
HET SCOREFORMULIER

1. **Het officiële wedstrijdformulier**, genoemd in art. B.1, is door de NBB vervangen door het op de vorige pag. afgebeelde exemplaar.
Art. B.1 moet dus luiden: "Het officiële wedstrijdformulier in Nederland moet het door de NBB goedgekeurde formulier zijn en moet zowel voor als tijdens de wedstrijd ingevuld worden door de scorer op de wijze zoals aangegeven in de instructie.
2. Het bestaat uit één origineel en 4 kopieën op papier van verschillende kleuren. Het **witte origineel**, de **(gele) eerste** en **(roze) tweede** kopie zijn voor de organisatie die de wedstrijd laat verspelen, de **(groene) derde** kopie is voor de ploeg die heeft gewonnen en de **(blauwe) laatste** kopie is voor de ploeg die heeft verloren.


Opmerking:

Het wordt aanbevolen dat de scorer twee pennen met verschillende kleuren gebruikt, één voor de eerste en derde periode en één voor de tweede en vierde periode.

3. **Tenminste 20 minuten voor het begin van de wedstrijd** moet de scorer het wedstrijdformulier op de volgende manier invullen:
 - a. Hij dient de namen van de beide ploegen te noteren in de ruimte aan de bovenkant van het wedstrijdformulier. De als eerste genoemde ploeg is altijd de thuisspelende ploeg.
Bij toernooien of wedstrijden op neutraal terrein is de eerste ploeg de ploeg die in het programma als eerste wordt genoemd.

De eerste ploeg is **ploeg "A"**, en de tweede ploeg is **ploeg "B"**.

- b. Indien de wedstrijd deel uitmaakt van een toernooi of bepaalde competitie moet de scorer het volgende invullen:
 1. De naam van de competitie
 2. Het nummer van de wedstrijd
 3. De datum, de tijd en de plaats van de wedstrijd
 4. De namen van de hoofdscheidsrechter en de tweede scheidsrechter.
 5. De naam van de commissaris (indien aanwezig) in het vak onderaan bij de namen van de juryleden.

	NEDERLANDSE BASKETBALL BOND	Ploeg A <u>GRONINGEN</u>	Ploeg B <u>DEN BOSCH</u>
Competitie: <u>HED</u>	Datum: <u>01.03.97</u>	Tijd: <u>20.00</u>	Hoofdscheidsrechter: <u>M. ZEGWAARD</u>
Wedstrijd No.: <u>123</u>	Plaats: <u>GRONINGEN</u>	Tweede scheidsrechter: <u>B. V.D. GRAAF</u>	
Ploeg A:	SCOREVERLOOP		

- c. Vervolgens moet de scorer de namen van de spelers van beide ploegen invullen. Ploeg "A" beslaat de bovenste helft van het wedstrijdformulier, ploeg "B" de onderste helft.
1. In de eerste kolom moet de scorer het nummer (de laatste drie cijfers) van de spelerslicentie invullen. Bij toernooien dient het nummer van de licentie alleen ingevuld te worden bij de eerste wedstrijd van de ploeg.
 2. In de tweede kolom moet de scorer de naam van de speler en zijn voorletters in blokletters invullen, naast het nummer dat de speler zal dragen tijdens de wedstrijd.
De aanvoerder van de ploeg wordt aangeduid door onmiddellijk achter zijn naam (CAP) te noteren.
 3. Indien een ploeg met minder dan 12 spelers aanwezig is, dient de scorer een lijn te trekken door de ruimten bestemd voor licentienummer, naam, nummer, enz die niet voorzien zijn van gegevens.
- d. Onderaan het deel van het wedstrijdformulier dat voor iedere ploeg bestemd is, moet de scorer de naam van de coach en de assistent-coach van de betreffende ploeg in blokletters invullen.
4. **Uiterlijk 10 minuten voor de wedstrijd** moeten de coaches:
- a. Hun goedkeuring geven aan de namen en de daarbij behorende nummers van hun spelers.
 - b. De namen van de coach en assistent-coach goedkeuren.
 - c. De vijf (5) spelers aanwijzen die de wedstrijd zullen beginnen.
 - d. Het wedstrijdformulier ondertekenen.

De scorer zal een kleine "x" zetten en deze omcirkelen naast de nummers van deze spelers in de vierde kolom.

