

BBC AS

Tafelofficieel



Inhoud



- Technische Uitrusting
- Scorekeeper
- Timekeeper
- 24" Operator
- Signalen Scheidsrechter
- Vervangingen



Technische Uitrusting



- Wedstrijdklok
- 24-Seconden klok
- Bordjes voor Spelersfouten
- Bordjes voor Ploegfouten
- Wedstrijdformulier
- Indicator voor balbezit
- Scorebord



Scorekeeper



Het Wedstrijdblad

VOOR DE WEDSTRIJD

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

Het origineel (WIT) is voor de Federatie

De eerste kopie (GROEN) is BBC AS of voor de scheidsrechter in geval van verslag.

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

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

WIT en GROEN blad samen in de kast. -> [SECRETARIAAT / MARC](#)

Tenminste 20 minuten voor aanvang van de wedstrijd moet de aantekenaar het wedstrijdformulier op de volgende wijze invullen.



Het Wedstrijdblad

De aantekenaar zal 2 pennen met verschillende kleuren gebruiken

- ROOD voor de 1^{ste} en 3^{de} periode
- BLAUW (of ZWART) voor de 2^{de}, 4^{de} en verlenging(en)

De thuisploeg begint met het invullen van het wedstrijdblad en kiest de startkleur Blauw (of Zwart)

De bezoekende ploeg moet in diezelfde kleur verder gaan.

Scorekeeper



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 thuisspelende ploeg (Ploeg A).

Vervolgens vult hij in :

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

BELGIUM BASKETBALL - SCORESHEET



Team A	BBC AS A	Team B	COSMO GENK
Game N° : BC03	DIV : LIG1431B	Time : 15 00	Date : 03/10/2018
Ref 1 : WERNER HUYBREGHS	Ref 2 : FRANCIS ADAMS	Ref 3 :	

U10A : LIG1031B / U10B : LIG1031E

U12 : LIG1231B

U14 : LIG1431B

U16A : LIJ1631B

U16B : IPM1631A

HSE : LIHSE41A / LIHSE41B / LIHSE31B

OR002498 0101

LIDSE21A

LAG1421A

BLIJ16VR

Scorekeeper



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

Achter de namen zal hij het geboortjaar vermelden.

Tafelofficials zetten een paraf achter hun naam, Délégués niet.

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

Team A	BBC AS J16 A	MAT :	2498
Time-outs		Team fouls	
① <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 <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"/>	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.

Scorekeeper



De in gebreke zijnde speler zal dan op de achterzijde van het wedstrijdblad vermeldend 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. **BLAUW KRUIS**
- Het wedstrijdformulier paraferen

Lic	Naam van spelers	Nr	m sp a	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>								
Ass. Coach : COOSEMANS G.								

Scorekeeper



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

Lic	Naam van spelers	Nr	m 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. PM								
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. In de kleur van het quarter.



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.

Scorekeeper



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	Period ①	1	2	3	4	②	1	2	3	4		
②	8	4	10	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 speelhelft of verlenging.

Scorekeeper



Indien een ploeg zijn eerste time-out niet genomen heeft vóór de laatste 2 minuten van de 2de helft, dan zal de aantekenaar 2 horizontale strepen trekken in het eerste hokje van de 2de helft voor die ploeg.

Time-outs		Team fouls	
7	==	Period ①	XXXX ② XXXX
==	9 10	Period ③	XXXX ④ XXXX
==	==	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 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”

PERSOONLIJKE FOUT

ZONDER VRIJWORPEN



Speler A4 krijgt een persoonlijke fout

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

Scorekeeper



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

Lic	Naam van spelers	Nr	n sped	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 vrijworpen

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

TECHNISCHE FOUT



Speler A4 krijgt een Technische fout
Ploeg B heeft recht op 1 vrijworp + balbezit middenlijn

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

Coach krijgt een Technische fout wegens onsportief gedrag van hemzelf.
Sanctie hiervoor is, 1 vrijworpen + balbezit middenlijn voor de tegenstrever.

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

Scorekeeper



Coach krijgt een Technische fout wegens onsportief gedrag van zijn assistent coach, ploegbegeleider of reservespeler (1 vrijworpen + balbezit middenlijn)

Coach: MORTELMANS P.	B ₁		
Ass. Coach: COOSEMANS G.			

Wanneer een Coach 2 Technische fouten krijgt tengevolge onsportief gedrag van hemzelf wordt hij uitgesloten en moet de zaal verlaten.

Coach: MORTELMANS P.	C ₁	C ₁	GD
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.	R ₋	R ₋	R ₋	
Ass. Coach: COOSEMANS G.	B ₁	B ₁	B ₁	GD

Bij een combinatie van 3 Technische fouten wordt de coach eveneens uitgesloten.

C ₁	B ₁	B ₁	GD
----------------	----------------	----------------	----

ONSPORTIEVE FOUT

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



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

Scorekeeper



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

Scorekeeper



Een speler die 2 technische of 2 onsportieve fouten krijgt in de wedstrijd of een combinatie van beide, wordt uitgesloten en dient de zaal te verlaten.

