

Handleiding: Invullen van het wedstrijdblad

1. Voor de wedstrijd	2
2. Tijdens de wedstrijd	4
2.1. Time outs	5
2.2. Fouten	6
2.3. Persoonlijke fout	6
2.3.1. Zonder vrijwerpen	6
2.3.2. Met vrijwopen	6
2.4. Onsportieve fout	7
2.5. Diskwalificerende fout	8
2.6. Technische fout	9
2.7. Diskwalificerende fouten in specialegevallen	10
3. Het scoreverloop	11

1. Voor de wedstrijd

Het wedstrijdblad bestaat uit één origineel en drie kopieën op papier van verschillende kleuren.

Het origineel is voor de Federatie

De eerste kopie is ook voor de Federatie of voor de scheidsrechter in geval van verslag.

De tweede kopie is voor de bezoekers (ploeg B).

De derde kopie is voor de thuisploeg (ploeg A).

Tenminste 20 minuten voor aanvang van de wedstrijd moet de aantekenaar het wedstrijdformulier op de volgende wijze invullen.

Hij dient de namen van beide ploegen te noteren in de ruimte aan de bovenkant van het wedstrijdformulier.

De als eerst genoemde ploeg is altijd de thuisspelende ploeg (Ploeg A).

Vervolgens vult hij in :

- Het wedstrijdnummer
- De afdeling
- Het aanvangsuur van de wedstrijd
- De datum

BELGIUM BASKETBALL - SCORESHEET							
Team A	DEVILS		Team B	ANGELS			
Game N° :	050906	DIV :	1° PROV	Time :	15 00	Date :	01-09-2004
Referee :	HUYBREGHS WERNER		Umpire :	ADAMS FRANCIS			

Aan de linker onderkant van het wedstrijdformulier vult hij de namen in van de tafelofficials en de terreinafgevaardigden. Achter de namen zal hij het geboortjaar vermelden.

Scorekeeper	: DE MEYER ERNA (55)
Timekeeper	: LENIE EDDY (55)
24" Operator	: CROES DAVID (63)
Commissioner	: BRIJS PIERRE (48)
Deleg. A	: VAN GENECHTEN LIEVE (65)
Deleg. B	: VAN BLADEL GEORGES (47)

Iedere persoon die recht heeft op een vergoeding vult zelf zijn verplaatsingskosten in op het wedstrijdblad in het betreffende vak rechts onderaan.

	Referee	Umpire	Commiss	Scorekeeper	Timekeeper	24 " Operator
Travel	€ 5,00	€ 5,00				
Vergoeding	€ 15,00	€ 15,00				
TOTAAL	€ 20,00	€ 20,00				

In het vak boven de spelers dient men nogmaals de clubnaam te noteren en het stamnummer. Dit is zeer belangrijk wat betreft het ontlopen van boetes.

Team A : REFEREES I										MAT : 0001									
Time-outs										Team fouls									
①		②		Period		①					②								
③		④			Period		③					④							
					Extra periods														

In de tweede kolom (Lic.) moet de aantekenaar het geboortejaar invullen van de betreffende speler. In de kolom “Naam van spelers” moet de aantekenaar de naam van de speler en de eerste letter van de voornaam in drukletters invullen. De aanvoerder van de ploeg wordt aangeduid door onmiddellijk achter zijn naam (Cap) te noteren. In het vak “NR” wordt het nummer genoteerd in opklimmende volgorde. Onderaan het deel van het wedstrijdformulier dat voor iedere ploeg bestemd is, moet de aantekenaar de naam van de coach en de assistent – coach van de betreffende ploeg invullen in drukletters. Er mogen maximum 12 spelers op het wedstrijdblad ingevuld worden. Indien een ploeg met minder dan 12 spelers aanwezig is dan dient de aantekenaar een horizontale lijn te trekken in de niet gebruikte vakken.

