	2	3	4	5
	70	VAN DAMME D.	4		U ₃				
	72	LEMAIRE F.	5						
	70	DE LOOR A.	6						

Een speler die 2 onsportieve fouten krijgt in de wedstrijd wordt uitgesloten en dient de zaal te verlaten

In de resterende vakjes zal men dan een "D" plaatsen

	Lic	Naam van spelers	Nr	In Spel	Fouten				
					1	2	3	4	5
	70	VAN DAMME D.	4						
	72	LEMAIRE F.	5		U ₂	P ₂	P	U ₂	D
	70	DE LOOR A.	6						



DISKWALIFICERENDE FOUT

Speler A4 krijgt een diskwalificerende fout.
Zijn tegenstrever heeft recht op 2 vrijworpen + balbezit middenlijn

Lic	Naam van spelers	Nr	In spel	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4		D ₂				
72	LEMAIRE F.	5						
70	DE LOOR A.	6						

Speler A4 maakt een diskwalificerende fout op een doelende speler die scoort.
Het doelpunt zal tellen en de speler krijgt nog 1 vrijworp + balbezit middenlijn.

Lic	Naam van spelers	Nr	In spel	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4		D ₁				
72	LEMAIRE F.	5						
70	DE LOOR A.	6						

Lic	Naam van spelers	Nr	In spel	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4		D ₃				
72	LEMAIRE F.	5						
70	DE LOOR A.	6						

Speler A4 maakt een diskwalificerende fout op een doelende speler die mist van achter de driepuntlijn
De tegenstrever krijgt 3 vrijworpen + balbezit middenlijn

Lic	Naam van spelers	Nr	In spel	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4						
72	LEMAIRE F.	5		P	P ₂	P	D	
70	DE LOOR A.	6						

Coach : MORTELMANS P.	B ₂		
Ass. Coach : COOSEMANS G.			

Speler A5 zit op de spelersbank met 5 fouten en wordt uitgesloten.
Bij de coach zal dan een Technische fout komen te staan en achter de naam van de uitgesloten speler zal men na het laatste vakje een " D " plaatsen.

Lic	Naam van spelers	Nr	In spel	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4						
72	LEMAIRE F.	5		P	P ₂	P	P ₂	P ₂
70	DE LOOR A.	6						

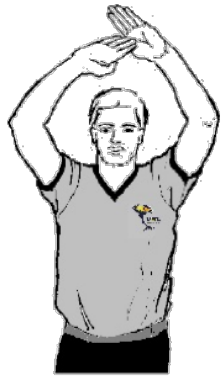
Coach : MORTELMANS P.	B ₂		
Ass. Coach : COOSEMANS G.			

De coach wordt uitgesloten
De andere ploeg heeft recht op 2 vrijworpen + balbezit middenlijn

Coach : MORTELMANS P.	D ₂		
Ass. Coach : COOSEMANS G.			

De assistent coach wordt uitgesloten
De andere ploeg heeft recht op 2 vrijworpen + balbezit middenlijn

Coach : MORTELMANS P.	B ₂		
Ass. Coach : COOSEMANS G.	D		



TECHNISCHE FOUT

Speler A4 krijgt een Technische fout
Ploeg B heeft recht op 2 vrijworpen + balbezit middenlijn

	Lic	Naam van spelers	Nr	In Spel	Fouten				
					1	2	3	4	5
	70	VAN DAMME D.	4		T ₂				
	72	LEMAIRE F.	5						
	70	DE LOOR A.	6						

Coach : MORTELMANS P.	C ₂		
Ass. Coach : COOSEMANS G.			

Coach krijgt een Technische fout wegens onsportief gedrag van hemzelf.

Sanctie hiervoor is, 2 vrijworpen + balbezit middenlijn voor de tegenstrever.

Coach : MORTELMANS P.	B ₂		
Ass. Coach : COOSEMANS G.			

Coach krijgt een Technische fout wegens onsportief gedrag van zijn assistent coach, ploegbegeleider of reservespeler (2 vrijworpen + balbezit middenlijn)

Coach : MORTELMANS P.	C ₂	C ₂	D
Ass. Coach : COOSEMANS G.			

Wanneer een Coach 2 Technische fouten krijgt tengevolge onsportief gedrag van hemzelf wordt hij uitgesloten en moet de zaal verlaten. In het resterende vakje zal men dan een "D" plaatsen

Coach : MORTELMANS P.	B ₂	B ₂	B ₂
Ass. Coach : COOSEMANS G.			

Wanneer hij 3 Technische fouten krijgt tengevolge onsportief gedrag van de personen op de spelersbank zal hij eveneens uitgesloten worden.

Coach : MORTELMANS P.	B ₂	C ₂	B ₂
Ass. Coach : COOSEMANS G.			

Coach : MORTELMANS P.	C ₂	B ₂	C ₂
Ass. Coach : COOSEMANS G.			

Coach : MORTELMANS P.	B ₂	B ₂	C ₂
Ass. Coach : COOSEMANS G.			

Ook in de volgende gevallen zal de coach uitgesloten worden en de zaal moeten verlaten.

Coach : MORTELMANS P.	B ₂	C ₂	C ₂
Ass. Coach : COOSEMANS G.			

Coach : MORTELMANS P.	C ₂	B ₂	B ₂
Ass. Coach : COOSEMANS G.			

Al deze aanduidingen van de Technische fout gelden eveneens als deze gefloten worden tijdens onderbrekingen (vóór de wedstrijd, tijdens de rust of vóór een verlenging).

Als deze gefloten wordt tegen een speelgerechtigd speler dan wordt deze genoteerd achter de naam van de in overtreding zijnde speler en telt deze mee voor de ploegfouten.

Wordt ze echter gefloten tegen de Coach, Assistent coach of ploegbegeleider dan komt deze ten laste van de Coach en telt niet mee voor de ploegfouten.

Alle fouten begaan door beide ploegen, waarvan de straffen aan elkaar gelijk zijn en weggestreept zijn volgens Art. 42 (fouten in speciale situaties) moeten worden aangegeven door toevoeging van een kleine "c" naast de 'P', 'U', 'D', 'T', 'C' of 'B'.

Ploeg	Lic	Naam van spelers	Nr	In spel	Fouten				
					1	2	3	4	5
B	70	CALLENS A.	4		U _c				
	73	DE BACKER E.	5						
	79	DE CLERCQ T.	6						

Ploeg A	Coach : MORTELMANS P.				B _c		
	Ass. Coach : COOSEMANS G.						

Aan het einde van elke periode dient de aantekenaar een dikke lijn te trekken tussen die ruimtes die gebruikt zijn en die welke niet gebruikt zijn.

Aan het einde van de wedstrijd moet de aantekenaar de overgebleven lege ruimtes doorhalen met een dikke horizontale streep.

	Lic	Naam van spelers	Nr	In spel	Fouten				
					1	2	3	4	5
	70	VAN DAMME D.	4	⊗	P	P	U ₂	P ₁	
	72	LEMAIRE F.	5	x	P ₂	P ₁			
	70	DE LOOR A. (CAP)	6	⊗	T ₁	P	P ₁	P ₂	P ₁
	73	MAHLER C.	7	⊗	P ₁				
	76	DE MOL P.	8	§	P				
	68	VAN GOMPEL L.	9	⊗	P ₂	T ₁			
	76	COLLIN J.	10	⊗	U ₂				
	72	DE RIJDT C.	11						
	80	DE HAAN D.	12	x	P ₂	D ₂			
	79	ANTONISSEN M.	13						
Coach : MORTELMANS P. B/201586/3 M P						B ₂			
Ass. Coach : COOSEMANS G. C/834662/7									

Diskwalificerende fouten in speciale gevallen

Artikel 39 - Vechten

Coach : MORTELMANS P.	D ₂	F	F
Ass. Coach : COOSEMANS G.			

Als enkel de coach wordt gediskwalificeerd zal dit als volgt genoteerd worden

Coach : MORTELMANS P.	B ₂		
Ass. Coach : COOSEMANS G.	F	F	F

Als enkel de assistent coach wordt gediskwalificeerd zal dit als volgt genoteerd worden

Coach : MORTELMANS P.	D ₂	F	F
Ass. Coach : COOSEMANS G.	F	F	F

Als zowel de coach als de assistent coach worden gediskwalificeerd zal men dit als volgt noteren

Lic	Naam van spelers	Nr	In spel	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4						
72	LEMAIRE F.	5						
70	DE LOOR A.	6		P	P ₂	P ₂	F	F

Indien een speler op de bank met minder dan 4 fouten wordt gediskwalificeerd zal men de resterende vakjes opvullen met een « F » en een technische fout voor de bank noteren bij de coach

Coach : MORTELMANS P.	B ₂		
Ass. Coach : COOSEMANS G.			