Er wordt GD (Game Diskwalificatie) in het volgende vakje gezet.

De spelers is enkel uitgesloten voor die wedstrijd.

T ₁	T ₁	GD			
T ₁	U ₂	GD			
T ₁	P	P	P ₂	T ₁	GD

U ₂	U ₂	GD			
T ₁	U ₂	GD			
U ₂	P	P	P ₂	U ₂	GD

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. (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".

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 ₂	D	
70	DE LOOR A. (CAP)	6						

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

Scorekeeper



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

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

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

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

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

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

Scorekeeper



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	m spa	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		
Ass. Coach: COOSEMANS G.			

Scorekeeper



Aan het einde van de 1^{ste} helft dient de aantekenaar een dikke **BLAUWE** 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.

011	MANOS,	K	20	X	P ₂	P ₁	P ₂	P ₃	P	D
012	SOCRATES,	P	33	X	U	P ₃	P ₂			
013	KING,	P	35	X	U	P				
014	ALONSO	J	41	X	U	T ₁	GD			



Het Scoreverloop

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.

Scorekeeper



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	●	●	6
12	●	●	6
9	●	●	12
9	●	●	12
	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	
	1	1	
12	/	/	6
	3	3	
9	/	/	12
	5	5	
9	/	/	10
	7	7	
12	/	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	
(12)	/	/	(6)
	4	4	
	5	5	
(9)	/	/	(10)
	7	7	
	8	8	
(12)	/	9	
	10	10	
	11	11	
	12	12	



Scorekeeper



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

RUNNING SCORE												
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		11	40	40	(5)	75	75		110	110
12	●	6	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	8	(2)		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	■	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.

Scorekeeper



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	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		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.

Scorekeeper



Aan het einde van elke periode en eventuele verlengingen moet de aantekenaar de score die door beide ploegen bereikt is op de daarvoor bestemde plaats onder aan het wedstrijdformulier invullen. Dit moet in de **BLAUWE** kleur.

Scores:	Period ①	A	14	B	12	Period ②	A	22	B	25
	Period ③	A	10	B	12	Period 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	99	Team B	50
Name of Winning Team :	BBC AS A			

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

Referee : (Sign.) <i>Huybreghts</i>	Captain's signature in case of protest A B
---	--



Timekeeper


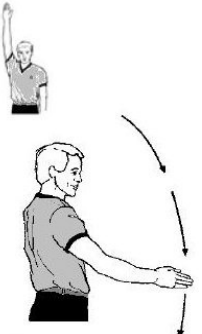


- De tijdopnemer houdt de speeltijd en perioden van onderbreking daarvan bij zoals aangegeven in de Officiële Basketball Regels.
- Voor een belaste time-out moet de tijdwaarnemer een time-out klok aanzetten en dient hij het signaal te gebruiken nadat 50 seconden van de time-out verstreken zijn.
- De 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 wedstrijd klok 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 is.
 - 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.

Timekeeper



- 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
 <p>Two illustrations of a referee in a grey shirt and black shorts. The first shows the referee with his right arm raised and his left arm extended horizontally to the side. The second shows the referee with his right arm raised and his left arm bent at the elbow, with the hand near his chest.</p>	 <p>An illustration of a referee in a grey shirt and black shorts. He is shown in profile, with his right arm raised and his left arm extended horizontally to the side. Two curved arrows indicate the downward movement of the left arm, signaling the start of the clock.</p>



24 sec. Operator



WANNEER DE SHOTKLOK STARTEN OF RESETTEN?



Bij sprongbal:

Start **24"** na balcontrole van één van de spelers.



Na **defensieve rebound**: (de bal raakte de ring)

Reset naar **24"** na balcontrole van een verdediger.



Na **aanvallende rebound**: (de bal raakte de ring)

Reset naar **14"** na balcontrole van een aanvaller.



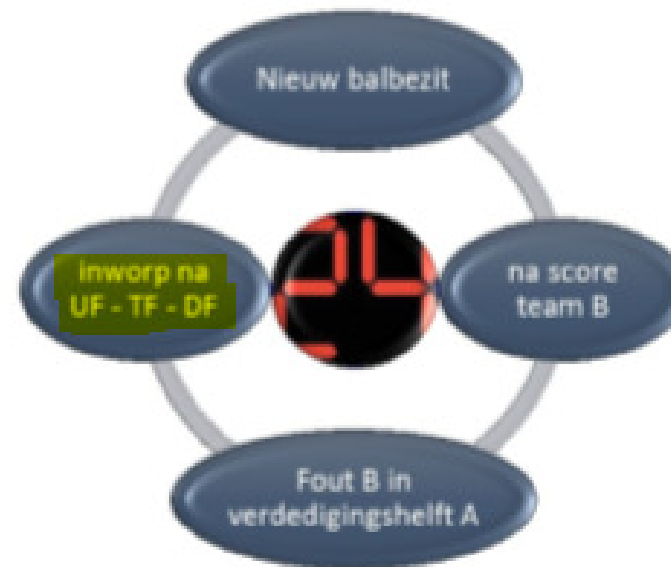
Na **inworp**:

