

## Leidraad voor ploegafgevaardigde m/v / wedstrijdofficieel m/v

### Voorwoord

Elke bedienaar van de wedstrijdtafel voert een officiële functie uit.  
Hij is assistent van de scheidsrechter(s).  
Het is dus evident dat hij zeker geen kritiek uit op de scheidsrechter.

De terreinafgevaardigde oefent eveneens een officiële functie uit.  
Hij is steeds ter beschikking van de scheidsrechter (dus steeds aanwezig rond het terrein) en hij draagt een armband

### I. De ploegafgevaardigde

#### 1. Heeft in zijn bezit:

- Map met ploeglijst, vergunningen en medische attesten (houdt deze ook 'up to date')  
*Tip: Neem een kopie van de volledige map – reserve map voor collega – voor het geval dat...*
- Ploegkalender en/of VBL-kalenderboekje
- Verzekeringsformulieren (ongeval)
- Armband met - bij voorkeur – clubkleuren (voor terreinafgevaardigde)
- Twee stellen wedstrijdtrustingen + een stel shootingshirts

#### 2. Bezorgt - verzamelt:

- Identiteitskaarten van spelers (verplicht vanaf het ogenblik dat zij deelnemen aan wedstrijden van miniemen en hogere leeftijdsgroepen) en coach(es)
- Wedstrijdtrusting en shootingshirts

#### 3. Zorgt voor:

- Organisatie vertrek bij verplaatsingen
- Is minstens 45 minuten op voorhand aanwezig bij thuiswedstrijden.
- Neemt 5 ballen uit het rek en SLUIT het opnieuw (sleutel bij coach of zaalwachter).
- Opstellen materiaal bij thuiswedstrijden (tafel, stoelen, banken, tribune (2 bij jeugdwedstrijden), elektronische wedstrijdapparatuur, metalen staanders 5 ploegfouts, EHBO-koffer, kist met wedstrijd materiaal, rode pijl, "swiffer" ... om het terrein droog te maken)
- Correct invullen wedstrijdblad
- Taakverdeling wedstrijdofficiëlen (zie II.5)
- Water voor de spelers en de scheidsrechters bij thuiswedstrijden (vragen in het Sportkaffee)
- Zorgen voor begeleiding van gekwetste spelers
- Betaling scheidsrechters via Sportkaffee.
- Melden van de exacte uitslagen (cfr onderrichtingen)
- Bezorgen van het wedstrijdblad (cfr onderrichtingen)

*Het niet tijdig doorgeven van de exacte uitslagen, het niet bezorgen van de wedstrijdbladen of het onvolledig invullen van het wedstrijdblad resulteert in flinke boetes voor de club !)*

- Controle in de kleedkamer (in overleg met de coach).
- Verzamelen van de wedstrijdballen (ballenrek afsluiten).
- Terug plaatsen gebruikte materiaal indien er geen ploeg meer moet spelen.
- Opgang nieuwe leden en eventueel de ouders ervan bij eerste contact met onze ploeg

*P.M. In de wedstrijdkoffer van KSNCBC, in de sporthal aanwezig, bevinden zich o.m. :*

- \* aangifteformulieren ongeval
- \* blanco medische attesten
- \* wedstrijdboeken
- \* officiële wedstrijdkalender provinciaal

*Wanneer je opmerkt dat een bepaalde voorraad documenten bijna opgebruikt is, verwittig dan Eric Fels (03/296 03 98 of fels.e@telenet.be).*

## II. Wedstrijdformulier

### 1. Toepassing:

Voor *alle* wedstrijden tot en met *benjamins* het gebruikelijk exemplaar in boekvorm.  
Voor de *microbenwedstrijden* wordt een afwijkend model gebruikt

### 2. Samenstelling:

Vier exemplaren in verschillende kleuren.

- 1° blad (wit) origineel voor VBL
- 2° blad (groen) blad VBL of voor de scheidsrechter in geval van protest
- 3° blad (geel) voor de bezoekers
- 4° blad (rood) voor de thuisploeg

### 3. Formaliteiten:

(ten minste 20 minuten voor het begin van de wedstrijd in te vullen)

- Om te beginnen vult de aantekenaar onze clubnaam *Sint-Niklase Condors A/B/C* in bovenaan het wedstrijdformulier. Vergeet dus zeker niet de extensie A, B of C.
- Als thuisploeg zijn wij steeds *Team A* en als bezoeker steeds *Team B*.
- De aantekenaar dient vier balpennen te gebruiken van verschillende kleur, één voor elke quarter. (starten met rood, daarna zwart, groen en blauw)

### 4. Invullen van de bovenzijde van het wedstrijdformulier :

In de jaarkalender van uw ploeg vindt je volgende gegevens : Nr van de wedstrijd (GAME NR), Reeks (DIV), aanvangstijd (TIME) en datum (DATE).

