

Hoe tafel doen



2008 - 2009

BILZERSE BC

Versiemicroben & Prémicroben

Hoe tafel doen?**INDEX:**

1. Algemene bepaling.	2
1.1. Terrein	2
1.2. Hoogte basketbalring	2
1.3. Bal	2
1.4. Vrije worplijn	2
1.5. 24" en 8" regel	2
1.6. Zoneregels en 3" regel	2
1.7. Verdediging	2
1.8. Deelname, aantal spelers en vervangingen	2
2. Hoe de wedstrijdklok bedienen?	3
2.1. De tijdopnemer	3
2.1.1. Functie	3
2.1.2. Hoe de klok bedienen ?	3
2.2. Pijl sprongbal	4
3. Wegwijs bij het invullen van het wedstrijdblad.	5
3.1. Voor de wedstrijd	5
3.1.1. Door de thuisploeg :	5
3.1.2. Door de bezoekende ploeg :	6
3.2. Tijdens de wedstrijd	7
3.2.1. Score	7
3.2.2. Punten toe te kennen per speelperiode	7
3.2.3. Persoonlijke fouten.	7
3.2.4. Groepsfouten.	8
3.2.5. Time-out	8
3.2.6. Vervanging.	8
3.3. Tijdens de rust.	8
3.4. Na de wedstrijd.	8
Bijlage: een ingevuld wedstrijdblad	

1. Algemene bepaling.

1.1. Terrein

De wedstrijden worden gespeeld op een een gehomologeerd terrein (max. 28 x 15; min. 26 x 14)

1.2. Hoogte basketbalring

De hoogte van de basketbalring bedraagt 2.60 meter

1.3. Bal

De prémicroben spelen met bal nr.4.
De microben met bal nr. 5

1.4. Vrije worplijn

Vrije worpen dienen van achter de stippelijn genomen te worden of verder achteruit (ongeacht er gespeeld wordt op vaste, in de hoogte verstelbare doelen of er gespeeld wordt op voorhangborden)
De speler wordt aangemoedigd om verder te gaan staan, in functie van zijn individuele mogelijkheden.

1.5. 24" en 8" regel

De 24" en 8" regel zijn niet van toepassing!

1.6. Zoneregels en 3" regel

De zoneregels en 3" regel zijn van toepassing voor de wedstrijden van prémicroben en microben.
De 3" regel wordt echter ruim toegepast.

1.7. Verdediging

Elke ploeg is VERPLICHT te verdedigen in een Man to Man defense.

Een zone verdediging is NIET toegestaan.

1.8. Deelname, aantal spelers en vervangingen

Een ploeg mag maximum 12 spelers op het wedstrijdblad inschrijven.
Een ploeg moet minimum 7 spelers op het wedstrijdblad inschrijven.

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 club van deze ploeg krijgt bij de eerste overtreding een berisping en zal bij de volgende overtreding beboet worden.(te bespreken in de WetCom).

2. Hoe de wedstrijd klok bedienen?

2.1. De tijdopnemer

2.1.1. 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 rustperiodes bij te houden.
- Een wedstrijd bij microben en supermicroben worden 8 periodes van 4 minuten gespeeld.
- Een rustpauze duurt 1 (één) minuut tussen elke periode van 4 minuten. Tussen de 4^e en 5^e periode is een rustpauze van 15 minuten voorzien.
- Bij een belaste Time-Out (duurt 1 minuut) dient hij door middel van een signaal na 50" de scheidsrechters te verwittigen. Elke ploeg heeft recht op 1 (één) Time out per speelhelft (4 periodes).
- 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.

2.1.2. 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 1e 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.

2.2.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.

3. 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

3.1. 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. (Rood, zwart, groen, blauw)

3.1.1. Door de thuisploeg :

Plaats op het blad	Rubriek	Omschrijving rubriek	Als Bilzen thuisploeg is
Onder titel	Team A	Naam Thuisploeg	Bilzerse BC
Kader Hoofdding	Game N°	Volgnummer wedstrijd	Zie licentieboek
Kader Hoofdding	Div	Reeks waar ploeg speelt	Bv : Min Heren A, Jun Heren D, Benj A
Kader Hoofdding	Time	Aanvangsuur wedstrijd	In te vullen door scheidsrechters
Kader Hoofdding	Date	Datum wedstrijd	Bv : 4 sept 04
Kader Team A	Team A	Naam Thuisploeg	Bilzerse BC
Kader Team A	Mat	Stamnummer club	1485
Kader Team A	Tabel Spelers - Lic - Name of Players - N° - QRT 1-2-3-4	- 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 met een S wanneer de speler aan de wedstrijd deelneemt.	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 rechts op het 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 rechts op het blad	Deleg. A	Naam van de ploegafgevaardigde + laatste 2 cijfers van geboortejaar tussen haakjes	Moet aangesloten zijn bij de club