Hij dient dit te herhalen telkens wanneer een vervanger voor de eerste keer in het veld komt door een kleine "x" te zetten (niet omcirkelen). (art. B.5/6)

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

5. **Belaste time-out** (art. B.7)

Het invullen van belaste time-outs dient als volgt te geschieden:

- a. Door de minuut waarin de time-out wordt gegeven te noteren in het daarvoor bestemde hokje.
 - b. 1. Belaste time-outs verleent tijdens de eerste helft moeten worden genoteerd in de daarvoor bestemde hokjes, onder de naam van de ploeg.
2. Dezelfde procedure moet gevolgd worden voor de tweede helft en verlenging(en).
3. Aan het einde van iedere helft of verlenging moeten niet gebruikte hokjes worden aangegeven door een kruis te plaatsen in de hokjes.
6. **Fouten** (art. B.8)
- a. Spelersfouten kunnen persoonlijke, technische, onsportieve of diskwalificerende zijn en worden genoteerd op naam van de speler(s).
 - b. Fouten begaan door coaches, assistent-coaches, vervangers en ploegbegeleiders zijn technische of diskwalificerende fouten en worden genoteerd ten laste van de coach.

- c. Het noteren van fouten dient als volgt te gebeuren: (art. 8.3)
1. Een persoonlijke fout wordt genoteerd door middel van de minuut. (art. 44) 12
 2. Een onsportieve fout wordt genoteerd door middel van de minuut en een 'U' rechts boven de minuut in hetzelfde hokje. (art. 46) 2U
 3. Een diskwalificerende fout wordt genoteerd door middel van de minuut en een 'D' rechts boven de minuut in hetzelfde hokje. (art. 47) 18D
 4. Een technische fout wordt genoteerd door middel van de minuut en een 'T' rechts boven de minuut in hetzelfde hokje. (art. 49) 11T
 5. a. Een technische fout voor onsportief gedrag van de coach persoonlijk zoals vermeld in Art. 50 wordt genoteerd door middel van de minuut en een 'C' rechts boven de minuut in hetzelfde hokje. 9C
 - b. Een technische fout welke ten laste komt van de coach voor elke andere reden, wordt genoteerd door middel van de minuut en een 'B' rechts boven de minuut in hetzelfde hokje. 14B
 - c. Technische of diskwalificerende fouten ten laste van een coach tellen niet mee als ploegfouten.
 6. Elke persoonlijke fout welke vrije worp(en) tot gevolg heeft dient te worden aangegeven door het aantal vrije worpen (1, 2 of 3) te noteren rechts boven de minuut in hetzelfde hokje. 1 2
 7. Alle fouten begaan door beide ploegen, waarvan de straffen aan elkaar gelijk zijn volgens artikel 59, en dus niet worden uitgevoerd, moeten worden aangegeven door toevoeging van een kleine 'c' rechts onder de minuut in hetzelfde hokje. (art. 56.2.3) 11T_c
 8. Indien een vervanger of vervangers van de wedstrijd wordt of worden uitgesloten omdat men het spelersbankgebied heeft verlaten (art. 52 - Vechten):
 - a. Wordt in elk van de overgebleven fouten-hokjes achter de na(a)m(en) van de speler(s) een 'F' geplaatst. 1² 5U F F F
 - b. Indien het de 5e fout van een speler betreft dan wordt een 'F' geplaatst in het laatste hokje. 4 7³ 9 11T F
 - c. Indien een vervanger reeds 5 fouten heeft begaan ("fouled out") dan dient in het laatste hokje door de laatste fout een groot kruis geplaatst te worden. 6² 8U 11 2¹ ~~14~~

Opmerking:

De diskwalificerende fouten zoals in Art. 52 dienen **NIET** te worden genoteerd als ploegfouten.

9. Aan het eind van elke helft of verlenging dient de scorer een enkele lijn te plaatsen tussen de ruimtes die gebruikt zijn en die welke niet gebruikt zijn. Aan het einde van de wedstrijd moet de scorer de overgebleven lege ruimtes doorhalen met een dikke horizontale streep.

7 **Ploegfouten** (art. 55)

a. Bij wedstrijden verspeeld in vier (4) perioden van tien (10) minuten:

1. Telkens als een speler een fout begaat, hetzij een persoonlijke, onsportieve, diskwalificerende (met uitzondering van Art. 52) of technische, dient de scorer ook een fout te noteren tegen de ploeg van de in overtreding zijnde speler.