Indien een speler op de bank met 4 fouten wordt gediskwalificeerd zal men het vijfde vakje opvullen met een « F » en een technische fout voor de bank noteren bij de coach

Lic	Naam van spelers	Nr	In spel	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4						
72	LEMAIRE F.	5						
70	DE LOOR A.	6		P	P ₂	P ₂	P ₁	F

Coach : MORTELMANS P.	B ₂		
Ass. Coach : COOSEMANS G.			

Lic	Naam van spelers	Nr	In spel	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4						
72	LEMAIRE F.	5		P ₁	P	U ₂	P ₂	P
70	DE LOOR A.	6						

Indien een speler op de bank met 5 fouten wordt gediskwalificeerd zal men een « F » plaatsen achter de laatste fout en een technische fout voor de bank noteren bij de coach

Coach : MORTELMANS P.	B ₂		
Ass. Coach : COOSEMANS G.			

In alle gevallen waarin een ploegbegeleider wordt gediskwalificeerd zal men een technische fout voor de bank noteren bij de coach en zal de scheidsrechter een verslag opmaken tegen die betreffende persoon en overmaken aan de bevoegde instantie.

Coach : MORTELMANS P.	B ₂		
Ass. Coach : COOSEMANS G.			

HET SCOREVERLOOP

Het wordt aanbevolen dat de aantekenaar twee pennen met verschillende kleuren gebruikt, één voor de eerste en de derde periode (rood) en één voor de tweede en de vierde periode (blauw). De scorer moet een chronologisch overzicht bijhouden van de punten die door beide ploegen zijn gemaakt.

- Voor dit scoreverloop zijn op het wedstrijdformulier 4 kolommen aangebracht.
- Iedere kolom bestaat uit 4 verticale ruimten :

RUNNING SCORE											
A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	36	36	71	71	106	106				
2	2	37	37	72	72	107	107				
3	3	38	38	73	73	108	108				
4	4	39	39	74	74	109	109				
5	5	40	40	75	75	110	110				
6	6	41	41	76	76	111	111				
7	7	42	42	77	77	112	112				
8	8	43	43	78	78	113	113				
9	9	44	44	79	79	114	114				
10	10	45	45	80	80	115	115				
11	11	46	46	81	81	116	116				
12	12	47	47	82	82	117	117				
13	13	48	48	83	83	118	118				
14	14	49	49	84	84	119	119				
15	15	50	50	85	85	120	120				
16	16	51	51	86	86	121	121				
17	17	52	52	87	87	122	122				
18	18	53	53	88	88	123	123				
19	19	54	54	89	89	124	124				
20	20	55	55	90	90	125	125				

1. De twee bij elkaar behorende vakken links zijn van ploeg A en deze rechts van ploeg B
2. In de middelste kolommen staat de score (140 punten) van elke ploeg

Voor elk geslaagd velddoelpunt zal de aantekenaar een diagonale streep " / " trekken en voor elke geslaagde vrije worp een ingekleurde cirkel " • " plaatsen.

Dit dient te gebeuren over het **nieuwe totaal** aantal punten zoals deze door de juist scorende ploeg zijn verkregen.

Daarna, in het lege hokje aan dezelfde kant van het nieuwe totaal aantal punten (naast de nieuwe " / " of " • "), dient de scorer het spelersnummer te noteren van degene die het velddoelpunt of vrijworp heeft gescoord.

Een door een speler gemaakte vrijworp dat 1 punt oplevert moet worden aangegeven door een ingekleurde cirkel " O " te plaatsen in de daarvoor bestemde vakje met vermelding van het nummer van de speler.

A		B
7	●	5
7	●	5
4	●	9
	4	6
	5	6
	6	6
	7	7
	8	8
	9	9
	10	10
	11	11
	12	12



Een door een speler gemaakt velddoelpunt dat 2 punten oplevert moet worden aangegeven door een diagonale streep " / " te trekken in de daarvoor bestemde kolom met vermelding van het nummer van de speler.

A		B
	1	1
7	/	5
	3	3
9	/	6
	5	5
4	/	6
	7	7
4	/	8
	9	9
	10	10
	11	11
	12	12



Een door een speler gemaakt velddoelpunt dat 3 punten oplevert moet worden aangegeven door een diagonale streep " / " te trekken in de daarvoor bestemde kolom met vermelding van het nummer van de speler dat wordt omcirkeld.

A		B
	1	1
	2	2
(7)	/	(12)
	4	4
	5	5
(5)	/	6
	7	7
	8	8
(5)	/	9
	10	10
	11	11
	12	12



Een velddoelpunt gemaakt in de eigen basket, moet worden genoteerd als gemaakt door de aanvoerder van de tegenpartij.

Punten gemaakt terwijl de bal niet door de basket gaat (Art. 31 –Goaltending en Interference) worden genoteerd als te zijn gemaakt door de speler die de doelpoging ondernomen heeft.

RUNNING SCORE															
A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
	1	●	5	12	●	36			71	71			106	106	
	2	●	5		37	●	4		72	72			107	107	
⑦	3	3		4	38	38			73	73			108	108	
	4	4	9		39	39			74	74			109	109	
12	5	5		6	40	40	⑤		75	75			110	110	
12	●	6			41	41			76	76			111	111	
	7	7		12	42	42	4		77	77			112	112	
4	8	8			43	●	4		78	78			113	113	
	9	9	⑫		44	44			79	79			114	114	
7	10	10		⑤	45	45	7		80	80			115	115	
8	●	11	5	4	46	46			81	81			116	116	
8	●	12	4		47	47	5		82	82			117	117	
	13	13			48	48			83	83			118	118	
11	●	14	6	⑤	49	49	7		84	84			119	119	
	15	15			50	50			85	85			120	120	
7	16	16	6		51	51			86	86			121	121	
	17	●	6		52	52			87	87			122	122	
12	18	18			53	53			88	88			123	123	
	19	19			54	54			89	89			124	124	
4	20	20	⑫		55	55			90	90			125	125	

Aan het einde van iedere periode dient de aantekenaar een dikke cirkel te plaatsen rond het laatste getal van de punten gescoord door beide ploegen en een dikke horizontale streep te trekken onder zowel deze punten als de nummers van de spelers die de laatste punten scoorden.

Aan het begin van iedere periode (en van eventuele verlengingen) moet de aantekenaar doorgaan met noteren van de punten vanaf de plek waar hij gestopt was.

Aan het eind van de wedstrijd dient de aantekenaar twee dikke horizontale strepen te trekken onder zowel de laatst gescoorde punten als de nummers van de spelers die de laatste punten scoorden. Verder dient hij een diagonale lijn te trekken om de overgebleven score van elke ploeg door te halen.

RUNNING SCORE															
A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
	1	●	5	12	●	36			71	71			106	106	
	2	●	5		37	●	4		72	72			107	107	
⑦	3	3		4	38	38			73	73			108	108	
	4	4	9		39	39			74	74	12		109	109	
12	5	5		6	40	40	⑤		75	75			110	110	
12	●	6			41	41			76	76			111	111	
	7	7		12	42	42	4		77	77			112	112	
4	8	8			43	●	4		78	78			113	113	
	9	9	⑫		44	44			79	79			114	114	
7	10	10		⑤	45	45	7		80	80			115	115	
8	●	11	5	4	46	46			81	81			116	116	
8	●	12	4		47	47	5		82	82			117	117	
	13	13			48	48			83	83			118	118	
11	●	14	6	⑤	49	49	7		84	84			119	119	
	15	15			50	50	4		85	85			120	120	
7	16	16	6	7	51	51			86	86			121	121	
	17	●	6	7	52	52			87	87			122	122	
12	18	18			53	53			88	88			123	123	
	19	19			54	54			89	89			124	124	
4	20	20	⑫	5	55	55	⑦		90	90			125	125	

Telkens als het mogelijk is, moet de aantekenaar zijn scoreverloop vergelijken met het zichtbare scorebord.

Als er een verschil is en zijn score is juist moet hij onmiddellijk stappen ondernemen opdat de stand op het scorebord verbeterd wordt. In geval van twijfel of als één van de ploegen het met de verbetering niet eens is, dient hij onmiddellijk de hoofdscheidsrechter in te lichten, zodra de bal dood is en de wedstrijd klok stil staat.