De shotklok start nadat de bal één van de spelers op het speelveld raakt

24 sec. Operator



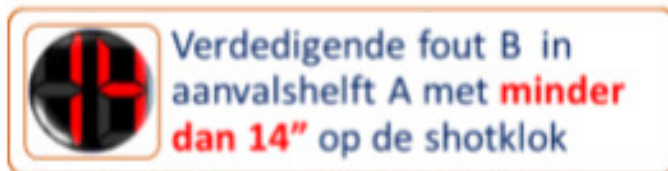
TEAM A KRIJGT NIEUWE 24 SEC NA:



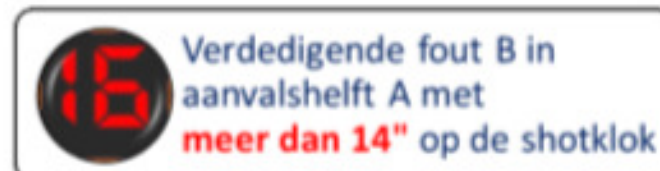
24 sec. Operator



TEAM A KRIJGT NIEUWE **14 SEC** NA:



TEAM A KRIJGT **GEEN RESET** NA:



Voornaamste wijzigingen spelregels op 1/10/2018



Art. 36 Technische fout

Motivering voor de wijziging: vermijden dat een ploeg dubbel gestraft wordt na een technische fout en het evenwicht verzekeren tussen de ploeg in balbezit en de andere ploeg.

Spelregel: Wanneer een technische fout gefloten wordt, moet 1 vrije worp toegekend worden. **Na deze vrije worp zal het spel hernemen door de ploeg die balbezit had of recht had op balbezit, vanaf het punt waar de technische fout werd gefloten.**

Opmerking: Wij begrijpen deze wijziging als volgt:

Wanneer een technische fout gefloten wordt “bevriest” het spel. Iedereen blijft waar hij is. De vrije worp wordt onmiddellijk uitgevoerd. Daarna herneemt het spel op de plaats waar het bevroren was. De straf voor een technische fout is dus niet meer 1 vrije worp + balbezit, maar 1 vrije worp.

Voornaamste wijzigingen spelregels op 1/10/2018



Art. 50 Taken van de shotklok operator

Motivering voor de wijziging: om de logica van andere artikels te volgen wordt in het geval de bal klem geraakt tussen bord en ring aangenomen dat de bal de ring geraakt heeft.

Spelregel: Wanneer een levende bal klem geraakt tussen bord en ring, uitgezonderd tussen 2 vrije worpen in of als na de vrije worp nog een inworp volgt als deel van de straf, dan is dit een sprongbalsituatie die aanleiding geeft tot een inworp voor wisselend balbezit. **Aangezien de bal de ring geraakt heeft wordt de shotklok gereset naar 24 of 14 seconden.**

Voornaamste wijzigingen spelregels op 1/10/2018



Art. 37 en 38 Onsportieve fout en Uitsluitingsfout

Motivering voor de wijziging: Het spel sneller maken en derhalve meer doelmogelijkheden mogelijk te maken. Complexe situaties na de inworp aan de middenlijn vermijden.

Spelregel:

- Elke inworp die deel uitmaakt van de straf voor een onsportieve of een uitsluitingsfout zal uitgevoerd worden vanaf het inworplijntje in de aanvallende helft aan de overzijde van de officiële tafel.
- Elke inworp om het spel te hervatten na een gevecht zal uitgevoerd worden **vanaf het inworplijntje in de aanvallende helft** aan de overzijde van de officiële tafel.
- In al deze gevallen krijgt de ploeg **14 seconden op de shotklok**.

De inworp om de quarters te beginnen, uitgezonderd de eerste, en de inworp om elke verlenging te beginnen worden nog steeds uitgevoerd vanaf de middenlijn, omdat zij geen deel uitmaken van de straf voor een inbreuk.

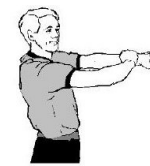


Signalen Scheidsrechter

SOORTEN FOUTEN



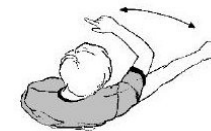
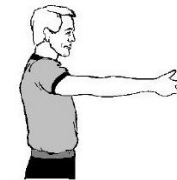
GEVOLGD DOOR



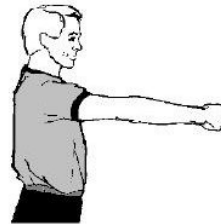
OVERTREDINGEN



GEVOLGD DOOR



FOUT DOOR PLOEG IN BALBEZIT



DUBBELE FOUT





Vervangingen

Vervangingen



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

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

Een vervanging kan slechts plaatsvinden als de wedstrijd klok 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.

