

Het wedstrijdblad

Hoe correct invullen?

Kon BC Gistel Oostende Duva Fruit
592



DUVA
FRUIT

Gouden tip!!!

- *blijf kalm
- *iedereen kan fouten maken
- *probleem = roep zo snel mogelijk de scheidsrechter



DUVA
FRUIT

Exemplaren

- *wit = origineel wedstrijdblad voor de VBL
- *groen = wedstrijdblad voor de scheidsrechter
- *geel = wedstrijdblad voor ploeg B (bezoekers)
- *roos = wedstrijdblad voor ploeg A (thuisploeg)



Voor de wedstrijd

- *De aantekenaar = bezoekende ploeg
- *De aantekenaar is 30min. voor aanvang aanwezig
- *Het wedstrijdblad is 20min. voor aanvang wedstrijd klaar voor de controle door de scheidsrechter
- *Kleurgebruik: Algemeen wordt met 4 kleuren gewerkt (in principe volstaan 2 contrasterende kleuren)
 - vooraf: alles in blauw
 - 1 ste quarter: rood (+ parafr coach en “starting 5”)
 - 2 de quarter: zwart
 - 3 de quarter: groen
 - 4 de quarter + eindaantekeningen: blauw



*Schrijf duidelijk, graag in drukletters

*In te vullen voor de wedstrijd:

Het bovenste rooster:

- 1) namen van de beide clubs
(juiste benaming zie kalender)
- 2) wedstrijdnummer
(zie kalender letters en cijfers)

Competitie

WVHSE2A1CG22

Game N°: CG22 Div: WVHSE2A1

Bekerwedstrijden

BWVHSEPDAC03

Game N°: AC03 Div: BWVHSEPD

Oefenwedstrijden

!! Let op hier is het belangrijk dat je werkt met hoofdletters en kleine letters

Game N°: Ab01 Div: OEFENWV



DUVA
FRUIT

3) afdeling = divisie

4) aanvangsuur

5) datum wedstrijd

De buik van het wedstrijdblad:

1) naam ploeg + stamnummer

2) spelers noteren in opklimmende

volgorde: geboortejaar, naam, eerste letter
voornaam, spelersnummer

3) kapitein aanduiden (cap) + mag onder-
streept worden

4) naam coach + nummer technische ver-
gunning

5) namen + geboortejaar officials



DUVA
FRUIT

Officials

- *De personen aan tafel dienen een VBL-licentie te hebben van eender welke club.
- *De 'delege' (ploegafgevaardigde) dient een VBL-licentie te hebben van de spelende club.



De coach

- *De coach moet in het bezit zijn van een technische vergunning
- *Eerst de coach van Team A, daarna coach van team B
- *10min. voor de wedstrijd controleert de coach (+ eventueel assistent) de namen en nummers van zijn spelers
- *Duidt de 5 startende spelers aan (X)
- *Parafeert naast zijn naam



De scheidsrechter

- *Vult zelf zijn naam in bovenaan het blad
- *Onderaan noteert hij/zij de vergoeding en verplaatsingskosten
- *Controleert licenties, id-kaarten (mag ook van officials en coach) medische attesten, technische vergunning, spelerslijst.



Iets ontbreekt of is niet in orde:

*Scheidsrechter maakt aantekening in eerste kolom

‘L’ ontbrekende licentie

‘A’ ontbrekend medisch attest

‘I’ ontbrekende identiteitskaart

‘R’ niet vermeld op spelerslijst

‘S’ buitenlandse speler

*Speler wordt gevraagd om gegevens te noteren op de achterzijde van het wit blad

*Alles ontbreekt = gegevens kapitein op achterzijde wit blad

*Sanctie van de VBL volgt



DUVA
FRUIT

Start

- * 1 min. voor de wedstrijd: alle niet gebruikte zones doorhalen
- * Begin met een afwijkende kleur (best rood)
- * Startende spelers controleren en X omcirkelen



Scoreverloop

- * Velddoelpunt: -2 punten
 - een “/” trekken door de score
- * Vrije worp: -1 punt
 - bolletje (ingekleurde cirkel) plaatsen op de score
- * 3-punter: -3 punten, niet bij U12 of lager
 - een “/” trekken door de score
 - spelersnummer omcirkelen
- Het spelersnummer in het vrije vakje naast de score noteren



Fouten

*Spelersfouten worden genoteerd achter de naam van de speler:

- Persoonlijke fouten 'P' 'P1' 'P2' 'P3'
- Onsportieve fouten 'U'
- Technische fouten 'T'
- Diskwalificerende fout 'D'
- Vechten 'F'

*Fouten begaan door de coach, assistent-coach, vervangers, ploegbegeleiders, worden genoteerd ten laste van de coach

- Technische fout coach 'C'
- Technische fout bank 'B'



Ploegfouten

- * Als een speler een fout begaat, moet je een X noteren (ploegfout), vanaf de 5 de fout treedt artikel 41 in werking (vrijwerpen)
Dan wordt op de tafel het vlaggetje recht gezet, zodat de scheidsrechters weten dat artikel 41 van toepassing is.



Vervangingen

- * Als de speler voor de eerste keer op het veld komt wordt een 'X' na zijn naam genoteerd, in dezelfde kleur die wordt gebruikt voor de periode waarin hij/zij start
- * Enkel de 'starting 5' worden omcirkeld



DUVA
FRUIT

Time-out

- * Time-out = 1min.
- * 2 x in eerste helft (periode 1 en 2)
- * 3 x in tweede helft (periode 3 en 4)
- * 1 x per verlenging
- * De gespeelde minuut vermelden in het betreffende vakje
- * Bv.: 6'35" op wedstrijdklok = time out in de 4'
- * Niet gebruikte vakjes worden doorgehaald



Speciale gevallen

- * Punten die worden toegekend door de scheidsrechter zonder dat een bal door de basket gaat, worden toegekend aan de speler die de doelpoging onderneemt
bv.: goaltending
- Own-goals worden genoteerd bij de kapitein van de tegenpartij



Microben en Premicroben 3 tegen 3

- De wedstrijden worden geleid door de coaches, geen scheidsrechters
- 8 perioden van 4' met chronostop
- Rust: 1' tussen de periodes van 4'
10' tussen de vierde en vijfde periode



- Het wedstrijdblad:
 - Invullen van basisgegevens:
 - Ploeg A + stamnummer
 - Ploeg B + stamnummer
 - wedstrijdnummer
 - Afdeling
 - Datum
 - Aanvangsuur
 - Namen van spelers + Nr. + geboortejaar
 - Naam tijdopnemer
 - Naam afgevaardigde ploeg A
 - Naam afgevaardigde ploeg B



DUVA
FRUIT

- Invullen bij de start van elke periode:
 - Kruisje plaatsen bij de spelende spelers volgens het principe van de slang
 - 2 x 3t/3 of 1 x 3t/3:
 - coaches splitsen hun ploeg in 2 teams, op het blad wordt bij de 2 x 3t/3 een lijn getrokken tussen de 2 teams
- Wat niet meer invullen
 - scores en tussenstanden
 - scheidsrechters vak
 - Naam van de winnende ploeg
 - fouten per speler
 - ploegfouten
 - time-outs



DUVA
FRUIT

- Vervangingen: -spelers spelen volgens het slangensysteem
-er wordt niet vervangen, tenzij kwetsuur, onsportief gedrag of gezondheidsredenen
- Fouten of overtredingen worden bestraft met een inworp aan de zijlijn of eindlijn. Fouten worden niet bijgehouden



DUVA
FRUIT