Daarvoor moet hij de daarvoor voorziene ruimten op het wedstrijdformulier gebruiken, onmiddellijk onder de naam van het team en boven de namen van de spelers.

vier rijen van 4 hokjes zijn voorzien, één voor elk van de 4 perioden (en eventuele verlengingen).

2. De scorer moet achtereenvolgens een kruis zetten in de hokjes 1 tot en met 4 als fouten worden begaan door spelers van de desbetreffende ploeg. Daarna treedt, wanneer de vijfde fout wordt begaan, artikel 55 van de regels in werking en moet dus het rode foutenbordje neergezet worden aan die zijde van de tafel waar de in overtreding zijnde ploeg zit.

8. Het scoreverloop

a. De scorer moet een chronologisch overzicht bijhouden van de punten die door beide ploegen zijn gemaakt.

b. Voor dit scoreverloop zijn op het wedstrijdformulier vier kolommen aangebracht.

c. Iedere kolom bestaat uit vijf verticale ruimten:

1. De twee linker bij elkaar horende 'witte' ruimten zijn voor de ploeg die in de eerste helft scoort op de linker basket, de middelste 'grijze' ruimte is voor de notatie van de minuut waar in gescoord is (een minuut waarin niet gescoord wordt hoeft niet te worden genoteerd, zie het ontbreken van de 7e minuut van de eerste helft) en de twee bij elkaar horende 'witte' ruimten rechts zijn voor de ploeg die in de eerste helft in de rechter basket moet scoren.

2. Boven de twee 'witte' ruimten, naast de 'M' van de minuten-notatie ruimte, moet de scorer de letter noteren van de ploeg die aan die kant moet scoren, dus als ploeg 'B' in de eerste helft op de linker basket moet scoren, moet boven de linker 'witte' ruimten een 'B' worden geplaatst en boven de rechter ruimten een 'A'.

3. Bij een velddoelpunt die 2 punten waard is, moet de scorer in de eerste witte ruimte voor de scorende ploeg het nummer noteren van de speler die gescoord heeft. Daarnaast noteert hij het totaal aantal punten zoals deze door de juist scorende ploeg zijn verkregen.

Bij een velddoelpunt die 3 punten waard is, zet de scorer tevens een cirkel om het nummer van de speler die gescoord heeft. (zie o.a. in de 3^e minuut van de eerste periode.)

4. Bij vrije worpen moet de scorer als volgt handelen:

a. Bij 2 of 3 vrije worpen moet achter het spelersnummer een accolade ({ of [) genoteerd worden om net zoveel vakjes als het aantal vrije worpen dat genomen gaat worden. (zie o.a. 3^e minuut van de derde periode.)

b. Bij 1 bonus vrije worp moet onder de score die voorafging aan de bonus vrije worp een haakje genoteerd worden om één hokje ((). (zie 4e minuut van de eerste periode.)

c. Een gemiste vrije worp wordt genoteerd door een horizontaal streepje (-) te plaatsen in het betreffende hokje. (zie o.a. 2^e minuut van de eerste periode.)

B		M	A	
14	2	1		
		2	9	-
				1
		3	4	3
			(15)	6
7	4	4	4	8
(5			
		5	9	10
12	7	6	11	12
(4)	10	8		
		9	6	14
		10		
(12)	13	1		
		2	10	16
			(5)	19
		10	7	(35)
4	(44)			
	A			B
	44			35
		1	13	37
		3	4	39
11	46			40
		4	12	42
6	48			
		5	9	43
				44
8	50	6		
7	52	7	13	46
		9	15	48
		8	4	78
12	(88)	9		
		10	(14)	(81)

9. Deze extra aanwijzingen moeten door de scorer worden opgevolgd:
- a. Om ruimte te besparen worden scores links en rechts niet verspringend, maar op dezelfde regel genoteerd indien de scores in dezelfde minuut plaatsvinden.
 - b. Een velddoelpunt gemaakt in eigen basket, moet worden genoteerd als gemaakt door de aanvoerder van de tegenpartij.
 - c. Punten gemaakt terwijl de bal niet door de basket gaat (Art. 41 "Goaltending en Interference") worden genoteerd als te zijn gemaakt door de speler die de doelpoging ondernomen heeft.
 - d. Aan het eind van iedere periode (en van eventuele verlengingen) dient de scorer een cirkel te plaatsen rond het laatste getal van de punten gescoord door beide ploegen en een dikke horizontale streep te trekken onder de laatste score van de helft over de gehele breedte van de kolom. Daarna moet weer met de eerste minuut begonnen worden.
 - e. Aan het begin van de derde periode noteert de scorer de omdraaiing van beide ploegen direct onder de laatste score van de tweede periode (dus niet in een nieuwe kolom) door het plaatsen van de letters 'A' en 'B' aan de andere zijde van de minutenkolom. Daaronder moet een streep getrokken worden en de eindscore van de eerste helft genoteerd worden. Daarna moet weer met de eerste minuut begonnen worden.
 - f. Aan het eind van de wedstrijd dient de scorer twee dikke horizontale strepen te trekken onder de laatste score van de wedstrijd.
 - g. Telkens als het mogelijk is, moet de scorer zijn scoreverloop vergelijken met het zichtbare scorebord. Als er 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 beide ploegen het met de verandering niet eens is, dient hij onmiddellijk de hoofdscheidsrechter in te lichten, zodra de bal dood is en de wedstrijdklok stil staat.