In de vergunningenmap vinden jullie een leidraad voor het correct invullen van deze gegevens. *De velden Hoofdscheidsrechter (REFEREE) en Scheidsrechter (UMPIRE) worden door de scheidsrechter(s) zelf ingevuld.*

## 5. Invullen van de onderkant van het wedstrijdformulier:

*Let op: alle op het wedstrijdblad ingeschreven namen moeten aangesloten zijn bij de VBL en hebben dus een lidkaart – zie vergunningenmap*

*Een tafellofficieel moet minstens 14 jaar oud zijn en een ploeg-/terreinafgevaardigde 18 jaar.*

*Het cumuleren van functies is NIET toegestaan.*

Na de naam steeds het *geboortjaar* (tussen haakjes) noteren !!

- Naam van de aantekenaar (*SCOREKEEPER*)
- Naam van de tijdopnemer (*TIMEKEEPER*)
- Naam van de 24" operator (vanaf pupillenwedstrijden verplicht !)
- Naam van de tafelcommissaris (niet voor ons van toepassing)
- Naam van de afgevaardigde van de thuisploeg (*DELEG.A*)
- Naam van de afgevaardigde van de bezoekende ploeg (*DELEG.B*)

*De thuisploeg (steeds ploeg A) bedient:*

- de wedstrijdchrono
- de 24" chrono

*De bezoeker (steeds ploeg B) houdt het wedstrijdformulier bij.*

In geval van onderlinge overeenstemming mogen de taken worden omgeruild.

## 6. Invullen van de namen van de spelers (in numerieke volgorde):

- Onder *Team A* of *B* de clubnaam. *Sint-Niklase Condors A/B/C* (vergeet de mogelijke extensie niet)  
Gebruik geen verkorte naam zoals *KSNCBC*)
- Eerste kolom (*CHECK REF*) voorbehouden voor de scheidsrechter.
- Tweede kolom (*LIC.*) laatste twee cijfers van het geboortjaar. Vb.: 1984 → 84
- Derde kolom (*NAME OF PLAYERS*) naam van de spelers + de eerste letter van de voornaam (in drukletters !)
- Vierde kolom (*NO*) voor het shirtnummer, invullen in opklimmende volgorde, maximum 12 spelers.
- Onder deze ingeschreven spelersnamen dient de aantekenaar een horizontale lijn te trekken door alle niet gebruikte vakken. Landelijk spelende ploegen 10 min. op voorhand, provinciaal spelende ploegen 1 min. voor de aanvang van de wedstrijd.
- Daaronder komt de naam van de *COACH* en *ASS.COACH*, eveneens in drukletters, gevolgd door het nummer van de coachvergunning (bv. C 02345) – geen geboortjaar invullen !!!
- De kapitein wordt aangeduid door (*CAP*) achter de naam te zetten (**verplicht !!!!!**)

**noot:** - nooit spelers opstellen wanneer vergunning (\*) en/of medisch attest of de identiteitskaart (\*\*) ontbreekt (boetes!)

(\*) uitzonderingen zijn mogelijk - contacteer eerst en liefst daags voor de match het clubsecretariaat of Eric Fels (geen toelating van het clubsecretariaat of van Eric Fels = niet spelen!)

(\*\*) bij de eerste wedstrijd (zowel in competitie als in elke beker afzonderlijk)=zeker geen deelname (anders forfait + ruime boete) bij twijfel = geen deelname

bij volgende wedstrijden kan men toch deelnemen mits vooraf de boete betaald wordt aan de afgevaardigde die deze op zijn beurt bezorgt aan Eric Fels.