Lic	Naam van spelers	Nr	m sped	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4						
72	LEMAIRE F.	5						
70	DE LOOR A. (CAP)	6						
73	MAHLER C.	7						
76	DE MOL P.	8						
68	VAN GOMPEL L.	9						
76	COLLIN J.	10						
72	DE RIJDT C.	11						
80	DE HAAN D.	12						
79	ANTONISSEN M.	13						
Coach: MORTELMANS P.								
Ass. Coach: COOSEMANS G.								

Wanneer de aantekenaar alles heeft ingevuld zal de hoofdscheidsrechter de vergunningen, medische attesten, identiteitskaarten en eventueel de lijst van de ingeschreven spelers nakijken. Als één van deze documenten ontbreekt zal hij dit noteren in het vakje voor de geboortedatum van de betrokken speler.

- “L” Ontbrekende licentie
- “A” Ontbrekend medisch attest
- “T” Ontbrekende identiteitskaart
- “R” Niet vermeld op de inschrijvingslijst

Lic	Namen van spelers	Nr	Plaats	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4	⊗					
72	LEMAIRE F.	5	X					
70	DE LOOE A. (CAP)	6	⊗					
73	MAHLER C.	7	⊗					
75	DE MOL P.	8	X					
68	VAN GOMPEL L.	9	X					
75	COLLIN J.	10	⊗					
72	DE RIJDT C.	11	⊗					
80	DE HAAN D.	12						
79	ANTONISSEN M.	13	X					
Coach: MORTELMANS P.								
Ass. Coach: COOSEMANS G.								

2.1. Time outs

Bij elk fluitsignaal van de scheidsrechters (klok stil) kan een coach een time out vragen. Er is één uitzondering waarbij er geen fluitsignaal van de scheidsrechter is en er toch een time out kan verkregen worden en wel in het volgende geval : De coach van de ploeg waartegen gescoord is heeft recht op een time out als hij dit tijdig aangevraagd heeft. Het invullen van belaste time outs dient te geschieden door het aantal gespeelde minuten te zetten in het daarvoor bestemde hokje (in de afbeelding hieronder zie je hier een "X" staan). Een ploeg heeft recht op twee belaste time outs tijdens de eerste helft (1° en 2° periode) en drie belaste time outs tijdens de tweede helft (3° en 4° periode). Per verlenging heeft men recht op één time out. Aan het einde van iedere speelhelft of verlenging moeten niet gebruikte hokjes worden aangegeven door twee parallelle strepen in de hokjes.

Team A : REFEREES I										MAT : 0001									
Time-outs										Team fouls									
①	⊗	②	⊗	Period ①						1	2	3	4	②	1	2	3	4	
③	⊗	④	⊗	Period ③						1	2	3	4	④	1	2	3	4	
				Extra periods															

2.2. Ploegfouten

Telkens als een speler een fout begaat, hetzij een persoonlijke, onsportieve, diskwalificerende (met uitzondering van Art. 39 -Vechten) of een technische, dient de scorer ook een fout te noteren tegen de ploeg van de in overtreding zijnde speler in de daarvoor voorziene ruimte op het wedstrijdformulier, dit door middel van een grote " X " te zetten in de hokjes 1 t/m 4 Daarna treedt, wanneer de 5° fout wordt begaan, Artikel 41 (ploegfouten) in werking.

Team A : REFEREES I										MAT : 0001									
Time-outs										Team fouls									
①	⊗	②	⊗	Period ①						1	2	3	4	②	1	2	3	4	
③	⊗	④	⊗	Period ③						1	2	3	4	④	1	2	3	4	
				Extra periods															

2.3. Fouten

Spelersfouten kunnen persoonlijke, onsportieve, diskwalificerende of technische zijn en worden genoteerd achter de naam van de speler(s). Fouten begaan door Coaches, Assistent-coaches, vervangers en ploegbegeleiders zijn technische of diskwalificerende fouten en worden genoteerd ten laste van de coach.