Wanneer een ploeg meer dan 140 punten zou maken, zal de thuisploeg ervoor zorgen dat zij een zelfgemaakt formulier ter beschikking kunnen stellen met een score vanaf 141 tot bv. 280. Deze bijlage zal uiteraard mee opgestuurd worden naar het bevoegd comité.

Aan het einde van elke periode en eventuele verlengingen moet de aantekenaar het aantal punten die door beide ploegen zijn gescoord tijdens de respectievelijke periode of verlenging op de daarvoor bestemde plaats onder aan het wedstrijdformulier invullen.

Scores: Period ①	A	14	B	11	②	A	22	B	26
Period ③	A	10	B	12	④	A	26	B	25
Extra periods			A	_____	B	_____			

Aan het einde van de wedstrijd moet hij de einduitslag noteren en de naam van de winnende ploeg vermelden.

Final Score :	Team A	72	Team B	74
Name of Winning Team :	PLOEG B			

Wanneer een club om één of andere reden protest wenst aan te tekenen zal de de kapitein of de coach van de betreffende ploeg zijn handtekening plaatsen naast de bijbehorende letter. De club zal later dit protest nog dienen te bevestigen door middel van het indienen van een klacht.

Deze zal dan behandeld worden door de bevoegde Rechterlijke Raad.

Referee : (Sign.)	Captain's signature in case of protest
	A
	B

De hoofdscheidsrechter moet als laatste het wedstrijdformulier tekenen, waarmee de verslaggeving van de wedstrijd besloten wordt.

Referee : (Sign.)	Captain's signature in case of protest
	A
	B



TIJDOPNEMER



De tijdopnemer houdt de speeltijd en perioden van onderbreking daarvan bij zoals aangegeven in de Officiële Basketball Regels.

De tijdwaarnemer moet de ploegen en de scheidsrechters meer dan drie minuten voor de aanvang van de eerste en derde periode in kennis (laten) stellen.

Voor een belaste time-out moet de tijdwaarnemer een time-out klok aanzetten en dient hij het signaal te gebruiken nadat 50 seconden van de time-out verstreken zijn.

De tijdwaarnemer moet met een erg luid signaal het verstrijken van de speeltijd van iedere periode of verlenging aangeven. Indien het signaal van de tijdwaarnemer weigert of niet gehoord wordt, moet de tijdwaarnemer andere middelen gebruiken om de hoofdscheidsrechter onmiddellijk te waarschuwen.

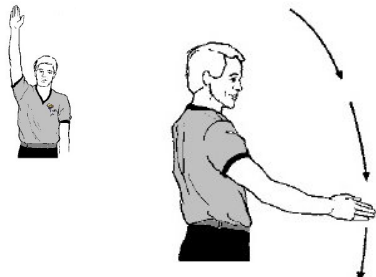
Het signaal van de tijdwaarnemer maakt de bal dood en zet de wedstrijdklok stil. Echter, zijn signaal maakt de bal niet dood wanneer de bal in de lucht is voor een doelpoging of vrije worp.

De tijdopnemer zal de klok steeds stilzetten bij elk fluitsignaal van de scheidsrechters, dus bij elke fout en overtreding.

Er zijn drie uitzonderingen dat hij de klok moet stilzetten zonder dat de scheidsrechter fluit:

- Er is een time-out aangevraagd door een ploeg waartegen een velddoel gescoord wordt
- Tijdens de laatste 2 minuten van de wedstrijd wanneer een velddoel gescoord wordt
- Tijdens de laatste 2 minuten van de wedstrijd wanneer een vervanging aangevraagd is voor een speler van de ploeg waartegen gescoord wordt.

De klok dient gestart te worden wanneer de eerste speler op het terrein de bal aanraakt of bij de sprongbal de bal getikt wordt en na het betreffende signaal van de scheidsrechter.

KLOK STOP	KLOK AAN
	

VERVANGINGEN

Een vervanger moet persoonlijk aan de aantekenaar vragen om een wissel en op de voorziene stoel plaatsnemen.

Tijdens een time out dient hij ook de aantekenaar in te lichten van de vervanging

Een vervanging kan slechts plaatsvinden als de wedstrijdklok stil staat na een fluitsignaal van de scheidsrechter en nadat deze klaar is met het aangeven van zijn signalen.

Dan zal de aantekenaar de scheidsrechter aangeven door middel van zijn signaal dat er een vervanging aangevraagd is.



De scheidsrechter zal dan fluiten en het signaal geven van de vervanging. De speler dient buiten de lijnen te wachten tot de scheidsrechter hem wenkt om in het veld te komen.



Men kan ten allen tijde een vervanging vragen.

Beperkingen :

- Er wordt geen vervanging toegestaan aan de scorende ploeg op het moment dat de klok stilstaat na een geslaagd velddoelpunt gedurende de laatste twee (2) minuten van de vierde periode of de laatste twee (2) minuten van elke verlenging, tenzij de scheidsrechter het spel heeft onderbroken of aan de niet scorende ploeg een vervanging wordt toegestaan.
- Indien de aanvraag voor een vervanging gedaan is nadat de bal ter beschikking is van de vrije-worpnemer voor de eerste of enige vrije worp dan zal de vervanging toegestaan worden als:
 - De laatste of enige vrije worp lukt.
 - De laatste of enige vrije worp gevolgd wordt door een inworp van op de middellijn.
 - Indien een fout wordt gefloten tussen de vrije worpen. In dat geval worden de vrije worp(en) afgehandeld en vindt vervanging plaats voordat de volgende straf wordt uitgevoerd.
 - Indien een fout wordt gefloten voordat de bal levend wordt na de laatste of enige vrije worp. In dit geval vindt de vervanging plaats voordat de nieuwe straf wordt uitgevoerd.
 - Indien een overtreding wordt gefloten voordat de bal levend wordt na de laatste of enige vrije worp. In dit geval vindt de vervanging plaats voordat de inworp wordt uitgevoerd.

Tip :			
Eerste 38 minuten van de match /en eerste 3 minuten van eventuele verlengingen	Ploeg A vraagt Vervanging	Score ploeg A	Vervanging <u>niet</u> toegelaten bij score
		Score ploeg B	
Laatste 2 minuten van de match /en eventuele verlengingen	Ploeg A vraagt Vervanging	Score ploeg A	Vervanging <u>niet</u> toegelaten(wel bij wissel van ploeg B)
		Score ploeg B	Vervanging toegelaten



24" OPERATOR



Vanaf het seizoen 2013 – 2014 is de nieuwe regelgeving betreffende de 24" van toepassing in alle reeksen met uitzondering van deze bij pre microben tot en met benjamins.

Het 24 seconden-apparaat moet beschikken over :

- Een aparte controle-eenheid voor de 24" operator, voorzien met een zeer luid automatisch signaal om het einde van de 24 seconden periode aan te geven als het display nul (0) toont.
- Een beeldscherm met een digitale countdown, met vermelding van de tijd in seconden.

Het 24 seconden-apparaat zal de mogelijkheid hebben om :

- Te starten vanaf vierentwintig (24) seconden.
- Te starten vanaf veertien (14) seconden.
- Te stoppen met op het display de vermelding van de resterende seconden.
- Te hervatten vanaf het tijdstip waarop het werd gestopt.
- Toont geen display, indien nodig.

Het 24 seconden-apparaat wordt aangesloten op de wedstrijd klok zodat wanneer :

- De wedstrijd klok stopt, ook de 24" klok stopt.
- De wedstrijd klok start, men de mogelijkheid heeft om het 24" apparaat handmatig te starten.
- De 24" klok stopt en luidt, de wedstrijd kloktelling doorgaat en indien nodig handmatig gestopt kan worden.

Balbezit

Balbezit door een ploeg **begint** wanneer een speler van die ploeg een levende bal in bezit heeft, dat betekent dat hij de bal vasthoudt, of ermee dribbelt, of dat hij een levende bal ter beschikking heeft.

Balbezit door een ploeg **duurt voort** wanneer :

- Een speler van die ploeg in het bezit is van een levende bal
- De bal wordt overgespeeld tussen ploeggenoten.

Balbezit door een ploeg **eindigt** wanneer :

- Een tegenstander balbezit verwerft
- De bal dood wordt
- De bal de hand(en) van de werper heeft verlaten bij een velddoelpoging of een vrije worp.

