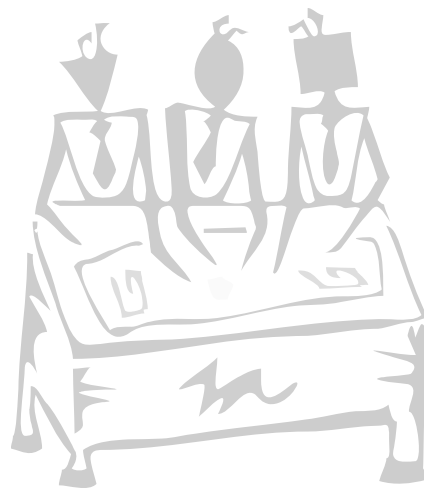


Cursus Tafelofficieer



Verswijver Patrick
2007

Inleiding

Ook in de versie 2007 is het de bedoeling een basis te geven van de taak van tafelofficieel na de wijzigingen in de Officiële Basketbalregels.

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 nog nooit diende te gebruiken.

Het laatste deel heeft betrekking op de wedstrijden van de premicroben en microben.

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.

Tevens dank ik Frank Van Meel, lid van de CPS, voor zijn medewerking.

Verder wens ik u veel leesplezier.

Verswijver Patrick



Voorzitter Rechterlijke Raad Antwerpen



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-seconden 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)

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 scorer. 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 scorer 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 lawaaierige omstandigheden

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

Bordjes voor Spelersfouten

De scorer dient de beschikking te hebben over bordjes voor spelersfouten. De bordjes dienen wit te zijn en de cijfers dienen als minimale afmetingen te hebben 20 cm lang bij 10 cm breed. 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 de jurytafel 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.

Wedstrijdformulier

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

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 welke ploeg de volgende inworp toegewezen zal worden volgens de afwisselende werkwijze (om - en - om principe).

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 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.



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).

Tenminste 20 minuten voor aanvang van de wedstrijd moet de aantekenaar 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 :

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

BELGIUM BASKETBALL - SCORESHEET



Team A	DEVILS	Team B	ANGELS
Game N° : 050906	DIV : 1° PROV	Time : 15 00	Date : 01-09-2006
Ref 1 : WERNER HUYBREGHS	Ref 2 : FRANCIS ADAMS	Ref 3 :	

Aan de linker onderkant van het wedstrijdformulier vult hij de namen in van de tafelofficials en de terreinafgevaardigden en indien nodig de commissaris (1° en 2° nationale afdeling). Achter de namen zal hij het geboortjaar vermelden.

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)

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

	Referee	Umpire	Commiss	Scorekeeper	Timekeeper	24" Operator
Travel	€ 5,00	€ 5,00				
Vergoeding	€ 15,00	€ 15,00				
TOTAAL	€ 20,00	€ 20,00				

Team A : REFEREES I		MAT : 0001	
Time-outs	Period ①	Team fouls	②
①	1 2 3 4	①	1 2 3 4
②	1 2 3 4	④	1 2 3 4
Extra periods			

In het vak boven de spelers dient men nogmaals de clubnaam te noteren en het stamnummer.

Dit is zeer belangrijk wat betreft het ontlopen van boetes.

In de tweede kolom (Lic.) moet de aantekenaar het geboortjaar invullen van de betreffende speler.

In de kolom "Naam van spelers" moet de aantekenaar de naam van de speler en de eerste letter van de voornaam in drukletters invullen. De aanvoerder van de ploeg wordt aangeduid door onmiddellijk achter zijn naam (Cap) te noteren.

In het vak "NR" wordt het nummer genoteerd in opklimmende volgorde.

Onderaan het deel van het wedstrijdformulier dat voor iedere ploeg bestemd is, moet de aantekenaar de naam van de coach en de assistent – coach van de betreffende ploeg invullen in drukletters.

Lic	Naam van spelers	Nr	In sped	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.								
Ass. Coach : COOSEMANS G.								

Er mogen maximum 12 spelers op het wedstrijdblad ingevuld worden.

Indien een ploeg met minder dan 12 spelers aanwezig is dan dient de aantekenaar een horizontale lijn te trekken in de niet gebruikte vakken.

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

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

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

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

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

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. <i>PM</i>								
Acc. Coach: COOSEMANS G.								

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

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

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

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

Bij elk fluitsignaal van de scheidsrechters (klok stil) kan een coach een time out vragen.