De verschillende fouten zijn :

- Persoonlijke fout
- Onsportieve fout
- Diskwalificerende fout
- Technische fout speler
- Technische fout coach
- Technische fout vervanger of ploegbegeleider

Het noteren van fouten dient als volgt te gebeuren :

- Een persoonlijke fout wordt genoteerd door middel van een “P”
- Een onsportieve fout wordt genoteerd door middel van een “U”
- Een diskwalificerende fout wordt genoteerd door middel van een “D”
- Een technische fout van een speler wordt genoteerd door middel van een “T”
- Een technische fout voor onsportief gedrag van de coach wordt genoteerd door middel van “C”
- Een technische fout ten laste van de coach wegens onsportief gedrag van leden op de bank wordt genoteerd door middel van “B”

We zullen de verschillende soorten fouten bespreken aan de hand van voorbeelden.

2.4. Persoonlijke fout



2.4.1. Zonder vrijwerpen

Speler A4 krijgt een persoonlijke fout

	Lic	Naam van spelers	Nr	n sp	Fouten				
					1	2	3	4	5
	70	VAN DAMME D.	4		P				
	72	LEMAIRE F.	5						
	70	DE LOOR A. (CAP)	8						

2.4.2. Met vrijwopren

Speler A4 krijgt een persoonlijke fout die recht geeft op 1 vrijworp

Lic	Naam van spelers	Nr	n spd	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4		P ₁				
72	LEMAIRE F.	5						
70	DE LOOR A. (CAP)	8						

Speler A4 krijgt een persoonlijke fout die recht geeft op 2 vrijworpen

Lic	Naam van spelers	Nr	n spd	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4		P ₂				
72	LEMAIRE F.	5						
70	DE LOOR A. (CAP)	8						

Speler A4 krijgt een persoonlijke fout die recht geeft op 3 vrijworpen

Lic	Naam van spelers	Nr	n spd	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4		P ₃				
72	LEMAIRE F.	5						
70	DE LOOR A. (CAP)	8						

2.5. Onsportieve fout



Speler A4 krijgt een onsportieve fout. Zijn tegenstrever heeft recht op 2 vrijworpen + balbezit middenlijn.

Lic	Naam van spelers	Nr	n spd	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4		U ₂				
72	LEMAIRE F.	5						
70	DE LOOR A. (CAP)	8						

Speler A4 krijgt een onsportieve fout waarbij de tegenstrever het doel lukt. Het doelpunt zal tellen en de speler krijgt nog 1 vrijworp + balbezit middenlijn.

Lic	Naam van spelers	Nr	n spd	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4		U ₁				
72	LEMAIRE F.	5						
70	DE LOOR A. (CAP)	8						

Speler A4 maakt een onsportieve fout op een doelende speler die mist van achter de driepuntlijn. De tegenstrever krijgt 3 vrijworpen + balbezit middenlijn

Lic	Naam van spelers	Nr	n sp	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4		U ₂				
72	LEMAIRE F.	5						
70	DE LOOR A. (CAP)	6						

2.6. Diskwalificerende fout



Speler A4 krijgt een diskwalificerende fout. Zijn tegenstrever heeft recht op 2 vrijworpen + balbezit middenlijn.

Lic	Naam van spelers	Nr	n sp	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4		D ₂				
72	LEMAIRE F.	5						
70	DE LOOR A. (CAP)	6						

Speler A4 maakt een diskwalificerende fout op een doelende speler die scoort. Het doelpunt zal tellen en de speler krijgt nog 1 vrijworp + balbezit middenlijn.

Lic	Naam van spelers	Nr	n sp	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4		D ₁				
72	LEMAIRE F.	5						
70	DE LOOR A. (CAP)	6						

Speler A4 maakt een diskwalificerende fout op een doelende speler die mist van achter de driepuntlijn. De tegenstrever krijgt 3 vrijworpen + balbezit middenlijn.

Lic	Naam van spelers	Nr	n sp	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4		D ₃				
72	LEMAIRE F.	5						
70	DE LOOR A. (CAP)	6						

Speler A5 zit op de spelersbank en wordt uitgesloten. Bij de coach zal dan een Technische fout komen te staan en achter de naam van de uitgesloten speler wordt het volgende vakje gevuld met een " D ".