REGEL

Telkens wanneer :

- Een speler op het speelveld controle verwerft over een levende bal
- Na een inworp, de bal gelijk welke speler raakt of legaal geraakt wordt op het speelveld, waarbij de ploeg van de speler die de inworp uitvoerde in controle van de bal blijft

moet zijn ploeg binnen de vierentwintig (24) seconden een velddoelpoging ondernemen

Om een schot als doelpoging binnen de 24 seconden te beschouwen :

- Moet de bal de hand(en) van de speler verlaten hebben voordat het 24 seconden signaal weerklinkt, en
- Nadat de bal de hand(en) van de speler verlaten heeft, moet hij de ring raken of in de basket gaan.

Wanneer een velddoelpoging wordt ondernomen tegen het einde van de 24 seconden periode en het signaal weerklinkt terwijl de bal in de lucht is :

- Indien de bal in de basket gaat, dan heeft geen overtreding plaatsgevonden. Het signaal zal verwaarloosd worden en het doel telt.
- Indien de bal de ring raakt maar niet in de basket gaat, dan heeft ook hier geen overtreding plaatsgevonden. Het signaal zal verwaarloosd worden en het spel moet verdergaan.
- Indien de bal de ring niet raakt, heeft een overtreding plaatsgevonden. Nochtans, als de tegenstanders onmiddellijk en duidelijk balbezit verworven hebben, moet het signaal verwaarloosd worden en moet het spel verdergaan

Alle beperkingen met betrekking tot goaltending en interference zijn **van toepassing**.

Wanneer 24" starten

- Bij sprongbal : Na **balcontrole** van één van de spelers.
- Na rebound : Na **balcontrole** van één van de spelers.
- Na inworp : Nadat de bal één van de spelers op het speelveld **raakt**.

Procedure 24 seconden regel

1. Wanneer het spel onderbroken wordt door een scheidsrechter moet balbezit toegekend worden aan het team dat voordien de bal in zijn bezit had
 - Voor een fout of een overtreding (niet voor een uitbal) begaan door de ploeg die niet in het bezit is van de bal,
 - Voor enige geldige reden door de ploeg die niet in het bezit is van de bal,
 - Voor gelijk welke geldige reden die geen verband houdt met één van de ploegen,
2. Indien de inworp uitgevoerd wordt in de verdedigingshelft, dan moet het 24" apparaat teruggezet worden op 24"
 
3. Indien de inworp uitgevoerd wordt in de aanvalshelft, dan moet het 24" apparaat teruggezet worden als volgt.

- Indien 14 seconden of meer aangegeven worden op het 24" apparaat op het ogenblik dat het spel onderbroken werd, dan zal het 24" apparaat niet teruggezet worden en zal het restant blijven.
- Indien 13 seconden of minder aangegeven worden op het 24" apparaat op het ogenblik dat het spel onderbroken werd, dan moet het 24" apparaat teruggezet worden op 14 seconden.



Dit alles is voorgeschreven volgens de Officiële Basketbalregels. Wanneer dit echter niet mogelijk is in de praktijk, bv. bij jeugdwedstrijden, zal men inventief moeten te werk gaan om zo goed mogelijk de controle te behouden over de 24" regel. Eventueel het gebruik van 2 chrono's is hierbij niet uit te sluiten

INTERPRETATIES VIERENTWINTIG SECONDEN

INTERPRETATIE I

4 seconden resteren op de 24"-klok en team A is in balbezit in aanvallend vak als

(a) A4

(b) B4

zich blesseert en de scheidsrechter het spel onderbreekt.

Na de inworp zal team A

(a) 4 seconden

(b) 14 seconden

Resterend op de 24"-klok krijgen

INTERPRETATIE II

Met

(a) 16 seconden

(b) 8 seconden

resterend op de 24"-klok, zijnde op zijn verdedigingshelft, schopt B4 bewust de bal met de voet of slaat de bal met de vuist.

Een voetbalovertreding van team B. Na de inworp op de aanvalshelft zal team A

(a) 16 seconden

(b) 14 seconden

resterend op de 24"-klok krijgen

INTERPRETATIE III

A4 dribbelt de bal op zijn aanvalshelft wanneer B4 een onsportieve fout op A4 maakt met nog 6 seconden restend op de 24"-klok.

Na het uitvoeren van de vrijworp(en) zal team A een inworp worden toegekend aan de middenlijn tegenover de jurytafel.

Team A zal een nieuwe 24"-periode krijgen.

Dezelfde interpretatie is geldig voor een technische en diskwalificerende fout.

Al de interpretaties omtrent de 14"/24" regel kan men terugvinden in de spelregels :

<http://www.vlaamsebasketballiga.be/data/documents/6/Fibareglement2012Nederlands.pdf>

SIGNALEN SCHEIDSRECHTERS

- 1 **één punt**

Eén vinger op en neer vanuit de pols
- 2 **twee punten**

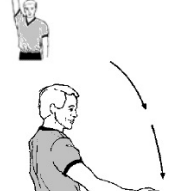
Twee vingers op en neer vanuit de pols
- 3 **driepunts doelpoging**

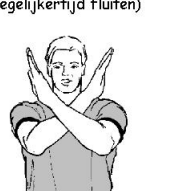
Drie opgestoken vingers
- 4 **drie punten**

Drie opgestoken vingers met beide handen
- 5 **score annuleren of spel dood**

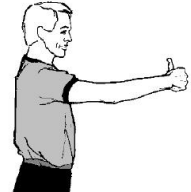
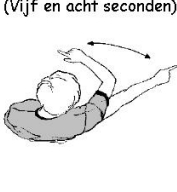
Snel armen eenmaal (schaarbeweging) voor de borst heen en weer
- 6 **stop wedstrijd klok (tegelijktijd fluiten) of start wedstrijd klok niet**

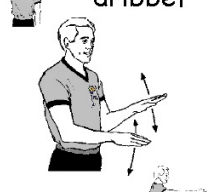
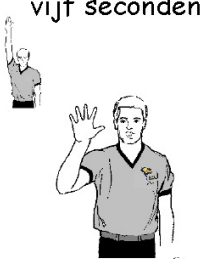
Open hand vingers bij elkaar
- 7 **stop wedstrijd klok voor een fout (tegelijktijd fluiten)**

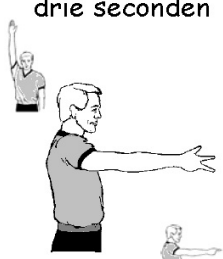
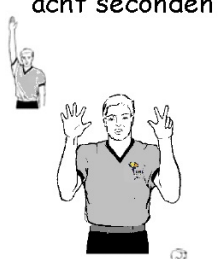
Gesloten vuist wijs met handpalm omlaag naar middel van de speler
- 8 **tijd in**

Beweeg hand snel naar beneden
- 9 **nieuwe 14- of 24-seconden periode**

Ronddraaiende wijsvinger
- 10 **spelerswissel (tegelijktijd fluiten)**

Onderarmen kruisen
- 11 **in het veld wenken**

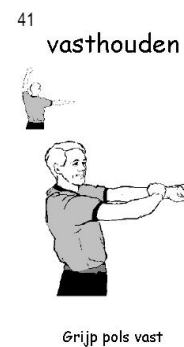
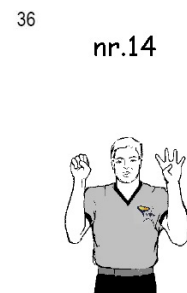
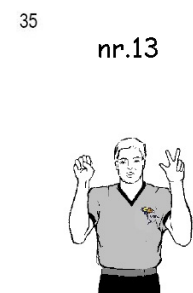
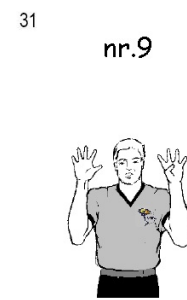
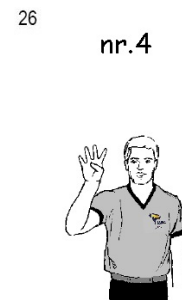
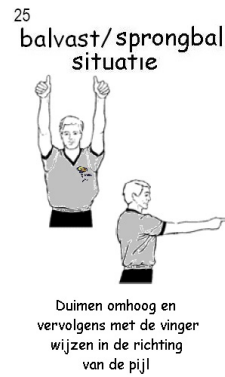
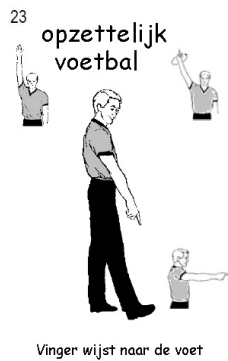
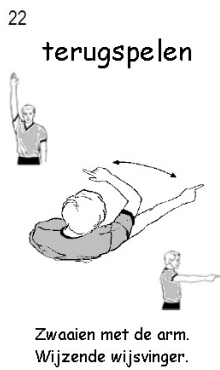
Handpalm open wuivend gebaar in de richting van het lichaam
- 12 **belaste time-out (tegelijktijd fluiten)**