**noot:** - maak vooraf een lijstje van hoog naar laag en schrijf dan pas - in volgorde - de spelers op het blad.

## 7. Deelname aan de wedstrijd:

- Uiterlijk 10 min. voor de wedstrijd dienen de coaches hun goedkeuring te geven aan de namen en de nummers van de spelers, ingeschreven op het wedstrijdblad.
- De coach zal het wedstrijdblad naast zijn naam paraferen (in het rood!).
- De vijf spelers die de wedstrijd zullen starten worden aangeduid door middel van een kruis (X), in het rood, achter hun naam in het daartoe voorziene vakje in de kolom (*PLAYER IN*).
- De aantekenaar zal, onmiddellijk voor de opworp, deze kruisjes omcirkelen bij deelname van de vermelde spelers.
- Tijdens de wedstrijd worden spelers die voor het eerst aan het spel deelnemen ook door de aantekenaar “aangekruist” – zonder te omcirkelen – in de kolom (*PLAYER IN*).

\*\* Voor microben : Zie afzonderlijk reglement.

## 8. Belaste time-outs:

- Belaste time-outs dienen aangetekend te worden door in de daartoe voorziene vakjes de minuut waarin de time-out wordt aangevraagd te noteren (1,2,3,4,..).
- Op het einde van het 2<sup>e</sup> q, het 4<sup>e</sup> q en/of verlenging dienen twee horizontale streepjes te worden geplaatst in de vrije ruimten.
- Bij de laatste time-out van een ploeg in de 1<sup>e</sup> of 2<sup>e</sup> speelhelft, dient men de scheidsrechter in te lichten, zodat deze op zijn beurt de coach op de hoogte kan brengen.

## 9. Fouten:

### 9.1. Soorten

- Spelersfouten kunnen persoonlijke, onsportieve, diskwalificerende of technische zijn en worden genoteerd op naam van de spelers.
- Fouten, begaan door de coaches, ass. coaches, vervangers en ploegbegeleiders zijn technische of diskwalificerende fouten en worden genoteerd ten laste van de coach.

### 9.2. Inschrijven van de fouten

- Persoonlijke fout: **P** in schrijven achter de naam.
- Onsportieve fout: **U**
- Diskwalificerende fout: **D**
- Technische fout: **T**
- Technische fout voor de coach: **C**
- Technische fout ten laste van de coach veroorzaakt door de bank: **B**
- Vechten: **F**

### 9.3. Opmerkingen

- Een technische fout of diskwalificerende fout ten laste van de coach telt niet mee als ploegfout !
- Alle fouten **P, U, D, T, C of B** die vrijworpen tot gevolg hebben dienen ingeschreven door een **P, U, D, T, C of B**, gevolgd door een cijfer dat het aantal vrijworpen aangeeft (1, 2 of 3).
- Alle fouten, begaan door beide ploegen, waarvan de straffen aan elkaar gelijk zijn die elkaar dus opheffen, moeten worden aangegeven door toevoeging van een kleine **c** naast de **P, U, D,**

**T, C of B.**

- Er volgt steeds een verslag van de scheidsrechter na een uitsluiting (**D, F, 2xC of 3xB**).
- F-fout (diskwalificatie op de bank) telt niet mee in het tellen van de 5-ploegfouten daar waar een D-fout (diskwalificatie op het terrein) wel telt in de 5-ploegfouten.
- Op het einde van elke quarter dient de aantekenaar een lijn te trekken tussen de ruimte die gebruikt is om fouten in te schrijven en die die (nog) niet gebruikt is.
- Op het einde van de wedstrijd moet de aantekenaar de overgebleven lege ruimtes doorhalen met **één** horizontale streep.

9.4. Voor specialisten

De info over fouten die je vanaf hier vindt, is voer voor specialisten. We vermelden ze enkel om volledig te zijn. Mochten deze situaties zich effectief voordoen, vraag dan assistentie van de scheidsrechters.

- Indien als extensie een *c* voorkomt, dient men steeds hetzelfde terug te vinden bij de andere ploeg. Dubbele fout geeft geen *c*, enkel een **P**.
- Een administratieve fout wordt ook genoteerd als een **B** bij de coach (bijv. verkeerd nummer ingeschreven op het wedstrijdblad).
- Inschrijven van fouten voor spelers terwijl ze reeds op de bank hadden plaatsgenomen (Art.55 "vechten").