3.1.2. Door de bezoekende ploeg :

Plaats op het blad	Rubriek	Omschrijving rubriek	Als Bilzen bezoekende ploeg is
Onder titel	Team B	Naam bezoekende ploeg	Bilzerse BC
Kader Team B	Team B	Naam bezoekende ploeg	Bilzerse BC
Kader Team B	Mat	Stamnummer club	1485
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 rechts op het blad	scorekeeper	Naam van de persoon die het scoreblad bijhoudt + laatste 2 cijfers van geboortejaar tussen haakjes	Moet aangesloten zijn bij de KBBB
Kader rechts op het 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.
- 1 minuut voor tijd worden de open rijen in de rubriek "Name of players" van voor tot achter doorstreept met een horizontale lijn.

3.2. Tijdens de wedstrijd

De aantekenaar dient de score, persoonlijke fouten, Time-Outs en vervangingen bij te houden.

3.2.1. Score

De score wordt bijgehouden in de rijen Score . De punten gescoord door ploeg A in de rij langs A en de punten door B gescoord komen in de rij langs B ongeacht naar welke basket ze spelen.

Voor 2 punten wordt een diagonale lijn getrokken over de punten. Bij vrijworpen wordt het punt met een bolletje gekleurd. De scheidsrechter duidt na elke geldige korf het aantal punten aan voor die korf.

Na elke periode (2 keer 4 minuten) wordt zowel bij A als bij B de lopende score omcirkeld en wordt één lijn getrokken langs die lopende score. De punten die de periode niet werden toegekend worden met 1 (één) lange horizontale lijn doorhaald.

3.2.2. Punten toe te kennen per speelperiode

Een speelperiode bestaat uit 2 periodes van 4 minuten.

Na elke speelperiode wordt de score terug op nul gezet.

- Een ploeg die een speelperiode wint, krijgt 3 punten toegewezen.
- Een ploeg die een speelperiode verliest, krijgt 1 punt toegewezen.
- Als de score gelijk is, krijgen beide ploegen 2 punten.

De punten worden genoteerd in de vakken scores en bij de overeenstemmende periode vermeld.

3.2.3. 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 vrijworpen 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.

Na elke periode worden de fouten (achter het spelersnummer) met doorlopende lijn afgesloten.

3.2.4. Groepsfouten.

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

De ploegfouten die per periode nog niet gebruikt zijn (minder dan 4 ploegfouten) moeten doorstreept worden met een dubbele horizontale lijn .

3.2.5. Time-out

Elke ploeg heeft recht op 1 (één) Time out per speelhelft (4 periodes).

3.2.6. Vervanging.

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. De aantekenaar doet bij de aanvang van de wedstrijd controle of de 5 spelers op het veld wel degelijk opvolgend zijn op het wedstrijdblad, en tijdens de wedstrijd controleert of wel degelijk de 5 opeenvolgende spelers op het terrein komen. Deze regel geldt voor de volledige wedstrijd.

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

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.

3.3. Tijdens de rust.

De vrije vakken van de time-outs van de eerste speelhelft worden doorhaalt met een dubbele horizontale lijn.

Duid op het wedstrijdblad ook met een X de ploeg aan die balbezit heeft na de rust, door middel van de stand van de pijl.

3.4. Na de wedstrijd.

- Op het einde van de wedstrijd wordt de som genomen van de bekomen punten per ploeg en vermeld bij 'final score'. De ploeg die op het einde van de wedstrijd de meeste punten behaald heeft, wint de wedstrijd. Indien de score gelijk blijft, worden er geen verleningen gespeeld, en is er dus geen winnaar. In het vak 'Name of the Winning Team' wordt de naam van de winnende ploeg vermeld. Indien de wedstrijd op een gelijk spel eindigt wordt in dit kader een diagonale lijn getrokken met de vermelding 'gelijkspel'.
- 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.
- Indien er geen assistent-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.