10. Afronding

- a. Aan het einde van iedere periode moet de scorer de score die door beide ploegen bereikt is op de daarvoor bestemde plaats onderaan het wedstrijdformulier invullen.
- b. het einde van de wedstrijd moet hij de einduitslag noteren en de naam van de winnende ploeg vermelden.
- c. De scorer moet zijn naam noteren en die van de tijdwaarnemer en de 30-seconden-operator en het wedstrijdformulier laten ondertekenen door de tweede scheidsrechter en de hoofdscheidsrechter.
- d. De hoofdscheidsrechter moet als laatste het wedstrijdformulier tekenen, waarmee de verslaglegging van de wedstrijd besloten wordt.

Opmerking:

Indien één van de aanvoerders het wedstrijdformulier onder protest tekent (gebruik makend van de ruimte aangeduid door “te tekenen door de aanvoerder in geval van protest”), dienen de juryleden en de tweede scheidsrechter ter beschikking van de hoofdscheidsrechter te blijven totdat deze hen toestemming verleent om weg te gaan. Dit is om er zeker van te zijn dat de namen van de juryleden op het formulier vermeld staan. Zij kunnen gevraagd worden ook een verklaring in te sturen.

Scores: Periode ① A <u>10</u> B <u>14</u> ② A <u>34</u> B <u>21</u> ③ A <u>20</u> B <u>24</u> ④ A <u>17</u> B <u>19</u> Verlenging A _____ B _____	Einduitslag: Ploeg A <u>81</u> Ploeg B <u>88</u> Naam van winnende ploeg: <u>DEN BOSCH</u>
Naam scorer: <u>TRUUS BINNEWATER</u> Naam timer: <u>GER HALBERSMA</u> Naam 24-sec. operator: <u>ANTON HAGEMAN</u> Naam Commissaris: <u>PIET LEEGWATER</u>	Hoofdscheidsrechter _____ Tweede scheidsrechter _____ Handtekening aanvoerder in geval van protest _____

TIPS VOOR SCHEIDSRECHTERS MET BETREKKING TOT HET WEDSTRIJDFORMULIER EN DE JURY

Inleiding

De hiervoor beschreven regels gelden in principe voor alle wedstrijden die verspeeld worden. In de praktijk echter wordt vaak anders gehandeld.

Hieronder vindt je enkele tips die je als scheidsrechter kunnen helpen de wedstrijd goed te laten verlopen.

1. Voor de wedstrijd

De 20 minuten voor de wedstrijd die in de regels genoemd worden zijn vaak niet haalbaar. Probeer zo snel mogelijk het wedstrijdformulier (sheet) ingevuld te krijgen. Vraag de coaches van beide teams de namen en nummers van hun spelers in te vullen, alsmede hun eigen naam en die van een eventuele assistent-coach. Laat hen dan gelijk de startende vijf spelers aangeven.

Het controleren van de spelerskaarten en eventuele coach-licenties moet altijd, voor de wedstrijd, gebeuren.

Fluit nooit voor drie minuten voordat alle namen van de spelers en coaches zijn ingevuld.

Informeer bij de juryleden of zij hun taak kennen, geef eventueel een korte uitleg. Het is soms goed hen te vertellen niet in discussie te gaan met de coaches of andere mensen die rondom de jury-tafel verblijven. Raad hen aan jou te waarschuwen zodra er moeilijkheden zijn, echter alleen als de wedstrijdklok stil staat en de bal dood is.