*Een diskwalificerende fout begaan door een vervanger (niet inbegrepen Art. 52 - Vechten) moet als volgt opgetekend worden:*

78	MAYER F.	4	X	D				
----	----------	---	---	---	--	--	--	--

En

Coach : X	B2		
Assistent-coach :			

*Een diskwalificerende fout begaan door een assistent coach (niet inbegrepen Art. 52 - Vechten) moet als volgt opgetekend worden :*

Coach : X	B2		
Assistent-coach : Y	D		

*Een diskwalificerende fout begaan door een speler nadat hij het veld heeft moeten verlaten met vijf fouten (niet inbegrepen Art. 52 - Vechten) moet als volgt opgetekend worden:*

80	RUSH S..	11	X	T2	T2	P1	P2	P2
----	----------	----	---	----	----	----	----	----

En

Coach : X	B2		
Assistent-coach :			

*De diskwalificerende fouten van coaches, assistent-coaches, vervangers en ploegbege-leiders ten gevolge van het verlaten van de spelersbankzone (Art. 52 - Vechten) moeten opgetekend worden als volgt:*

*Indien alleen de coach wordt gediskwalificeerd:*

Coach : X	D2	F	F
Assistent-coach : Y			

*Indien alleen de assistent-coach wordt gediskwalificeerd:*

Coach : X	D2		
Assistent-coach : Y	F	F	F

*Indien zowel de coach als de assistent-coach gediskwalificeerd worden:*

Coach : X	D2	F	F
-----------	----	---	---

Assistent-coach : Y	F	F	F
---------------------	---	---	---

Indien de vervanger minder dan 4 fouten totaliseerde, dan moet een F geplaatst worden in alle overblijvende vakjes: F

78	SMITH E.	9	X	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	F	F	F
----	----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Indien het de vijfde fout van de vervanger betreft, dan moet een F geplaatst worden in het laatste vakje

82	JONES M..	8	X	T <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	F
----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Indien de vervanger reeds 5 fouten begaan had (en derhalve het veld had verlaten voor fouten), dan moet een F geplaatst worden in de kolom achter de laatste fout:

77	RUSH S.	11	X	T <sub>2</sub>	P	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	F
----	---------	----	---	----------------	---	----------------	----------------	----------------	---

Bovendien zal in alle hierboven afgebeelde voorbeelden van de spelers Smith, Jones en Rush of indien alleen een ploegbegeleider uitgesloten wordt, een technische fout ingeschreven worden:

Coach : X	B <sub>2</sub>		
Assistent-coach :			

### 10. Inschrijven ploeg fouten (5-fouten regel):

Per quarter worden vanaf de 5<sup>e</sup> fout vrijworpen toegekend !

- Het aantal fouten per ploeg dient bijgehouden te worden in de voorziene vakjes naast de vakjes voor de time-outs (“aankruisen”).
- Zodra een ploeg vijf “ploeg” fouten telt, moet een duidelijk signaal aan de scheidsrechter gegeven worden, door middel van een rode vlag, bord,...,(niet bellen!) duidelijk zichtbaar opgesteld aan de kant van de tafel dichtst bij de bank van de ploeg in kwestie.
- Op het einde van elke quarter moet de aantekenaar de overgebleven lege ruimtes doorhalen met één horizontale streep.

PM. Alleen spelersfouten worden geteld om de 5 fouten vast te stellen (dus geen fouten ingeschreven achter de naam van de coach)

### 11. Inschrijven lopende score:

- De score is voorgedrukt.
- Na scoren van 1, 2 of 3 punten moet men de lopende score doorhalen door middel van een diagonale streep over de desbetreffende stand van de score (hoogste score alleen doorschrappen). Noteer in de kolom naast de voorgedrukte cijfers het nummer van de scorende speler.
- Na het scoren van een vrijworp moet men de stand in de lopende score markeren met een cirkelvormige stip op het cijfer van de lopende score. Nummer van de speler herhalen na elke gelukte vrije worp (gemiste vrijworpen: niets invullen)
- Voor het aanduiden van een driepunter dient men alleen een **cirkel te trekken rond het nr. van de speler !**
- Een velddoelpunt gemaakt in eigen basket, moet worden genoteerd als gemaakt door de aanvoerder van de tegenpartij.
- Aan het einde van elke quarter dient de aantekenaar een cirkel te trekken rond het laatste getal van de punten gescoord door beide ploegen en een horizontale lijn te trekken onder zowel de punten als de nummers van de spelers die de laatste punten scoorden.