Maak T. Laat wijsvinger zien
- 13 **communicatie tussen de scheidsrechters en de juryleden**

Duim omhoog
- 14 **zichtbaar aftellen (Vijf en acht seconden)**

Vingers tonen de telling.
- 15 **lopen**

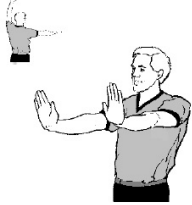
Vuisten om elkaar heen draaien
- 16 **verkeerd gedribbeld: tweede dribbel**

Handen op en neer
- 19 **vijf seconden**

Laat vijf vingers zien
- 17 **verkeerd gedribbeld: dragen van de bal**

Half draaiende voorwaartse beweging met de hand
- 18 **drie seconden**

Uitgestrekte arm met drie vingers
- 20 **acht seconden**

Laat acht vingers zien
- 21 **vierentwintig seconden**

Vingers raken de schouder

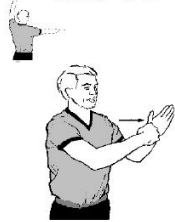


42 duwen of doordringen zonder bal



Boots duw na

43 doordringen met bal



Sla met gebalde vuist tegen handpalm

44 fout begaan door ploeg in balbezit



Gebalde vuist wijzen naar de basket van de ploeg die de fout beging

45 dubbelfout



Gebalde vuisten zwaaien

46 technische fout



Maak T, laat handpalm zien

47 onsportieve fout



Pols vastnemen boven het hoofd

48 uitsluitingsfout



Gebalde vuisten

49 één vrije worp



De wijsvinger opsteken

50 twee vrije worpen



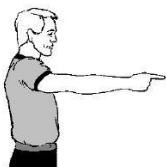
Wijs- en middelvinger opsteken

51 drie vrije worpen



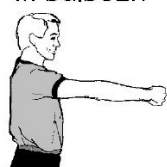
Duim, wijs- en middelvinger opsteken

52 na een fout zonder vrije worp(en)



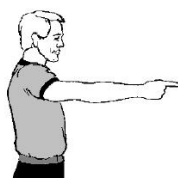
Wijs met vinger en arm parallel aan de zijlijnen

53 nadat de fout begaan is door de ploeg in balbezit



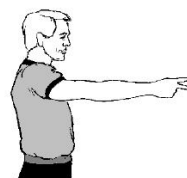
Gebalde vuist en arm parallel aan de zijlijnen

54 één vrije worp



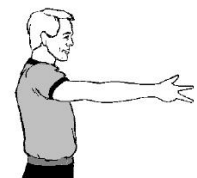
Een wijsvinger horizontaal

55 twee vrije worpen



Wijs- en middelvinger horizontaal

56 drie vrije worpen



Duim, wijs- en middelvinger horizontaal

57 één vrije worp



Wijsvinger opsteken

58 twee vrije worpen



Vingers bij elkaar opsteken

59 drie vrije worpen



Duim, wijs- en middelvingers opsteken met beide handen

REGLEMENT VOOR -12 JARIGEN

Voor de -12 jarigen zijn er speciale regels van toepassing. Het betreft hier de categorieën van Benjamins, Microben en Pre Microben.

In principe worden deze wedstrijden geleid door clubscheidsrechters. Let wel dat deze dezelfde rechten en plichten hebben dan de eventueel geconvoceerde scheidsrechters, dit wil zeggen dat zij alle administratieve formaliteiten moeten vervullen voor de wedstrijd.

Voor deze wedstrijden geldt :

1. De wedstrijden worden gespeeld op een gehomologeerd terrein (max. 28 x 15 meter - min. 26 x 14 meter)
2. De hoogte van de basketbalring bedraagt 2.60 meter
3. De 24" en 8" regels zijn niet van toepassing
4. Elke score, met uitzondering van een vrije worp, telt voor 2 punten, zelfs indien er gescoord wordt van achter de 3-punterlijn.
Bij een vrijworp wordt 1 punt gescoord
5. De huidige reglementering betreffende fouten blijft behouden, zijnde 5 persoonlijke fouten per wedstrijd en 4 ploegfouten per quarter
6. Elke ploeg is verplicht te verdedigen in een man to man defence.
Een zone verdediging is niet toegelaten.
7. Een ploeg mag maximum 12 spelers en minimum 7 spelers op het wedstrijdblad inschrijven

De verdere specifieke reglementering voor de verschillende categorieën kan je verder terugvinden



A. Benjamins

-  De benjamins spelen 4 quarters van 10' met chronostop.
Er is een rust voorzien van 2' tussen elke quarter
Tussen de tweede en derde periode is er 10' rust. Op dit moment wordt er eveneens van speelhelft gewisseld.
-  Er worden geen verlengingen gespeeld tijdens de reguliere competitie.
Als er een bekercompetitie wordt georganiseerd, blijven alle reglementeringen gelden.
Indien een wedstrijd na de reguliere speeltijd onbeslist eindigt, wordt er een verlenging gespeeld. De normale reglementen zijn hiervoor van toepassing.
Elke verlenging zal aangevat worden met een sprongbal, waarna de regel van wisselend balbezit zal toegepast worden.
Eén (1) belaste time-out mag toegekend worden op gelijk welk ogenblik gedurende een verlenging
-  Vijf (5) belaste time-outs mogen toegekend worden aan elke ploeg gedurende de normale speeltijd.
Twee (2) belaste time-outs mogen toegekend worden op gelijk welk ogenblik gedurende de eerste speelhelft (1° en 2° periode) en drie (3) belaste time-outs op gelijk welk ogenblik gedurende de tweede speelhelft (3° en 4° periode).
Niet gebruikte belaste time-outs mogen niet overgedragen worden naar de volgende speelhelft
-  De Benjamins spelen met bal nr 5
-  De 3 seconden regel wordt bij de Benjamins gewoon toegepast.
-  Bij de Benjamins wordt er geen speciaal wedstrijdblad gebruikt.
Elke speler ingeschreven op het wedstrijdblad moet gespeeld hebben.
Op het wedstrijdblad wordt in de kolom 'Player in' een kruisje (X) gezet als een speler op het veld komt en er wordt in dezelfde kolom met een R aangeduid als een speler gerust heeft

	Lic	Naam van spelers	Nr	In Spel	Fouten				
					1	2	3	4	5
	70	VAN DAMME D.	4	X R					
	72	LEMAIRE F.	5	X R					
	70	DE LOOR A.	6	X R					

B. Microben en Premicroben

-  De prémicroben en microben spelen 8 periodes van 4' met chronostop.
Er is een rust voorzien van 1' tussen de periodes van 4'.
Tussen de vierde en vijfde periode is er 10' rust. Op dit moment wordt er eveneens van speelhelft gewisseld.
-  Elke ploeg heeft recht op 1 time-out per speelhelft (1 time-out per 4 periodes van 4')

	Duur	Rusttijd	Time-outs
Quarter 1			
▪ Periode 1	4 min		
▪ Periode 2	4 min	→ 1 min	
Quarter 2		→ 1 min	
▪ Periode 3	4 min	→ 1 min	
▪ Periode 4	4 min	→ 1 min	1
		→ 10 min RUST	
Quarter 3			
▪ Periode 5	4 min	→ 1 min	
▪ Periode 6	4 min	→ 1 min	
Quarter 4		→ 1 min	
▪ Periode 7	4 min	→ 1 min	1
▪ Periode 8	4 min	→ 1 min	

-  Bekercompetitie en eindronden zijn in tegenspraak met de doelstellingen van het pré-basketbal (leeftijd pré-microben en microben) en worden daarom niet ingericht! Een alternatieve oplossing bieden we aan via ons "Peanuts" concept (zie verder)
-  De Microben spelen met bal nr 5
De Pre Microben spelen met bal nr 4
-  De 3 seconden regel is van toepassing maar dient echter ruim toegepast te worden
-  Indien een ploeg minder dan 7 spelers op het wedstrijdblad kan inschrijven, mag de wedstrijd gespeeld worden maar verliest deze ploeg de wedstrijd met een administratief forfait.

De score wordt op een specifiek scoreformulier (VBL) voor de pré-microben en microben, bijgehouden.

