

Den Boek (Pré) Microben

Het boek (wedstrijdblad) & pijl → invullen en bediening gebeurt door bezoekers

De klok → bediening gebeurt door thuisploeg.

Het boek moet minstens een 15' voor de match ingevuld zijn, zodat de ref. (scheidsrechter) deze kan controleren.

Het invullen van het boek gebeurt in 4 kleuren

- De algemene gegevens (spelersnamen, nr, ...) worden met blauw ingevuld
- Er zijn 4 periodes (quarters), elke periode krijgt een andere kleur
 - Periode 1: Rood (altijd met beginnen)
 - Periode 2: Zwart
 - Periode 3: Groen
 - Periode 4: blauw (altijd met eindigen)

Deel 1: teams invullen (zie fig 1)

- Ploeg A: Thuisploeg
- Ploeg B: Bezoekers
- Wedstrijd nr: Terug te vinden in licentiekraft
- Afdeling: vb Microben E (zie licentiekraft)
- Datum: Datum (zie licentiekraft)
- Aanvangsuur: starttijd van de wedstrijd (zie licentiekraft)
- Scheidsrechter 1en2, begeleider: wordt ingevuld door hen zelf.

PLOEG A:		PLOEG B:	
Wedstrijd Nr.:	Afdeling :	Datum:	Aanvangsuur:
Scheidsrechter 1:		Scheidsrechter 2:	
		Begeleider:	

Fig 1

Deel 2: Spelers, vervangingen, time-out en fouten invullen (zie fig2)

1. Spelers invullen

- Ploeg A tegenstander en B: Vabco Mol BBC (dit is op verplaatsing)
- Stamnummer 1216 (zie licentiekraft)
- LIC.: geboortjaar (zie licentiekraft) enkel de 2 laatste cijfers.
- Naam van spelers: Achternaam + 1ste letter van de voornaam (zie licentiekraft)
- Nr: spelersnummer (zie licentiekraft)
- Spelers spelen volgens het principe van “de slang” (zie punt 3)
- De lege posities doorstrepen met een enkele lijn
- Coach: (TV): Achternaam + 1 ste letter van de voornaam + nummer TV (zie licentiekraft)

PLOEG A					Stamnummer:				
Time-outs		H1		H2					
CHK	LIC	Naam van spelers			Nr	Fouten			
Coach: (TV)									
Ass. Coach (TV)									

Fig 2

2. Rechts midden op het blad (zie fig 3)

- Tijdopnemer: naam van diegene dat de klok bedient.
 - Aantekenaar: naam van de persoon die het boek.
 - Afgev. A: ploegverantwoordelijke van de thuisploeg.
 - Afgev. B: ploegverantwoordelijke van de bezoekende ploeg.
- Achternaam, 1ste letter van de voornaam + geboortejaar tussen haken

Vb: Sneyers D. (64)

Tijdopnemer	
Aantekenaar	
Afgev. A	
Afgev. B	

fig 3

3. Vervangingen: principe van “de slang” (zie fig 4)

- Spelers komen op het terrein volgens de aangenomen volgorde op het wedstrijdblad.
- Men mag starten vanaf eender welk rugnummer op het wedstrijdblad, maar na de eerste 4 minuten speeltijd komen de volgende vijf spelers (volgens de volgorde van het wedstrijdblad) op het terrein. Deze regel geldt voor de ganse 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!

Slangensysteem							
Periodes							
1		2		3		4	
A	B	A	B	A	B	A	B

fig 4

4. Time-outs

- Elke ploeg mag 2 time-outs per wedstrijd vragen
 - 1 in de 1^{ste} helft (H1)
 - 1 in de 2^{de} helft (H2)
- Elke time-out duurt 1 min, 10 sec voor einde van deze minuut verwittig je de Ref. door je 2 handen omhoog te steken.
- Vul het rooster H1, H2 in (welke minuut de time-out heeft plaatsgevonden, zie Fig 2)
- De time-outs die niet genomen zijn moeten door een dubbele horizontale lijn doorstreept worden.
- Wanneer de coach de time-out tijdig vraagt en de scheidsrechter heeft de bal of er wordt gescoord door de ploeg die de Time-out niet gevraagd heeft, mag men de time-out toekennen. Pas als de scheidsrechter het ok teken geeft, stopt de klok (klok 1) en start de Time-out klok (klok 2).