Lic	Naam van spelers	Nr	n sp	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4						
72	LEMAIRE F.	5		P	P ₂	P ₂	D	
70	DE LOOR A. (CAP)	6						

Coach:	MORTELMANS P.	Be		
Ass. Coach:	COOSEMANS G.			

Speler A5 zit op de spelersbank met 5 fouten en wordt uitgesloten. Bij de coach zal dan een Technische fout komen te staan en achter de naam van de uitgesloten speler zal men na het laatste vakje een " D " plaatsen.

Lic	Naam van spelers	Nr	n sp	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4						
72	LEMAIRE F.	5		P	P ₂	P ₂	T ₁	P
70	DE LOOR A. (CAP)	6						

Coach: MORTELMANSP.	B ₂		
Ass. Coach: COOSEMANS G.			

De coach wordt uitgesloten De andere ploeg heeft recht op 2 vrijworpen + balbezit middenlijn.

Coach: MORTELMANSP.	D ₂		
Ass. Coach: COOSEMANS G.			

De assistent coach wordt uitgesloten. De andere ploeg heeft recht op 2 vrijworpen + balbezit middenlijn.

Coach: MORTELMANSP.	B ₂		
Ass. Coach: COOSEMANS G.	D		

2.7. Technische fout



Speler A4 krijgt een Technische fout. Ploeg B heeft recht op 2 vrijworpen + balbezit middenlijn.

Lic	Naam van spelers	Nr	n sp	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4		T ₁				
72	LEMAIRE F.	5						
70	DE LOOR A. (CAP)	6						

Coach krijgt een Technische fout wegens onsportief gedrag van hemzelf. Sanctie hiervoor is, 2 vrijworpen + balbezit middenlijn voor de tegenstrever.

Coach: MORTELMANSP.	C ₂		
Ass. Coach: COOSEMANS G.			

Coach krijgt een Technische fout wegens onsportief gedrag van zijn assistent coach, ploegbegeleider of reservespeler (2 vrijworpen +balbezit middenlijn)

Coach: MORTELMANSP.	B ₂		
Ass. Coach: COOSEMANS G.			

Wanneer een Coach 2 Technische fouten krijgt tengevolge onsportief gedrag van hemzelf wordt hij uitgesloten en moet de zaal verlaten.

Coach: MORTELMANSP.	C ₂	C ₂	
Ass. Coach: COOSEMANS G.			

Wanneer hij 3 Technische fouten krijgt tengevolge onsportief gedrag van de personen op de spelersbank zal hij eveneens uitgesloten worden.

Coach: MORTELMANSP.	B ₂	B ₂	B ₂
Ass. Coach: COOSEMANS G.			

Al deze aanduidingen van de Technische fout gelden eveneens als deze gefloten worden tijdens onderbrekingen (vóór de wedstrijd, tijdens de rust of vóór een verlenging). Als deze gefloten wordt tegen een speler dan wordt deze genoteerd achter de naam van de in

overtreding zijnde speler en telt deze mee voor de ploegfouten. Wordt ze echter gefloten tegen de Coach, Assistent coach of ploegbegeleider dan komt deze ten laste van de Coach en telt niet mee voor de ploegfouten.

Alle fouten begaan door beide ploegen, waarvan de straffen aan elkaar gelijk zijn en weggestreep zijn volgens Art. 42 (fouten in speciale situaties) moeten worden aangegeven door toevoeging van een kleine "c" naast de 'P', 'U', 'D', 'T', 'C' of 'B'.

PLOEG A

Lic	Naam van spelers	Nr	In spel	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	CALLENS A.	4		U _c				
73	DE BACKER E.	5						
79	DE CLERCQ T.	6						

PLOEG B

Coach: MORTELMANS P.	B _c		
Ass. Coach: COOSEMANS G.			

Aan het einde van elke periode dient de aantekenaar een dikke lijn te trekken tussen die ruimtes die gebruikt zijn en die welke niet gebruikt zijn. Aan het einde van de wedstrijd moet de aantekenaar de overgebleven lege ruimtes doorhalen met een dikke horizontale streep.

