

Hoe tafel doen?

1. Hoe de wedstrijd- en 24" klok bedienen?

1.1. De tijdopnemer	2
1.1.1. Functie	2
1.1.2. Hoe de klok bedienen ?	2
1.2. De 24 Seconden operator	3
1.2.1. Set en Reset	3
1.2.2. Balbezit	3
1.3. Pijl Sprongbal	4

2. Wegwijs bij het invullen van het wedstrijdblad

2.1. Voor de wedstrijd	5
2.1.1. Door de thuisploeg :	5
2.1.2. Door de bezoekende ploeg :	6
2.2. Tijdens de wedstrijd	7
2.2.1. Score :	7
2.2.2. Persoonlijke fouten	8
2.2.3. Time-Outs	8
2.2.4. Vervangingen	8
2.3. Tijdens de rust	8
2.4. Na de wedstrijd	8

Hoe tafel doen?

1. Hoe de wedstrijd- en 24" klok bedienen?

1.1. De tijdopnemer

1.1.1. Functie

- ° De tijdopnemer is voorzien van een wedstrijd klok een chrono voor de Time-Outs. Hij dient de speeltijd en de onderbrekingen, belaste time out en rustperioden bij te houden.
- ° Een wedstrijd, vanaf benjamins, duurt 4 periodes van 10 minuten. Bij microben en supermicroben worden 8 periodes van 4 minuten gespeeld. Een verlenging duurt 5 minuten. Opgelet : Bij de jeugd bestaan er geen verlengingen in competitie, enkel bij bekerwedstrijden.
- ° Bij een belaste Time-Out (duurt 1 minuut) dient hij door middel van een signaal na 50" de scheidsrechters te verwittigen. Elke ploeg (vanaf benjamins) heeft recht op 2 (twee) Time-Outs in de 1^e speelhelft (eerste twee periodes) en 3 (drie) Time Outs in de 2^e speelhelft (periode drie en vier). Voor supermicroben en microben geldt 1 (één) Time out per speelhelft (4 periodes). Voor elke verlenging heeft men recht op 1 (één) Time out.
- ° Voor de eerste en derde periode dient hij ruim 3 minuten voor de aanvang van de wedstrijd de scheidsrechter te verwittigen.
- ° Hij moet door middel van een LUID signaal aangeven dat het einde van de periode of verlenging is verstreken. Mocht het signaal niet weerklinken, moet de tijdopnemer alles in het werk stellen om de scheidsrechter te waarschuwen.

1.1.2. Hoe de klok bedienen ?

In principe moet de scheidsrechter met een gestrekte arm een neerwaartse beweging maken als teken dat de klok mag starten. Nochtans dient de tijdopnemer perfect te weten wanneer de klok moet gestart worden, want hij is de persoon die hiervoor verantwoordelijk is. Hij dient de wedstrijd klok te stoppen bij elk fluitsignaal van de scheidsrechter en nog enkele andere punten van het reglement (zie hieronder).

De wedstrijd klok wordt aangezet :

- als de bal bij een sprongbal (enkel begin van de 1^e periode) door één van de spelers getikt wordt.
- Bij een inworp als de bal een speler op het veld raakt.
- Bij de laatste niet gelukte vrije-worp, als de bal een speler in het veld raakt.

De wedstrijd klok wordt stopgezet :

- wanneer de speeltijd verstreken is na elke periode of verlenging
- wanneer de scheidsrechter fluit, als de bal levend is.
- Wanneer een velddoelpunt wordt gescoord tegen een ploeg **EN** die een belaste Time-Out heeft aangevraagd.
- Wanneer een velddoelpunt wordt gescoord tijdens de laatste 2 (twee) minuten van de 4^e periode en elke verlenging.

1.2. De 24 Seconden operator

1.2.1. Set en Reset°

Het 24-secondenapparaat dient als volgt bediend te worden :

Het apparaat moet worden gestart of herstart zodra een speler op het terrein een levende bal in bezit (controle) heeft.