Er is één uitzondering waarbij er geen fluitsignaal van de scheidsrechter is en er toch een time out kan verkregen worden en wel in het volgende geval :

De coach van de ploeg waartegen gescoord is heeft recht op een time out als hij dit tijdig aangevraagd heeft d.w.z. tot het ogenblik dat de speler achter de eindlijn klaarstaat om de bal in te werpen.



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 : REFEREES I		MAT : 0001	
Time-outs		Team fouls	
① 7 <input type="text"/>	Period ①	<input type="text"/> 1 <input type="text"/> 2 <input type="text"/> 3 <input type="text"/> 4	② <input type="text"/> 1 <input type="text"/> 2 <input type="text"/> 3 <input type="text"/> 4
② 8 4 10 <input type="text"/>	Period ③	<input type="text"/> 1 <input type="text"/> 2 <input type="text"/> 3 <input type="text"/> 4	④ <input type="text"/> 1 <input type="text"/> 2 <input type="text"/> 3 <input type="text"/> 4
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	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 speelhelft of verlenging.

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

Team A : REFEREES I		MAT : 0001	
Time-outs		Team fouls	
① <input type="checkbox"/>	Period ①	<input checked="" type="checkbox"/>	② <input checked="" type="checkbox"/>
② <input type="checkbox"/>	Period ③	<input checked="" type="checkbox"/>	④ <input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Extra periods		

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

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 zijn :
- Persoonlijke fout
 - Onsportieve fout
 - Diskwalificerende fout
 - Technische fout speler
 - Technische fout coach
 - Technische fout vervanger of ploegbegeleider

Het noteren van fouten dient als volgt te gebeuren :

- | | |
|---|-----|
| 1. Een persoonlijke fout wordt genoteerd door middel van een | "P" |
| 2. Een onsportieve fout wordt genoteerd door middel van een | "U" |
| 3. Een diskwalificerende fout wordt genoteerd door middel van een | "D" |
| 4. Een technische fout van een speler wordt genoteerd door middel van een | "T" |
| 5. Een technische fout voor onsportief gedrag van de coach wordt genoteerd door middel van | "C" |
| 6. Een technische fout ten laste van de coach wegens onsportief gedrag van leden op de bank wordt genoteerd door middel van | "B" |

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

PERSOONLIJKE FOUT



ZONDER VRIJWORPEN

Speler A4 krijgt een persoonlijke fout

Lic	Naam van spelers	Nr	n spd	Fouten					
				1	2	3	4	5	
70	VAN DAMME D.	4		P					
72	LEMAIRE F.	5							
70	DE LOOR A. (CAP)	6							

MET VRIJWORPEN



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

Lic	Naam van spelers	Nr	n spd	Fouten					
				1	2	3	4	5	
70	VAN DAMME D.	4		P ₁					
72	LEMAIRE F.	5							
70	DE LOOR A. (CAP)	6							



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

Lic	Naam van spelers	Nr	n spd	Fouten					
				1	2	3	4	5	
70	VAN DAMME D.	4		P ₂					
72	LEMAIRE F.	5							
70	DE LOOR A. (CAP)	6							



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

Lic	Naam van spelers	Nr	n spd	Fouten					
				1	2	3	4	5	
70	VAN DAMME D.	4		P ₃					
72	LEMAIRE F.	5							
70	DE LOOR A. (CAP)	6							

ONSPORTIEVE FOUT



Speler A4 krijgt een onsportieve fout

Zijn tegenstrever heeft recht op 2 vrijworpen + balbezit middenlijn

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

DISKWALIFICERENDE FOUT



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

Lic	Naam van spelers	Nr	n spd	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4		D ₂				
72	LEMAIRE F.	5						
70	DE LOOR A. (CAP)	6						

Lic	Naam van spelers	Nr	n spd	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4		D ₁				
72	LEMAIRE F.	5						
70	DE LOOR A. (CAP)	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	n spd	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4		D ₃				
72	LEMAIRE F.	5						
70	DE LOOR A. (CAP)	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	n spd	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4						
72	LEMAIRE F.	5		P	P ₂	P ₂	D	
70	DE LOOR A. (CAP)	6						

Speler A5 zit op de spelersbank en wordt uitgesloten.
Bij de coach zal dan een Technische fout komen te staan en achter de naam van de uitgesloten speler wordt het volgende vakje gevuld met een " D ".

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

Lic	Naam van spelers	Nr	n spd	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4						
72	LEMAIRE F.	5		P	P ₂	P ₂	T ₂	P
70	DE LOOR A. (CAP)	6						

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.