ADMINISTRATIE VOOR DE WEDSTRIJD

TEAM A	BC BAD SHOOTING COMPANY	TEAM B	THE DUNKERS BBC
Game Nr.	20004	DIV:	Microben A
Referee:	Vanderfluiten Jan	Umpire:	Blind Louis
TEAM A:	BC BAD SHOOTING CY	MAT:	8888
Time-outs	Q1 X Q2	Begeleider:	Vorming Bernard

DE SCORE

De score bijhouden is eenvoudig, per quarter steeds een streepje trekken door het opvolgend cijfer na een gemaakt doelpunt (1 of 2 punten)

	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
S	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
C	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
O	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
R	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
E	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36

Na elke quarter (d.i. 2 speelperiodes van 4') wordt de score terug op nul gezet.

Een ploeg die een quarter wint, krijgt 3 punten toegewezen.

Een ploeg die een quarter verliest, krijgt 1 punt toegewezen.

Als de score gelijk is, krijgen beide ploegen 2 punten.

De ploeg die het meeste aantal punten totaliseert op het einde van de 4 quarters (d.i. het totaal van de punten die per quarter worden toegewezen; maximum score is dus 12 punten), wint de wedstrijd.

De verliezende ploeg behaalt dus minstens 4 punten.

Deze eindscore wordt vermeld bij de Final Score (bijvoorbeeld 12-4).

Indien de twee ploegen evenveel punten behalen, wordt er geen verlenging gespeeld

Voor de prémicroben en microben worden er geen klassementen opgemaakt.

Teamfouls				Scores							
Q1	Q2	Q3	Q4	Period 1		Period 2		Period 3		Period 4	
X	X	X	X	A	B	A	B	A	B	A	B
X	X	X	X	3	1	1	3	2	2	3	1
X	X		X								
X											
				Final Score:		A		B			
						9		7			
Name of the Winning Team											
Bad shooting Company											
Captain's signature in case of protest											
Teamfouls											
Q1	Q2	Q3	Q4	Timekeeper		Klok Roland					
X	X	X	X	Scorekeeper		Puntjes Michiel					
X	X			Deleg. A		Waterdragers					
X				Deleg. B		Zorg Albert					
				Referee		Umpire					
				Travel							
				Indem.							
				Total							

Vervangingen gebeuren volgens het principe van “de slang”!

Spelers komen op het terrein volgens de aangenomen volgorde op het wedstrijdblad. Men mag starten vanaf eender welk nummer op het wedstrijdblad, maar na de eerste 4 minuten speeltijd komen de volgende vijf spelers (volgens de volgorde van het wedstrijdblad) op het terrein. Deze regel geldt voor de ganse wedstrijd.

Bij eliminatie van een speler (door kwetsuur of foutenlast) schuift de volgorde van opstelling automatisch één speler op.

CHK	LIC	Name of Players	Nr	Fouls	1 QRT		2 QRT		3 QRT		4 QRT	
					1	2	1	2	1	2	1	2
	97	SPELER 1	4	P P P	S		S		S		S	
	96	SPELER 2	6	P2	S		S			S		S
	97	SPELER 3	9		S		S			S		S
	96	SPELER 4	10	P P2	S			S		S		S
	97	SPELER 5	15	P P2	S			S		S		
	96	SPELER 6	5	P		S		S		S		
	97	SPELER 7	7	P		S		S			S	
	96	SPELER 8	12	P		S		S			S	
	97	SPELER 9	14	P		S			S		S	
	96	SPELER 10	8	P		S			S		S	
	97	SPELER 11	11	P			S		S		S	
	96	SPELER 12	13	P			S		S			S
Coach:		WEETBETER L. (C0123)										
Ass. Coach												

Uitzondering :

Alleen indien 10 spelers op het wedstrijdblad genoteerd staan (en ook aanwezig zijn bij het begin van de wedstrijd) mag men tijdens de rust de startplaats van de “slang” wijzigen, om te voorkomen dat steeds dezelfde ploeg samen speelt! Zodra men niet meer over 10 spelers beschikt vervalt deze uitzonderingsmaatregel.

CHK	LIC	Name of Players	Nr	Fouls	1 QRT		2 QRT		3 QRT		4 QRT	
					1	2	1	2	1	2	1	2
	97	PLAYER 1	4	P	S		S			S		S
	96	PLAYER 2	13	P P2	S		S			S		S
	97	PLAYER 3	12	P P2	S		S		S		S	
	96	PLAYER 4	5	P2 P2	S		S		S		S	
	97	PLAYER 5	7	P P2 P	S		S		S		S	
	96	PLAYER 6	9	P P2		S		S	S		S	
	97	PLAYER 7	6	P		S		S	S		S	
	96	PLAYER 8	8	P		S		S		S		S
	97	PLAYER 9	10	P		S		S		S		S
	97	PLAYER 10	11	P		S		S		S		S
Coach:		DENUTLEGGER P (C3460)										
Ass. Coach												

Het volledig ingevuld wedstrijdblad zou er zo kunnen uitzien.