Het apparaat moet worden **stilgezet en teruggezet** naar 24 seconden als :

- er een velddoelpunt wordt gescoord.
- De bal bij een doelpoging de ring **raakt**.
- Bij een persoonlijke, technische, onsportieve of diskwalificerende fout
- De wedstrijd wordt onderbroken door een actie van een tegenstander van de ploeg in balbezit.
- Gekwetste speler van de tegenstrever.
- Vrijwillig voetbal van de tegenstrever (enkel bij teken van de scheidsrechter)

Het apparaat wordt slechts dan **teruggezet en opnieuw ingeschakeld** als een tegenstander op het veld terug balbezit heeft gekregen van een levende bal. Het louter raken van de bal door een tegenstander is niet voldoende om een nieuwe periode van 24 sec te laten beginnen.

Het apparaat moet worden **stilgezet maar niet teruggezet** wanneer een inworp wordt genomen door dezelfde ploeg die in balbezit was voordat deze uitging als gevolg van :

- een uitbal
- een dubbelfout
- het onderbreken van de wedstrijd ten gevolge van een actie van de ploeg in balbezit.
- Sprongbal en het balbezit blijft in de ploeg die balcontrole had.
- Compenserende fouten
- Gekwetste speler binnen de eigen ploeg

Het grote verschil tussen het aanzetten van de wedstrijdklok en 24-secondenapparaat is het volgende :

- de wedstrijdklok wordt aangezet bij het contact van eender welke speler binnen het terrein.
- Het 24-secondenapparaat wordt aangezet wanneer een ploeg/ speler binnen het terrein balbezit heeft.

1.2.2. Balbezit

- Een speler heeft balbezit als hij een levende bal vasthoudt, ermee dribbelt of hem ter beschikking heeft voor een inworp of vrije worp.
- Een ploeg heeft balbezit als een speler van die ploeg een levende bal in zijn bezit heeft of dat een levende bal wordt overgespeeld tussen ploegenoten.

Als de 24 seconden dienen teruggezet worden op last van de scheidsrechter maakt hij het teken nr 9 (met gestrekte arm met de wijsvinger een ronddraaiende beweging maken).

1.3. Pijl Sprongbal

De rode pijl op de wedstrijdtafel duidt aan welke ploeg balbezit krijgt bij de volgende sprongbal.

Hoe de pijl bedienen ?

Onmiddellijk na de opworp (bij de aanvang van de wedstrijd) wordt de pijl gericht naar de korf waar de ploeg die op dat moment **niet** in balbezit is, moet scoren. Bij elke sprongbal dient de pijl, onmiddellijk na de inworp, naar de andere richting gezet worden.

Opgelet :

- Elke aanvang van een nieuwe periode wordt aanzien als sprongbal. Dus balbezit voor de ploeg waar de pijl naar wijst.
- Bij aanvang van de derde periode wordt er van speelhelft gewisseld. Hierdoor moet de pijl tijdens de rust van richting veranderd worden.

Tip :

- Zet na de tweede periode een kruisje op het wedstrijdblad achter de naam van de ploeg die balbezit krijgt in de derde periode. Zo heb je altijd zekerheid, want tijdens de pauze kunnen kinderen en zelfs spelers de pijl verwisselen.

2. Wegwijs bij het invullen van het wedstrijdblad

Zowel de thuisploeg als de bezoekende ploeg zijn verantwoordelijk dat het wedstrijdblad tijdig ingevuld is. Het is de thuisploeg die het wedstrijdblad levert. Tijdens de wedstrijd is het de bezoekende ploeg die de aantekenaar (scorekeeper) levert. Deze moet aangesloten zijn bij de KBBB.

Voor het wedstrijdblad geldt steeds :

A = Thuisploeg; B = Bezoekende ploeg

2.1. Voor de wedstrijd

- Het invullen van het wedstrijdblad gebeurt altijd in blauwe balpen (zwart kan uitzonderlijk).
- De aantekenaar begint aan de wedstrijd met een rode balpen. Per kwart moet een verschillende kleur gebruikt worden. (bv. Rood – zwart – groen – blauw)