Lic	Naam van spelers	Nr	In spel	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4	⊗	P	P	U ₂		
72	LEMAIRE F.	5	X	P ₂	P			
70	DE LOOR A. (CAP)	6	⊗	P ₁	T ₁	P	P ₂	P
73	MAHLER C.	7	⊗	P				
76	DE MOL P.	8	X	P	P ₁			
68	VAN GOMPEL L.	9	X	P ₂	P	T ₁	D ₂	
76	COLLIN J.	10	⊗					
72	DE RIJDT C.	11	⊗	P	P ₂	P ₁	U ₂	
80	DE HAAN D.	12						
79	ANTONISSEN M.	13	X	P				
Coach: MORTELMANS P. 291						B ₂		
Ass. Coach: COOSEMANS G.								

2.8. Diskwalificerende fouten in speciale gevallen

Artikel 39 - Vechten

Als enkel de coach wordt gediskwalificeerd zal dit als volgt genoteerd worden.

Coach: MORTELMANS P.	D ₂	F	F
Ass. Coach: COOSEMANS G.			

Als enkel de assistent coach wordt gediskwalificeerd zal dit als volgt genoteerd worden

Coach: MORTELMANS P.	B ₂		
Ass. Coach: COOSEMANS G.	F	F	F

Als zowel de coach als de assistent coach worden gediskwalificeerd zal men dit als volgt noteren

Coach: MORTELMANS P.	D ₂	F	F
Sec. Coach: COOSEMANS G.	F	F	F

Indien een speler op de bank met minder dan 4 fouten wordt gediskwalificeerd zal men de resterende vakjes opvullen met een « F » en een technische fout voor de bank noteren bij de coach

Lic	Naam van spelers	Nr	n _{sp}	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4						
72	LEMAIRE F.	5		P	P ₂	F	F	F
70	DE LOOR A. (CAP)	6						

Coach: MORTELMANS P.	B ₂		
Sec. Coach: COOSEMANS G.			

Indien een speler op de bank met 4 fouten wordt gediskwalificeerd zal men het vijfde vakje opvullen met een « F » en een technische fout voor de bank noteren bij de coach

Lic	Naam van spelers	Nr	n _{sp}	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4						
72	LEMAIRE F.	5		P	P ₂	P ₂	P	F
70	DE LOOR A. (CAP)	6						

Coach: MORTELMANS P.	B ₂		
Sec. Coach: COOSEMANS G.			

Indien een speler op de bank met 5 fouten wordt gediskwalificeerd zal men een « F » plaatsen achter de laatste fout en een technische fout voor de bank noteren bij de coach

Lic	Naam van spelers	Nr	n _{sp}	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4						
72	LEMAIRE F.	5		P	P ₂	P ₂	T ₁	P
70	DE LOOR A. (CAP)	6						F

Coach: MORTELMANS P.	B ₂		
Sec. Coach: COOSEMANS G.			

In alle gevallen waarin een ploegbegeleider wordt gediskwalificeerd zal men een technische fout voor de bank noteren bij de coach en verslag opmaken tegen die betreffende persoon

Coach: MORTELMANS P.	B ₂		
Sec. Coach: COOSEMANS G.			

3. Het scoreverloop

Het wordt aanbevolen dat de aantekenaar twee pennen met verschillende kleuren gebruikt, één voor de eerste en de derde periode (rood) en één voor de tweede en de vierde periode (blauw). De scorer moet een chronologisch overzicht bijhouden van de punten die door beide ploegen zijn gemaakt.

Voor dit scoreverloop zijn op het wedstrijdformulier 4 kolommen aangebracht.

Iedere kolom bestaat uit 4 verticale ruimten :

De twee bij elkaar behorende vakken links zijn van ploeg A en deze rechts van ploeg B
In de middelste kolommen staat de score (140 punten) van elke ploeg.