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

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

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

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

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

TECHNISCHE FOUT



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

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

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

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

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

Coach: MORTELMANS P.	C ₂	B ₂	B ₂
Acc. 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 A

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

PLOEG B

Coach: MORTELMANS P.	B _c		
Acc. 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		
72	LEMAIRE F.	5	X	P ₂	P			
70	DE LOOR A. (CAP)	6	⊗	P ₁	T ₂	P	P ₂	P
73	MAHLER C.	7	⊗	P				
76	DE MOL P.	8	X	P	P ₁			
68	VAN GOMPEL L.	9	X	P ₂	P	T ₂	D ₂	
76	COLLIN J.	10	⊗					
72	DE RIJDT C.	11	⊗	P	P ₂	P ₁	U ₂	
80	DE HAAN D.	12						
79	ANTONISSEN M.	13	X	P				
Coach: MORTELMANS P. <i>PM</i>						B ₂		
Acc. Coach: COOSEMANS G.								

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	n spid	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4						
72	LEMAIRE F.	5		P	P ₂	F	F	F
70	DE LOOR A. (CAP)	6						

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.			

Lic	Naam van spelers	Nr	n spid	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4						
72	LEMAIRE F.	5		P	P ₂	P ₂	P	F
70	DE LOOR A. (CAP)	6						

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

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

Lic	Naam van spelers	Nr	n spid	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4						
72	LEMAIRE F.	5		P	P ₂	P ₂	T ₂	P
70	DE LOOR A. (CAP)	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.			

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 verslag opmaken tegen die betreffende persoon

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
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
12	●	●
12	●	●
9	●	●
9	●	●
	5	10
	6	10
	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
12	/	/
	3	3
9	/	/
9	/	/
	5	5
	6	10
	7	7
12	/	/
	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
(12)	/	/
	4	4
	5	5
(9)	/	/
	7	7
	8	8
(12)	/	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		
	1	●	5	12	36			71	71			106	106			
	2	●	5		37	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		11	40	40	⑤		75	75			110	110		
12	●	8	11		41	41			76	76			111	111		
	7	7		12	42	42	4		77	77			112	112		
4	8	8			43	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	8	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	14	6		49	49	7		84	84			119	119		
	15	15			50	50			85	85			120	120		
7	16	16	11		51	51			86	86			121	121		
	17	17	11		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	⑥		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		
	1	●	5	12	36			71	71	4		106	106			
	2	●	5		37	37	4	8	72	72	4		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		11	40	40	⑤		75	75			110	110		
12	●	8	11		41	41			76	76			111	111		
	7	7		12	42	42	4		77	77			112	112		
4	8	8			43	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	8	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	14	6	⑤	49	49	7		84	84			119	119		
	15	15			50	50	4		85	85			120	120		
7	16	16	11	7	51	51			86	86			121	121		
	17	17	11	7	52	52	6		87	87			122	122		
12	18	18		9	53	53			88	88			123	123		
	19	19		9	54	54			89	89			124	124		
4	20	20	⑥	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.

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	12	②	A	22	B	25
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 :	REFEREES II			

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.

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 <i>De Loor</i>
	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
<i>Huybreghts</i>	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.

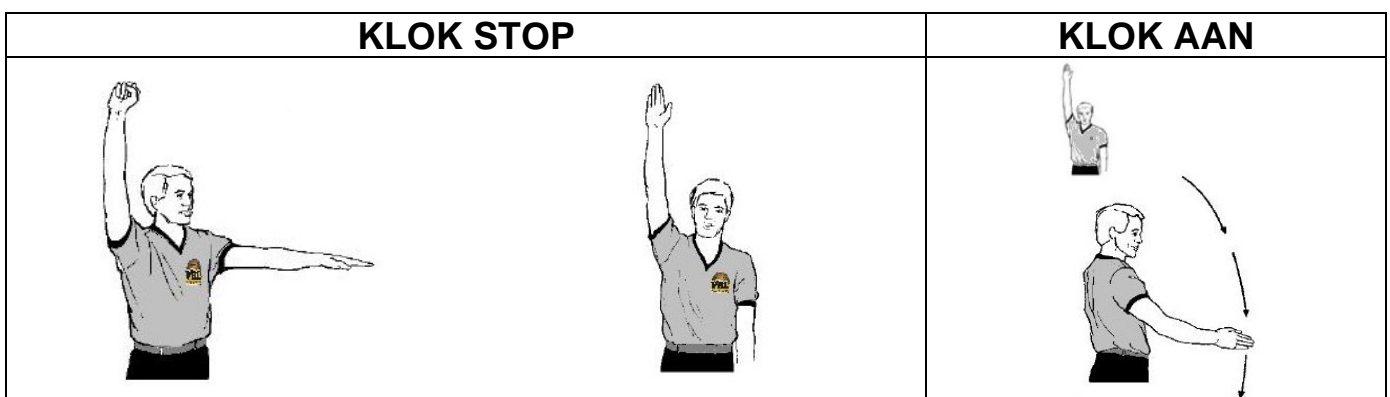
Het signaal van de tijdwaarnemer maakt de bal dood en zet de wedstrijdklok stil. Echter, zijn signaal maakt de bal niet dood wanneer de bal in de lucht is voor een doelpoging of vrije worp.