5. Team fouten

- Er zijn 4 soorten persoonlijke fouten
 - P: geen vrijworp
 - P1: 1 vrijworp voor de tegenstander
 - P2: 2 vrijworp voor de tegenstander
 - P3: 3 vrijworp voor de tegenstander (niet van toepassing)
- ⇒ Deze fouten worden genoteerd achter elke speler (zie fig 2) elke keer wordt getoond aan de coach de hoeveelste fout de speler heeft, bij Vabco via het lichtje aan tafel, op verplaatsing is dit meestal met bordjes

- Elke persoonlijk fout wordt ook aangeduid bij de 'Team fouten' (zie fig 5). Wanneer een ploeg dan 4 fouten per periode heeft, wordt dit aangeduid met een rode lamp of een rood bordje. Vanaf de 5^{de} fout krijgt de tegenstander elke keer 2 vrijworpen.
- Na elke periode worden de lege vakjes doorstreep met een verticale lijn in de kleur van de periode.

Ploegfouten			
Periodes			
1	2	3	4

fig 5

- Na het beëindigen van elke periode (d.i. 2 speelperiodes (A-B) van 4') worden spelersfouten afgelijnd met de kleur van de periode.
- Bij het eindigen van de 1^{ste} periode de rode lijn doortrekken over alle vakjes inclusief de coach

PLOEG A				Stamnummer:			
Time-outs		H1	H2				
CHK	LIC	Naam van spelers	Nr	Fouten			
Coach: (TV)							
Ass. Coach (TV)							

Fig 2

Deel 3: Score (zie fig 6)

- De ref geeft aan of de punten tellen:
 - Bij vrijworp: 1 vinger naar omlaag: 1 punt
 - Gewone doelpoging: 2 vingers naar omlaag: 2 punten
 - 3 punten tellen hier nog niet, gescoord vanachter de 3 puntlijn = 2 punten
- Aanduiding op het blad (fig 6)
 - Bij een vrijworp een bolletje op het punt
 - Bij 2 punten een schuine streep door de score (één streepje in het tot dan behaalde maximum punt)
 - Na het einde van elke periode (2 speelperiodes van 4') het laatste geldig punt omcirkelen en de rest van de punten worden doorstreept met de kleur van de periode.

S C O R E	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36

Fig 6

- Na elke periode (1, 2, 3 en 4) wordt de score terug op nul gezet.
- De score wordt op een specifiek scoreformulier bijgehouden (fig 7)
Een ploeg die een periode wint, krijgt 3 punten toegewezen.
Een ploeg die een periode verliest, krijgt 1 punt toegewezen.
Als de score gelijk is, krijgen beide ploegen 2 punten.

Score		
	Ploeg A	Ploeg B
Periode 1		
Periode 2		
Periode 3		
Periode 4		
Einduitslag		

Naam van de Winnende Ploeg

fig 7

- Einde
 - Het totaal van de punten (3,2 of 1) per periode wordt samengeteld (maximum 12)
 - Deze eindscore wordt vermeld bij einduitslag. Diegene met het meestel punten wint de wedstrijd.
 - Naam van de winnende ploeg invullen (Vabco Mol BBC) (fig 7)
 - Alle niet ingevulde vakken doorstrepen met een enkele lijn. (bijv Ass. Coach (TV))

De Klok

De microben spelen 4 periodes (één periode (8') d.i. 2 speelperiodes (A-B) van 4'). Tussen elke speelperiode van 4' is er rust voorzien van 1'. Tussen de 2 speelhelften (tussen periode 2 en 3) is er 10' rust. Op dit moment wordt er eveneens van speelhelft gewisseld.