PM. Quarter 1 = rood, 2 = zwart, 3 = groen & 4 = blauw.

- De aantekenaar moet, tijdens de wedstrijd, zoveel mogelijk zijn score vergelijken met deze van het scorebord. Als er een verschil is en hij is zeker dat zijn score juist is, moet hij onmiddellijk stappen ondernemen opdat de stand van het scorebord verbeterd wordt. Overleg eerst met de bedienaar van het scorebord vooraleer de scheidsrechter te wenken (spel niet onderbreken maar de scheidsrechter verwittigen wanneer de chrono gestopt is !!!).
- Voor het geval de score boven de 140 punten gaat, dienen wij een tweede wedstrijdblad in te vullen (uiteraard alleen de lopende score), want op het origineel blad dienen de fouten, time-outs,... verder ingeschreven (dus werken we verder met twee wedstrijdbladen).

## 12. Aanvraag/Aangeven van een belaste time out of vervanging:

### Time-out

*Elke time-out moet één minuut duren. Na 50 seconden geven wij de scheidsrechter een teken (Handen omhoog met handpalmen open).*

**Aanvraag:** Door beide ploegen :

- telkens wanneer de scheidsrechter heeft gefloten en hij klaar is met zijn communicatie met de tafel
- na de laatste of enige **gelukte** vrijworp.

Door de niet-scorende ploeg : nadat een velddoelpunt is gemaakt.

**Belangrijk:** chrono voor time-out aanzetten op het ogenblik dat de scheidsrechter fluit om de T.O. toe te kennen.

**PM:** Geen T.O. aanvragen na niet gelukte vrijworpen.

### Vervanging

**Aanvraag:** Als de bal dood is, kan steeds vervanging worden gevraagd door beide ploegen.

**Belangrijk:** De vervanger moet bij de aanvraag op de stoel plaats nemen en er blijven zitten tot de vervanging is toegestaan door de scheidsrechter.

**Uitzondering voor microben:** Zie reglement microben.

## 13. Bijhouden van de stand van de rode pijl.

De aantekenaar brengt onmiddellijk na het afsluiten van de tweede quarter op het wedstrijdblad een merkteken (kruisje, streepje, bolletje, ...) aan naast de naam van de ploeg die bij aanvang van de derde quarter balbezit heeft.

De pijl wordt dan ook in die richting geplaatst. Verwittig de scheidsrechter hiervan.

## 14. Afsluiten van het wedstrijdblad:

- Op het einde van het eerste quarter moet de aantekenaar de score die door beide ploegen bereikt is op de daarvoor bestemde plaats, "Period 1", in het vak "Scores" (onder vak "Team B") noteren
- Ook moet hij na elke volgende quarter en na eventuele verlenging(en) de score van elke quarter afzonderlijk noteren (even een rekensommetje maken !).
- Aan het einde van de wedstrijd moet hij de einduitslag noteren en de naam van de

winnende ploeg vermelden (bij gelijk spel is er geen winnaar en wordt dus ook geen naam ingeschreven).

- Tenslotte ondertekent de hoofdscheidsrechter het wedstrijdblad.
- In geval van protest dient de kapitein of de coach in het daarvoor voorziene vakje (naast "Referee: (Sign.)") te tekenen.

### 15. Na de wedstrijd:

- Afsluiten van alle foutenvakjes, door de vakjes die onbeschreven bleven horizontaal te barreren.
- De niet opgebruikte time-outs te annuleren. De niet volgeschreven lopende score te doorkruisen.
- De exacte uitslag dient door de thuisploeg meegedeeld (zie procedure als bijlage).
- De eerste twee exemplaren (wit - groen) dienen naar de VBL verstuurd te worden. Dit gebeurt door de thuisploeg (zie procedure als bijlage).
- Het derde exemplaar (geel) is steeds bestemd voor de bezoekende ploeg.
- Het vierde exemplaar (roze) is voor de thuisploeg, bezorg het aan de clubverantwoordelijke (zie procedure als bijlage)..
- Indien we thuis spelen, betaalt de afgevaardigde de scheidsrechter (zie procedure als bijlage).