TEAM A: BC BAD SHOOTING COMPANY															TEAM B: THE DUNKERS BBC																																																																																																																																																																																															
Game Nr. 20004 DIV: Microben A															Time: 13.00 u Date: 11/09/05																																																																																																																																																																																															
Referee: Vanderfluiten Jan															Umpire: Blind Louis																																																																																																																																																																																															
TEAM A: BC BAD SHOOTING CY MAT: 8888															Begeleider: Vorming Bernard																																																																																																																																																																																															
Time-outs Q1 X Q2																																																																																																																																																																																																														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>CHK</th> <th>LIC</th> <th>Name of Players</th> <th>Nr</th> <th>Fouls</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>97</td><td>SPELER 1</td><td></td><td>4 P</td><td>P P</td></tr> <tr><td>96</td><td>SPELER 2</td><td></td><td>6 P2</td><td></td></tr> <tr><td>97</td><td>SPELER 3</td><td></td><td>9</td><td></td></tr> <tr><td>96</td><td>SPELER 4</td><td></td><td>10 P</td><td>P2</td></tr> <tr><td>97</td><td>SPELER 5</td><td></td><td>15 P</td><td>P2</td></tr> <tr><td>96</td><td>SPELER 6</td><td></td><td>5 P</td><td></td></tr> <tr><td>97</td><td>SPELER 7</td><td></td><td>7 P</td><td></td></tr> <tr><td>96</td><td>SPELER 8</td><td></td><td>12 P</td><td></td></tr> <tr><td>97</td><td>SPELER 9</td><td></td><td>14 P</td><td></td></tr> <tr><td>96</td><td>SPELER 10</td><td></td><td>8 P</td><td></td></tr> <tr><td>97</td><td>SPELER 11</td><td></td><td>11 P</td><td></td></tr> <tr><td>96</td><td>SPELER 12</td><td></td><td>13 P</td><td></td></tr> </tbody> </table>															CHK	LIC	Name of Players	Nr	Fouls	97	SPELER 1		4 P	P P	96	SPELER 2		6 P2		97	SPELER 3		9		96	SPELER 4		10 P	P2	97	SPELER 5		15 P	P2	96	SPELER 6		5 P		97	SPELER 7		7 P		96	SPELER 8		12 P		97	SPELER 9		14 P		96	SPELER 10		8 P		97	SPELER 11		11 P		96	SPELER 12		13 P		<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">1 QRT</th> <th colspan="2">2 QRT</th> <th colspan="2">3 QRT</th> <th colspan="2">4 QRT</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>1</th> <th>2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>S</td><td>S</td><td></td><td></td><td>S</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>S</td><td>S</td><td></td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td>S</td><td>S</td><td></td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td>S</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td>S</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td></tr> </tbody> </table>															1 QRT		2 QRT		3 QRT		4 QRT		1	2	1	2	1	2	1	2	S	S			S				S	S			S		S		S	S			S		S		S		S		S		S		S		S		S		S			S	S							S	S							S			S		S			S			S		S			S			S		S			S			S		S			S			S		S	
CHK	LIC	Name of Players	Nr	Fouls																																																																																																																																																																																																										
97	SPELER 1		4 P	P P																																																																																																																																																																																																										
96	SPELER 2		6 P2																																																																																																																																																																																																											
97	SPELER 3		9																																																																																																																																																																																																											
96	SPELER 4		10 P	P2																																																																																																																																																																																																										
97	SPELER 5		15 P	P2																																																																																																																																																																																																										
96	SPELER 6		5 P																																																																																																																																																																																																											
97	SPELER 7		7 P																																																																																																																																																																																																											
96	SPELER 8		12 P																																																																																																																																																																																																											
97	SPELER 9		14 P																																																																																																																																																																																																											
96	SPELER 10		8 P																																																																																																																																																																																																											
97	SPELER 11		11 P																																																																																																																																																																																																											
96	SPELER 12		13 P																																																																																																																																																																																																											
1 QRT		2 QRT		3 QRT		4 QRT																																																																																																																																																																																																								
1	2	1	2	1	2	1	2																																																																																																																																																																																																							
S	S			S																																																																																																																																																																																																										
S	S			S		S																																																																																																																																																																																																								
S	S			S		S																																																																																																																																																																																																								
S		S		S		S																																																																																																																																																																																																								
S		S		S		S																																																																																																																																																																																																								
	S	S																																																																																																																																																																																																												
	S	S																																																																																																																																																																																																												
	S			S		S																																																																																																																																																																																																								
	S			S		S																																																																																																																																																																																																								
	S			S		S																																																																																																																																																																																																								
	S			S		S																																																																																																																																																																																																								
	S			S		S																																																																																																																																																																																																								
Coach: WEETBETER L. (C0123)															Teamfouls																																																																																																																																																																																															
Ass. Coach															<table border="1"> <thead> <tr> <th>Q1</th> <th>Q2</th> <th>Q3</th> <th>Q4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td>X</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>															Q1	Q2	Q3	Q4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																																																																																																																																																																
Q1	Q2	Q3	Q4																																																																																																																																																																																																											
X	X	X	X																																																																																																																																																																																																											
X	X	X	X																																																																																																																																																																																																											
X	X	X	X																																																																																																																																																																																																											
X																																																																																																																																																																																																														
TEAM B: THE DUNKERS BBC MAT: 8889															Scores																																																																																																																																																																																															
Time-outs Q1 Q2															<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Period 1</th> <th colspan="2">Period 2</th> <th colspan="2">Period 3</th> <th colspan="2">Period 4</th> </tr> <tr> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>3</td><td>1</td><td>1</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>3</td><td>1</td></tr> </tbody> </table>															Period 1		Period 2		Period 3		Period 4		A	B	A	B	A	B	A	B	3	1	1	3	2	2	3	1																																																																																																																																																									
Period 1		Period 2		Period 3		Period 4																																																																																																																																																																																																								
A	B	A	B	A	B	A	B																																																																																																																																																																																																							
3	1	1	3	2	2	3	1																																																																																																																																																																																																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>CHK</th> <th>LIC</th> <th>Name of Players</th> <th>Nr</th> <th>Fouls</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>97</td><td>PLAYER 1</td><td></td><td>4 P</td><td></td></tr> <tr><td>96</td><td>PLAYER 2</td><td></td><td>13 P</td><td>P2</td></tr> <tr><td>97</td><td>PLAYER 3</td><td></td><td>12 P</td><td>P2</td></tr> <tr><td>96</td><td>PLAYER 4</td><td></td><td>5 P2</td><td>P2</td></tr> <tr><td>97</td><td>PLAYER 5</td><td></td><td>7 P</td><td>P2 P</td></tr> <tr><td>96</td><td>PLAYER 6</td><td></td><td>9 P</td><td>P2</td></tr> <tr><td>97</td><td>PLAYER 7</td><td></td><td>6 P</td><td></td></tr> <tr><td>96</td><td>PLAYER 8</td><td></td><td>8 P</td><td></td></tr> <tr><td>97</td><td>PLAYER 9</td><td></td><td>10 P</td><td></td></tr> <tr><td>97</td><td>PLAYER 10</td><td></td><td>11 P</td><td></td></tr> </tbody> </table>															CHK	LIC	Name of Players	Nr	Fouls	97	PLAYER 1		4 P		96	PLAYER 2		13 P	P2	97	PLAYER 3		12 P	P2	96	PLAYER 4		5 P2	P2	97	PLAYER 5		7 P	P2 P	96	PLAYER 6		9 P	P2	97	PLAYER 7		6 P		96	PLAYER 8		8 P		97	PLAYER 9		10 P		97	PLAYER 10		11 P		<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">1 QRT</th> <th colspan="2">2 QRT</th> <th colspan="2">3 QRT</th> <th colspan="2">4 QRT</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>1</th> <th>2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>S</td><td>S</td><td></td><td></td><td>S</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>S</td><td>S</td><td></td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td>S</td><td>S</td><td></td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td>S</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td>S</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td><td></td><td>S</td><td></td><td>S</td><td></td></tr> </tbody> </table>															1 QRT		2 QRT		3 QRT		4 QRT		1	2	1	2	1	2	1	2	S	S			S				S	S			S		S		S	S			S		S		S		S		S		S		S		S		S		S			S	S							S	S							S			S		S			S			S		S			S			S		S			S			S		S			S			S		S											
CHK	LIC	Name of Players	Nr	Fouls																																																																																																																																																																																																										
97	PLAYER 1		4 P																																																																																																																																																																																																											
96	PLAYER 2		13 P	P2																																																																																																																																																																																																										
97	PLAYER 3		12 P	P2																																																																																																																																																																																																										
96	PLAYER 4		5 P2	P2																																																																																																																																																																																																										
97	PLAYER 5		7 P	P2 P																																																																																																																																																																																																										
96	PLAYER 6		9 P	P2																																																																																																																																																																																																										
97	PLAYER 7		6 P																																																																																																																																																																																																											
96	PLAYER 8		8 P																																																																																																																																																																																																											
97	PLAYER 9		10 P																																																																																																																																																																																																											
97	PLAYER 10		11 P																																																																																																																																																																																																											
1 QRT		2 QRT		3 QRT		4 QRT																																																																																																																																																																																																								
1	2	1	2	1	2	1	2																																																																																																																																																																																																							
S	S			S																																																																																																																																																																																																										
S	S			S		S																																																																																																																																																																																																								
S	S			S		S																																																																																																																																																																																																								
S		S		S		S																																																																																																																																																																																																								
S		S		S		S																																																																																																																																																																																																								
	S	S																																																																																																																																																																																																												
	S	S																																																																																																																																																																																																												
	S			S		S																																																																																																																																																																																																								
	S			S		S																																																																																																																																																																																																								
	S			S		S																																																																																																																																																																																																								
	S			S		S																																																																																																																																																																																																								
	S			S		S																																																																																																																																																																																																								
Coach: DENUITLEGGER P (C3460)															Teamfouls																																																																																																																																																																																															
Ass. Coach															<table border="1"> <thead> <tr> <th>Q1</th> <th>Q2</th> <th>Q3</th> <th>Q4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>															Q1	Q2	Q3	Q4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																																																																																																																																																																			
Q1	Q2	Q3	Q4																																																																																																																																																																																																											
X	X	X	X																																																																																																																																																																																																											
X	X	X	X																																																																																																																																																																																																											
X	X																																																																																																																																																																																																													
Captain's signature in case of protest															<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Name of the Winning Team</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td colspan="2">Bad shooting Company</td></tr> </tbody> </table>															Name of the Winning Team		Bad shooting Company																																																																																																																																																																														
Name of the Winning Team																																																																																																																																																																																																														
Bad shooting Company																																																																																																																																																																																																														
Timekeeper Klok Roland															Scorekeeper Puntjes Michiel																																																																																																																																																																																															
Deleg. A Waterdragers															Deleg. B Zorg Albert																																																																																																																																																																																															
Referee															Umpire																																																																																																																																																																																															
Travel																																																																																																																																																																																																														
Indem.																																																																																																																																																																																																														
Total																																																																																																																																																																																																														

DE PEANUTSCOMPETITIE

De bedoeling van de federatie is om een kindvriendelijke competitie te organiseren. Hiervoor dienen de spelvormen afgestemd te worden op de mogelijkheden van het kind m.a.w. aan het ontwikkelingsniveau.

De interpretatie van de spelregels gebeurt ruim.

Fouten en overtredingen worden bestraft met een inworp. (dus geen vrijwerpen)

TERREIN

-  De peanutschampioenschap is een “3 tegen 3 competitie op een half terrein naar 2 doelen”. De spelers moeten aangesloten zijn bij de VBL. Dit in functie van de verzekering
-  De hoogte van de basketring is 2.60 meter
-  Er wordt gespeeld met bal nr 4. Indien er geen beschikbaar is zal men nr 5 gebruiken.
-  Een centrale klok bepaalt de tijdsduur. Elke wedstrijd duurt 8 minuten met doorlopende chrono.
Tussen elke wedstrijd is er 4 minuten voorzien om de ploegen te laten wisselen van terrein.
-  De vervangingen gebeuren bij bal stil.



Bij de Peanuts wordt geen wedstrijdblad gebruikt. De score kan eventueel bijgehouden worden met een scorebord maar dit is zeker geen noodzaak daar het spelplezier dient te primeren. Uiteraard zullen er geen klasseringen opgemaakt worden.