2. Tijdens de wedstrijd

Zorg ervoor dat al je beslissingen die voor de scorer van belang zijn duidelijk aangegeven worden. Verduidelijk je tekens met gesproken woord en zie erop toe dat de scorer begrijpt wat je bedoelt. Je kunt bijvoorbeeld vragen of de scorer ook drie vingers op wil steken als jij een gescoorde driepunter aangeeft.

Tijdens een time out kan één van beide scheidsrechters bij de scorer informeren of alles goed gaat en of de communicatie tussen scheidsrechters en scorer goed is.

3. In de rust

In de rust heb je de tijd om het sheet te controleren voor wat de eerste helft aan gaat. Het afwerken van de eerste helft, zoals het zetten van strepen tussen de fouten van de eerste en tweede helft, het noteren van de stand en de omdraaiing van teams kun je dan ook doen, al is dit officieel ook de taak van de scorer. Door dit zelf te doen kun je gelijk controleren of het sheet tot dan toe goed is ingevuld.

4. **Na de wedstrijd**

Ga direct na het laatste fluitsignaal naar de jury-tafel en bedank de juryleden.

Neem vervolgens rustig de tijd om het sheet te controleren. Als er teveel rumoer is, bijvoorbeeld als de stand dicht bij elkaar is na een spannende eindfase, kun je met je collega scheidsrechter het sheet ook elders controleren, bijvoorbeeld in de scheidsrechterkleedkamer. Zorg er dan wel voor dat je altijd samen met je collega handelt.

Als het sheet volledig gecontroleerd en afgewerkt is, ondertekent de tweede scheidsrechter eerst en daarna de hoofdscheidsrechter. Hiermee eindigt de bemoeienis van de scheidsrechters met de wedstrijd.

5. **Bijzondere situaties**

Technisch protest

Als één van beide ploegen het niet eens is met de gang van zaken, kan de aanvoerder van die ploeg binnen vijf minuten na de wedstrijd een 'technisch' protest aantekenen. Als dit het geval is, moet de scheidsrechter op de achterkant van het witte formulier in het kort aangeven wat de reden van dit protest is. Daarna moet de scheidsrechter beide aanvoerders dit verhaal voor kennisgeving laten tekenen. Indien één van beide aanvoerders dit weigert moet dit ook op het formulier vermeld worden. Tevens moet op dit formulier de namen en adressen genoteerd worden van beide scheidsrechters, de juryleden en de aanvoerders.

Staken van de wedstrijd

Indien de wedstrijd om welke reden dan ook gestaakt wordt, moeten de scheidsrechters samen in eerste instantie een schuldige partij aanwijzen. Deze ploeg verliest dan de wedstrijd met 20-0.

De scheidsrechters moeten binnen 3 werkdagen een verklaring inzenden omtrent het gebeuren aan de organiserende instantie (kern/regio, rayon of bond).

Verloren verklaarde wedstrijd

Indien een ploeg minder dan 2 veldspelers heeft, door '5-fouten', 'D'-fouten of blessures, moet de scheidsrechter de wedstrijd verloren verklaren voor die ploeg.

Als de ploeg ten gunste waarvan de wedstrijd verloren wordt verklaard op het moment van de onderbreking voor staat, is de bereikte stand de eindstand. Staat deze ploeg niet voor dan wordt de uitslag genoteerd als twee tegen nul (2 tegen 0) ten gunste van deze ploeg.

Diskwalificerende fout

Een speler of coach die gediskwalificeerd is, moet naar de kleedkamer gaan en daar voor de duur van de wedstrijd blijven, of hij moet de sporthal verlaten. Je moet dus nooit toestaan dat een gediskwalificeerde speler op de bank plaats neemt of dat een gediskwalificeerde coach vanaf de tribune verder coacht.

Tevens moet voor elke diskwalificerende fout een rapport worden opgestuurd naar de "Tucht en geschillen" commissie van de bond. Dit moet gebeuren binnen 3 werkdagen na de wedstrijd. Bij het nalaten kan de scheidsrechter een boete worden opgelegd.

Er zijn standaard 'D'-fout-formulieren, maar bij afwezigheid daarvan kan ook rapport worden opgemaakt op gewoon papier, echter niet op de achterzijde van het wedstrijdformulier.

Ga nooit in discussie met spelers, coaches of publiek naar aanleiding van bovenstaande situatie. Blijf altijd kalm en beleefd. Van eventuele agressieve handelingen ten opzichte van de scheidsrechters kan ten alle tijden door de scheidsrechters rapport worden opgemaakt, ook als dit al een tijdje na de wedstrijd is.