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.



24" OPERATOR

Het 24 seconden apparaat moet **gestart of herstart** worden zodra een speler op het speelveld een levende bal in bezit heeft en zijn ploeg dient een doelpoging te ondernemen binnen vierentwintig (24) seconden en daarbij te scoren of tenminste de ring te raken.

Balbezit door een ploeg **begint** wanneer een speler van die ploeg een levende bal in bezit heeft, dat beduidt 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.

Het apparaat wordt **gestopt en teruggezet** op 24 seconden met geen cijfers zichtbaar zodra :

- Een scheidsrechter fluit voor een fout of overtreding
- De bal in de basket gaat na een velddoelpoging
- De bal de ring raakt na een velddoelpoging
- Het spel onderbroken wordt ten gevolge van een actie door de tegenstanders van de ploeg in balbezit
- Het spel onderbroken wordt ten gevolge van een actie die niet gebonden is aan beide ploegen, tenzij de tegenstanders benadeeld zouden worden

Indien de wedstrijd wordt onderbroken vanwege een actie(s) door een tegenstander(s) van de ploeg in balbezit, dan wordt een nieuwe periode van 24 seconden toegekend aan de ploeg in balbezit.

Het louter raken of wegtikken van de bal door een tegenstander doet niet een nieuwe 24 seconden periode beginnen als dezelfde ploeg in balbezit blijft.



Het 24 seconden apparaat moet **stilgezet worden maar niet teruggezet wanneer een inworp wordt genomen door dezelfde ploeg die in balbezit was ten gevolge van :**

- Een uitbal
- Een kwetsuur van een speler van de ploeg in balbezit
- Dubbelfout
- Sprongbalsituatie
- De opheffing van gelijke straffen tegen beide ploegen

Het 24 seconden apparaat moet **gestopt en uitgeschakeld worden** wanneer een ploeg balbezit over een levende bal verwerft op het speelveld terwijl er nog minder dan 24 seconden overblijven op de wedstrijdklok in gelijk welke periode

Het signaal van de 24 seconden onderbreekt noch de wedstrijdklok noch de wedstrijd. Ook maakt dit signaal de bal niet dood tenzij een ploeg in balbezit was.

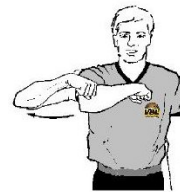
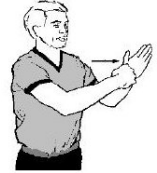
Wanneer een velddoelpoging wordt ondernomen tegen het einde van de 24-seconden periode en het signaal klinkt terwijl de bal in de lucht is nadat deze de hand(en) verlaten heeft van de speler voor een velddoelpoging en de bal gaat door de basket, dan telt de basket.

SIGNALLEN SCHEIDSRECHTERS

SOORTEN FOUTEN



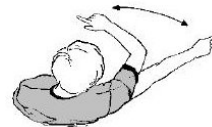
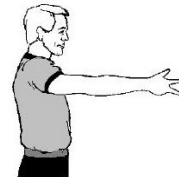
GEVOLGD DOOR



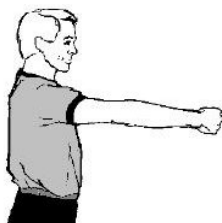
OVERTREDINGEN



GEVOLGD DOOR



FOUT DOOR PLOEG IN BALBEZIT



DUBBELE FOUT



VERVANGINGEN

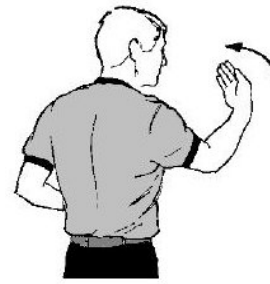
Een vervanger moet persoonlijk aan de aantekenaar vragen om een wissel en op de voorziene stoel plaatsnemen.

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.