## III. WEDSTRIJDCHRONO

- Wedstrijdduur: Microben : 4 quarters van elk (2x5) min  
**Rest** : 4 x 10 min (chronostop)
- Chronostop houdt één groot principe in:  
*CHRONO AAN*: wanneer de eerste speler op het terrein (van om het even welke ploeg) de bal aanraakt  
*CHRONO UIT*: telkens de scheidsrechter fluit (dus zowel voor uitbal, fout, sprongbal, loopfout, enz..) of na elk doel (alleen tijdens de laatste 2 minuten van het vierde quarter of van elke verlenging).
- Bij aanvang van elke quarter (of bij iedere verlenging) wordt de klok opnieuw op de te spelen wedstrijdduur ingesteld.

**FOUT !!** - Enkele vaak voorkomende misvattingen:

- \* chrono stoppen na een velddoelpunt (tenzij tijdens de laatste 2 minuten van de match).
- \* chrono aanzetten wanneer enige of laatste vrijworp door het net gaat
- \* chrono aanzetten wanneer de scheidsrechter de bal opwerpt bij de sprongbal

**JUIST !!** - Hoe moet het dan wel

- \* chrono loopt gewoon verder door NA een velddoelpunt, tenzij de scheidsrechter op dat moment fluit (bijv. voor een fout) of tijdens de laatste 2 minuten van de match.
- \* chrono pas aanzetten wanneer de bal de eerste speler op het terrein raakt, dus: bij gelukte vrijworp slechts nadat de bal ingeworpen werd vanaf de achterlijn en bij sprongbal slechts nadat de eerste springer de bal aantikt.

## IV. 24-SECONDENCHRONO

- Hoewel het bijhouden van deze chrono gewoonlijk als een niemendalletje afgedaan wordt, vergt deze taak 100% concentratie.
- Gezien elke ploeg slechts 24 seconden de bal in de ploeg mag houden, dient ook dit "getimed" te worden. Wij meten hier hoelang een ploeg controle over de bal heeft.
- Noteer evenwel dat, indien er geen elektronische apparatuur voorhanden is, na 19 seconden



een duidelijk vlagsignaal (wit) dient gegeven te worden, zodat de ploeg in balbezit alsnog een doelpoging kan ondernemen (bij ons dus hoogst uitzonderlijk).

- Na opzettelijke “voetbal” en wanneer de scheidsrechter het conventionele teken gegeven heeft (molentje boven het hoofd) = nieuwe 24 “

### **Hierna volgen enkele artikels uit het wedstrijdreglement**

#### **Artikel 3 – Uitrusting: 24 secondenapparaat**

Twee beeldschermen op de vloer diagonaal in twee tegenoverliggende hoeken. Het beeldscherm aan de linkerkant van de officiële tafel moet geplaatst worden in de hoek het dichtst bij de officiële tafel gelegen en zichtbaar voor de tafel. (= optimale opstelling, niet steeds mogelijk in sporthal Witte Molen)

Een handchrono kan uiteraard ook!!

#### **Artikel 39 - Vierentwintigseconden regel**

- \* De tijdslimiet om een doelworp te ondernemen is 24 seconden.
- \* De 24 seconden eindigen wanneer de bal door de basket gaat of de ring raakt.
- \* *Wanneer het signaal van de 24 seconden weerklinkt en de bal in de lucht is* telt het doelpunt als de bal door de ring gaat

#### **Artikel 11 - 24 secondenoperator: taken**

- \* *Starten of opnieuw starten* zodra een speler de controle van een levende bal op het speelveld verkrijgt.
- \* *Stilzetten maar niet terugzetten* als de ploeg die balbezit had de bal terugkrijgt voor een inworp tengevolge van :
  - < een outbal
  - < en dubbelfout
  - < een feit waardoor de wedstrijd onderbroken wordt door een actie van de ploeg in balbezit (bv. kwetsuur, vastmaken veters, speurtocht naar een verloren lens,..)

#### **BELANGRIJK:**

- \* *Shot heeft de ring niet geraakt* :  
24 seconden apparaat wordt NIET stopgezet en de 24” lopen dus gewoon verder.

#### **V. PIJL**

De aantekenaar bedient de pijl. Deze pijl geeft aan welke ploeg balbezit krijgt na een sprongbalsituatie (beide ploegen verwerven om beurten balbezit).

Bij aanvang van de wedstrijd staat de pijl in neutrale stand. Na de sprongbal wordt hij geplaatst in de richting waarheen de ploeg speelt die na de enige sprongbal geen balbezit verwierf.