2.1.1. Door de thuisploeg :

Plaats op het blad	Rubriek	Omschrijving rubriek	Als Leopoldsborg thuisploeg is :
Onder titel	Team A	Naam Thuisploeg	Union BBC Leopoldsborg
Bovenste kader	Game N°	Volgnummer wedstrijd	Zie licentieboek
Bovenste kader	Div	Reeks waar ploeg speelt	Bv : Min Heren A, Jun Heren D, Benj A
Bovenste kader	Time	Aanvangsuur wedstrijd	In te vullen door scheidsrechters
Bovenste kader	Date	Datum wedstrijd	Bv : 4 sept 04
Kader Team A	Team A	Naam Thuisploeg	Un. Leopoldsborg
Kader Team A	Mat	Stamnummer club	1095
Kader Team A	Tabel Spelers - Lic - Name of Players - N° - Player In	- In te vullen volgens oplopende nummers vanaf nr 4 - Laatste 2 cijfers geboortejaar - Naam van de spelers in drukletters + initiaal Voornaam - Nummer van de speler - Aanduiden wanneer de speler aan de wedstrijd deelneemt. Enkel starters krijgen een cirkel rond het kruis.	Zie blad Licentieboek
Kader Team A	Coach	Naam van de coach + Nr licentie	Zie licentieboek
Kader Team A	Assisten Coach Indien niet aanwezig wordt dit open gelaten.	Naam van de assistencoach	Zie licentieboek
Kader linksonder blad	Time keeper	Naam van de persoon die de wedstrijdklok doet + laatste 2 cijfers van geboortejaar tussen haakjes	Moet aangesloten zijn bij de KBBB
Kader linksonder blad	24' operator (vanaf pupillen)	Naam van de persoon die de 24" chrono doet + laatste 2 cijfers van geboortejaar tussen haakjes	Moet aangesloten zijn bij de KBBB
Kader linksonder blad	Deleg. A	Naam van de ploegafgevaardigde + laatste 2 cijfers van geboortejaar tussen haakjes	Moet aangesloten zijn bij de club

2.1.2. Door de bezoekende ploeg :

Plaats op het blad	Rubriek	Omschrijving rubriek	Als Leopoldsburg bezoekende ploeg is :
Onder titel	Team B	Naam bezoekende ploeg	Union BBC Leopoldsburg
Kader Team B	Team B	Naam bezoekende ploeg	Un. BBC Leopoldsb
Kader Team B	Mat	Stamnummer club	1095
Kader Team B	Tabel Spelers - Lic - Name of Players - N° - Player In	- In te vullen volgens oplopende nummers vanaf nr 4 - Laatste 2 cijfers geboortejaar - Naam van de spelers in drukletters + initiaal Voornaam - Nummer van de speler - Aanduiden wanneer de speler aan de wedstrijd deelneemt. Enkel starters krijgen een cirkel rond het kruis.	Zie blad Licentieboek
Kader Team B	Coach	Naam van de coach + Nr licentie	Zie licentieboek
Kader Team B	Assisten Coach	Naam van de assistencoach	Zie licentieboek
Kader linksonder blad	scorekeeper	Naam van de persoon die het scoreblad bijhoudt + laatste 2 cijfers van geboortejaar tussen haakjes	Moet aangesloten zijn bij de KBBB
Kader linksonder blad	Deleg. B	Naam van de ploegafgevaardigde + laatste 2 cijfers van geboortejaar tussen haakjes	Moet aangesloten zijn bij de club

- 20 minuten voor de wedstrijd brengt de thuisploeg het wedstrijdblad, samen met de licentieboeken naar de scheidsrechters.
- 10 minuten voor het begin van de wedstrijd dienen de coaches de spelerslijst te paraferen na hun naam met rood. Zij duiden ook de starters aan met een rood kruis na de naam in de kolom "Player In".
- 1 minuut voor tijd worden de open zijden in de rubriek "Name of players" van voor tot achter doorstreept met een horizontale lijn.

2.2. Tijdens de wedstrijd

- Bij verlengingen moet er telkens weer van kleur gewisseld worden. Opgelet de 4 foutenregel blijft gelden. De ploegen hebben recht op 1 Time-Out per verlenging.
- Bij de jeugd zijn er geen verlengingen
- De aantekenaar dient de score, persoonlijke fouten, Time-Outs en vervangingen bij te houden.

2.2.1. Score :

De score wordt bijgehouden in de kolommen "Running Score". De punten gescoord door ploeg A komen onder A en de punten door B gescoord komen onder B ongeacht naar welke basket ze spelen.