Bediening: van de klok

U start de klok na het eerst balcontact met een speler op het veld

De klok stopt als de ref fluit. (bal buiten, fout, time out,

Na elke 4 min zal er door middel van een signaal (bel, zoemer, ...), de Ref op de hoogte worden gebracht. Dit signaal kan men ook gebruiken tijdens het spel om de scheidsrechter iets duidelijk te maken ivm het spel. (bv: time-out, vervanging, ...).

Normaal zijn er 2 klokken aanwezig: 1 voor het wedstrijdverloop en 1 voor time out

De pijl.

Deze pijl dient om te weten wie het balvoordeel krijgt.

De stand van de pijl wordt bepaald bij aanvang van het spel.

De ploeg wie de bal bij de opgooi niet heeft, krijgt het balvoordeel toegewezen.

Vervolgens moet de pijl gedraaid bij:

- het begin van elke periode
- "half time"(speelhelft wisselen, ook de pijl)
- "fluitsignaal " tussen twee

De pijl wordt best direct gedraaid na het ingooien van de bal, zo heeft de ref nog de tijd om te kijken wie balvoordeel heeft.

Tip: Het is ook een goed idee om aan het begin van de rust de pijl al te wisselen en op het wedstrijdblad een bolletje te zetten naast de ploeg die na de rust de bal krijgt.

Het gebeurt namelijk soms dat er spelers tijdens de rust met de pijl spelen..

Ingevuld wedstrijdblad



PLOEG A: BDC STAD NAAM
Wedstrijd Nr.: 2613030 (Afdeling: MICROBEN E)
Scheidsrechter 1: CLAES B.
PLOEG B: VABCO MOL BDC
Datum: 26/09/10 **Aanvangsuur:** 19.30
Scheidsrechter 2: VAN DINGENEN B.
Begeleider:

PLOEG A: BDC STAD NAAM Stamnummer: 2044

CHK/LIC	Naam van spelers	Nr	Fouten	Slangensysteem			
				Periodes			
				1	2	3	4
02	FLORUS G.	4	P1 P2	X	X	X	X
02	GONERS A.	5	P1 P2	X	X	X	X
01	DE GRAEVE G.	6	P1	X	X	X	X
02	MEVS S.	7	P1	X	X	X	X
02	MAES L.	8	P2	X	X	X	X
02	NOLIS R.	9		X	X	X	X
02	DUBOIS T.	10	P1	X	X	X	X
02	LEVI N.	12		X	X	X	X

Coach: (TV) VAN STEEN J (61) 388.050/A
Ass. Coach (TV)

PLOEG B: VABCO MOL BDC Stamnummer: 1216

CHK/LIC	Naam van spelers	Nr	Fouten	Slangensysteem			
				Periodes			
				1	2	3	4
02	EYCKMANS R.	6	P1	X	X	X	X
02	BLUYENS R.	4	P2	X	X	X	X
04	CURINKX N.	13	P2	X	X	X	X
03	FAKO W.	5	P2	X	X	X	X
02	HEUCKMANS R.	8	P2	X	X	X	X
01	BODEN K.	10		X	X	X	X
04	BILLEN K.	7	P1	X	X	X	X
02	CANDEMIKO	9	P1	X	X	X	X

Coach: (TV) VLEUGELS Y (89) 388.065/A
Ass. Coach (TV)

Periode	Score	
	Ploeg A	Ploeg B
Periode 1	3	1
Periode 2	2	2
Periode 3	1	3
Periode 4	1	3
Einduitslag	7	9

Naam van de Winnende Ploeg
 VABCO MOL BDC

Tijdopnemer SOKUS P (71)
Aantekenaar HEUCKMANS Z (74)
Afgev. A HEYDT C (76)
Afgev. B EYCKMANS E (64)

Reis	Scheidsr. 1		Scheidsr. 2	
	1	2	1	2
Vergoeding				
Totaal				

Ploegfouten	Periodes			
	1	2	3	4
A	X	X	X	X
B	X	X	X	X

Ploegfouten	Periodes			
	1	2	3	4
A	X	X	X	X
B	X	X	X	X

S	A		B		A		B		A		B		A		B		A		B	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
C	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
O	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
R	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
E	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

VOOR DE FEDERATIE