VOOR ALLE INFO EN VRAGEN OVER DEZE BUNDEL

<http://www.vlaamsebasketballiga.be>
jc@vlaamsebasketballiga.be
frank.vanmeel@telenet.be

BELGIUM BASKETBALL - SCORESHEET



TEAM A Naam van team A				TEAM B Naam van team B (volgens kalender)																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Game N°: 12345678		Div.: U14F		Time: 18:30h		Date: 18/04/2013																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
Referee:		Umpire:		Umpire:																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Team A: Team A Mat: 1646				RUNNING SCORE																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Time-outs: 1st half 7 6 2nd half 5 5 Team Fouls: Period 1 XXXX Period 2 XXXX Period 3 XXXX Period 4 XXXX Extra periods:				<table border="1"> <thead> <tr> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>36</td><td>36</td><td>71</td><td>71</td><td>107</td><td>107</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>37</td><td>37</td><td>72</td><td>72</td><td>108</td><td>108</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>38</td><td>38</td><td>73</td><td>73</td><td>109</td><td>109</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>39</td><td>39</td><td>74</td><td>74</td><td>110</td><td>110</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>40</td><td>40</td><td>75</td><td>75</td><td>111</td><td>111</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>41</td><td>41</td><td>76</td><td>76</td><td>112</td><td>112</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>42</td><td>42</td><td>77</td><td>77</td><td>113</td><td>113</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>43</td><td>43</td><td>78</td><td>78</td><td>114</td><td>114</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>44</td><td>44</td><td>79</td><td>79</td><td>115</td><td>115</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td>45</td><td>45</td><td>80</td><td>80</td><td>116</td><td>116</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>46</td><td>46</td><td>81</td><td>81</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td>47</td><td>47</td><td>82</td><td>82</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td>48</td><td>48</td><td>83</td><td>83</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td>49</td><td>49</td><td>84</td><td>84</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td>50</td><td>50</td><td>85</td><td>85</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td>51</td><td>51</td><td>86</td><td>86</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td>52</td><td>52</td><td>87</td><td>87</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td>53</td><td>53</td><td>88</td><td>88</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td>54</td><td>54</td><td>89</td><td>89</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td>55</td><td>55</td><td>90</td><td>90</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td>56</td><td>56</td><td>91</td><td>91</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td>57</td><td>57</td><td>92</td><td>92</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td>58</td><td>58</td><td>93</td><td>93</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td>59</td><td>59</td><td>94</td><td>94</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td>60</td><td>60</td><td>95</td><td>95</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td>61</td><td>61</td><td>96</td><td>96</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td>62</td><td>62</td><td>97</td><td>97</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td>63</td><td>63</td><td>98</td><td>98</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td>64</td><td>64</td><td>99</td><td>99</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td>65</td><td>65</td><td>100</td><td>100</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td>66</td><td>66</td><td>101</td><td>101</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td>67</td><td>67</td><td>102</td><td>102</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td>68</td><td>68</td><td>103</td><td>103</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td>69</td><td>69</td><td>104</td><td>104</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td>70</td><td>70</td><td>105</td><td>105</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>				A	B	A	B	A	B	A	B	1	1	36	36	71	71	107	107	2	2	37	37	72	72	108	108	3	3	38	38	73	73	109	109	4	4	39	39	74	74	110	110	5	5	40	40	75	75	111	111	6	6	41	41	76	76	112	112	7	7	42	42	77	77	113	113	8	8	43	43	78	78	114	114	9	9	44	44	79	79	115	115	10	10	45	45	80	80	116	116	11	11	46	46	81	81			12	12	47	47	82	82			13	13	48	48	83	83			14	14	49	49	84	84			15	15	50	50	85	85			16	16	51	51	86	86			17	17	52	52	87	87			18	18	53	53	88	88			19	19	54	54	89	89			20	20	55	55	90	90			21	21	56	56	91	91			22	22	57	57	92	92			23	23	58	58	93	93			24	24	59	59	94	94			25	25	60	60	95	95			26	26	61	61	96	96			27	27	62	62	97	97			28	28	63	63	98	98			29	29	64	64	99	99			30	30	65	65	100	100			31	31	66	66	101	101			32	32	67	67	102	102			33	33	68	68	103	103			34	34	69	69	104	104			35	35	70	70	105	105		
A	B	A	B	A	B	A	B																																																																																																																																																																																																																																																																																																
1	1	36	36	71	71	107	107																																																																																																																																																																																																																																																																																																
2	2	37	37	72	72	108	108																																																																																																																																																																																																																																																																																																
3	3	38	38	73	73	109	109																																																																																																																																																																																																																																																																																																
4	4	39	39	74	74	110	110																																																																																																																																																																																																																																																																																																
5	5	40	40	75	75	111	111																																																																																																																																																																																																																																																																																																
6	6	41	41	76	76	112	112																																																																																																																																																																																																																																																																																																
7	7	42	42	77	77	113	113																																																																																																																																																																																																																																																																																																
8	8	43	43	78	78	114	114																																																																																																																																																																																																																																																																																																
9	9	44	44	79	79	115	115																																																																																																																																																																																																																																																																																																
10	10	45	45	80	80	116	116																																																																																																																																																																																																																																																																																																
11	11	46	46	81	81																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
12	12	47	47	82	82																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
13	13	48	48	83	83																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
14	14	49	49	84	84																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
15	15	50	50	85	85																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
16	16	51	51	86	86																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
17	17	52	52	87	87																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
18	18	53	53	88	88																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
19	19	54	54	89	89																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
20	20	55	55	90	90																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
21	21	56	56	91	91																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
22	22	57	57	92	92																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
23	23	58	58	93	93																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
24	24	59	59	94	94																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
25	25	60	60	95	95																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
26	26	61	61	96	96																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
27	27	62	62	97	97																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
28	28	63	63	98	98																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
29	29	64	64	99	99																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
30	30	65	65	100	100																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
31	31	66	66	101	101																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
32	32	67	67	102	102																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
33	33	68	68	103	103																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
34	34	69	69	104	104																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
35	35	70	70	105	105																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Name of Players: ANONIE M., NAAMLOO St., NAAMLOO Sa. (Cap), ... N°: 99, 01, 00, ... in: 1, 2, 3, 4, 5 Fouls: 1, 2, 3, 4, 5				Name of Players: ... N°: ... in: ... Fouls: ...																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Coach: TRAINER (123.456/1) Assistant Coach: ...				Coach: ... Assistant Coach: ...																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Team B: Team B Mat: 747 Time-outs: 1st half 1 2 3 4 2nd half 1 2 3 4 Team Fouls: Period 1 1 2 3 4 Period 2 1 2 3 4 Period 3 1 2 3 4 Period 4 1 2 3 4 Extra periods:				Team A: ... Team B: ... Team C: ... Team D: ... Team E: ... Team F: ... Team G: ... Team H: ... Team I: ... Team J: ... Team K: ... Team L: ... Team M: ... Team N: ... Team O: ... Team P: ... Team Q: ... Team R: ... Team S: ... Team T: ... Team U: ... Team V: ... Team W: ... Team X: ... Team Y: ... Team Z: ...																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Personal foul: P Personal foul with 1 free throw: P ₁ Personal foul with 2/3 free throws: P ₂ P ₃ Unsportsmanlike foul (1, 2, 3 free throws): U ₁ U ₂ U ₃ Disqualifying foul (1, 2, 3 free throws): D ₁ D ₂ D ₃ Technical foul (2 free throws): T ₁ T ₂				2 fouls Ux = disqualification player 2 fouls C2 = disqualification coach 3 fouls C2 / B2 = disqualification coach																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Coach: Technische fout coach (2 vrijworpen) C ₂ Assistant Coach: Technische fout speler op de bank B ₂				Referee (Sign.): Captain's signature in case of protest:																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Scores: Period 1 A 14 B 12 2 A 12 B 13 Period 2 A 14 B 16 3 A 12 B 9 Extra periods: A B				Referee: Umpire: Umpire: Commiss. Scorekeeper Timekeeper 24" Operator																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Scorekeeper: KEEPER R. (*67) Timekeeper: KEEPER S. (*72) 24" Operator: OPERATO R. (*76) Commissioner: DELEGE E. (*58) Deleg. A: VERANT W. (*82) Deleg. B:				Opmerking: Blad invullen 20 minuten voor aanvang van de wedstrijd																																																																																																																																																																																																																																																																																																			

FOR THE FEDERATION