Voor 2 of 3 punten wordt een diagonale lijn getrokken over de punten en wordt het nummer van de doelende speler ernaast genoteerd. Voor een 3-puntdoel wordt de nummer van de speler omcirkeld. Bij vrijwerpen wordt het punt met een bolletje gekleurd en wordt het nummer van de doelende speler ernaast genoteerd. De scheidsrechter duidt na elke geldige korf het aantal punten aan voor die korf.

Na elke periode of verlenging wordt zowel bij A als bij B de lopende score omcirkeld en wordt één lijn getrokken onder die lopende score. Het aantal gescoorde punten per periode wordt in het vak "Scores" (links onder) ingevuld. Opgelet : dit is, uitgezonderd de 1^e periode, niet de totaalscore die de ploeg op dat moment heeft.

2.2.2. Persoonlijke fouten

Alle fouten worden genoteerd naast het nummer van de in fout zijnde speler.

We onderscheiden 6 verschillende fouten :

- Persoonlijke fout – wordt opgeschreven met P
- Technische fout speler – wordt opgeschreven met T
- Technische fout voor de coach persoonlijk – wordt opgeschreven met C
- Technische fout voor de bank (maar wordt altijd op naam van de coach geschreven) – wordt opgeschreven met B
- Onsportieve fout – wordt opgeschreven met U
- Diskwalificerende fout – wordt opgeschreven met D

Elke fout welke vrijwerpen tot gevolg heeft, dient aangegeven te worden door het aantal achter de respectievelijke letter te zetten. Wanneer fouten begaan worden door verschillende ploegen waarbij de sancties vervallen omdat het straffen zijn met gelijke sancties, krijgen deze een C achter de fout.

Per periode moet het aantal ploegfouten aangekruist worden in het vak "Team Fouls". Wanneer de bal levend wordt na de 4^e ploegfout, zal de aantekenaar het rode plaatje (vlag) omhoog zetten aan de zijde waar de spelersbank is van de ploeg met de 4 ploegfouten.

Na elke periode worden de fouten (achter het spelersnummer) met doorlopende lijn afgesloten. De ploegfouten die per periode nog niet gebruikt zijn (minder dan 4 ploegfouten) moeten doorstreept worden met een dubbele horizontale lijn .

2.2.3. Time-Outs

Telkens een ploeg een Time Out toegekend krijgt, wordt in het vak Time Outs één vakje doorkruist bij hun ploegvak. Elke ploeg (vanaf benjamins) heeft recht op 2 Time Outs in de 1^e helft en 3 Time Outs in de 2^e helft. Voor de supermicroben en microben geldt slecht 1 Time Out per wedstrijdhalft.

2.2.4. Vervangingen

De aantekenaar doet bij de aanvang van de wedstrijd controle of de 5 starters (aangeduid door de coach 10' voor de wedstrijd) wel degelijk op het veld staan en trekt een cirkel rond het kruisje (Player In) naast hun nummer. Bij elke vervanging zal hij een kruisje zetten naast de speler(s) die het terrein op komen. Dit gebeurt slechts éénmaal per speler (1^e keer het veld betreedt).

2.3. Tijdens de rust

- Alles wordt identiek afgesloten als bij het eind van een quarter.
- De vrije vakken van de Time-Outs van de 1^e speelhelft worden doorstreept met een dubbele horizontale lijn.

2.4. Na de wedstrijd

- Hij sluit de eindscore van de wedstrijd (opgelet bij verlengingen, pas een dubbele lijn na de laatste verlenging) van beide ploegen af met een dubbele lijn. De eindscore wordt in het vak "Final Score" genoteerd met de volledige naam van de winnende ploeg.
- Door alle vrije vakken bij de spelersfouten wordt een horizontale lijn getrokken.
- Door alle vrije vakken van de Time Outs wordt een dubbele horizontale lijn getrokken.
- Door alle vrije vakken in het vak "Extra Periods" dient een dubbele horizontale lijn getrokken te worden.
- Indien er geen assisten-coach opgeschreven stond, zal dit vak horizontaal doorstreept worden.

Bij thuiswedstrijden dient men het witte en groene wedstrijdformulier aan een bestuurslid in onze sporthal te geven.