RUNNING SCORE								
A	B		A	B	A	B	A	B
1	1		36	36	71	71	106	106
2	2		37	37	72	72	107	107
3	3		38	38	73	73	108	108
4	4		39	39	74	74	109	109
5	5		40	40	75	75	110	110
6	6		41	41	76	76	111	111
7	7		42	42	77	77	112	112
8	8		43	43	78	78	113	113
9	9		44	44	79	79	114	114
10	10		45	45	80	80	115	115
11	11		46	46	81	81	116	116
12	12		47	47	82	82	117	117
13	13		48	48	83	83	118	118
14	14		49	49	84	84	119	119
15	15		50	50	85	85	120	120
16	16		51	51	86	86	121	121
17	17		52	52	87	87	122	122
18	18		53	53	88	88	123	123
19	19		54	54	89	89	124	124
20	20		55	55	90	90	125	125

Voor elk geslaagd velddoelpunt zal de aantekenaar een diagonale streep " / " trekken en voor elke geslaagde vrije worp een ingekleurde cirkel " • " plaatsen.

Dit dient te gebeuren over het **nieuwe totaal** aantal punten zoals deze door de juist scorende ploeg zijn verkregen. Daarna, in het lege hokje aan dezelfde kant van het nieuwe totaal aantal punten (naast de nieuwe " / " of " • "), dient de scorer het spelersnummer te noteren van degene die het velddoelpunt of vrijworp heeft gescoord.

Een door een speler gemaakte vrijworp dat 1 punt oplevert moet worden aangegeven door een ingekleurde cirkel " O " te plaatsen in de daarvoor bestemde vakje met vermelding van het nummer van de speler.

A	B
12	• • 6
12	• • 6
9	• • 12
9	• • 12
	5 • 10
	6 • 10
	7 7
	8 8
	9 9
	10 10
	11 11
	12 12

Een door een speler gemaakt velddoelpunt dat 2 punten oplevert moet worden aangegeven door een diagonale streep " / " te trekken in de daarvoor bestemde kolom met vermelding van het nummer van de speler.

A	B
	1 1
12	2 2 6
	3 3
9	4 4 12
	5 5
0	6 6 10
	7 7
12	8 8
	9 9
	10 10
	11 11
	12 12

Een door een speler gemaakt velddoelpunt dat 3 punten oplevert moet worden aangegeven door een diagonale streep " / " te trekken in de daarvoor bestemde kolom met vermelding van het nummer van de speler dat wordt omcirkeld.

A	B
1	1
2	2
(2)	(6)
4	4
5	5
(9)	(10)
7	7
8	8
(12)	9
10	10
11	11
12	12

Een velddoelpunt gemaakt in de eigen basket, moet worden genoteerd als gemaakt door de aanvoerder van de tegenpartij.

Punten gemaakt terwijl de bal niet door de basket gaat (Art. 31 –Goaltending en Interference) worden genoteerd als te zijn gemaakt door de speler die de doelpoging ondernomen heeft.

Aan het einde van iedere periode dient de aantekenaar een dikke cirkel te plaatsen rond het laatste getal van de punten gescoord door beide ploegen en een dikke horizontale streep te trekken onder zowel deze punten als de nummers van de spelers die de laatste punten scoorden. Aan het begin van iedere periode (en van eventuele verlengingen) moet de aantekenaar doorgaan met noteren van de punten vanaf de plek waar hij gestopt was. Aan het eind van de wedstrijd dient de aantekenaar twee dikke horizontale strepen te trekken onder zowel de laatst gescoorde punten als de nummers van de spelers die de laatste punten scoorden. Verder dient hij een diagonale lijn te trekken om de overgebleven score van elke ploeg door te halen.

RUNNING SCORE											
A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
1	5	12	35	71	4	105	106				
2	5	37	37	4	8	72	72	4	107	107	
(7)	3	4	38	38	73	73			108	108	
4	9	39	39	74	74	12			109	109	
12	5	11	40	40	(5)	75	75		110	110	
12	11	41	41	76	76				111	111	
7	7	12	42	42	4	77	77		112	112	
4	8	43	43	4	78	78			113	113	
9	(2)	44	44	79	79				114	114	
7	10	(5)	45	45	7	80	80		115	115	
8	5	8	46	46		81	81		116	116	
8	4	47	47	5	82	82			117	117	
13	13	48	48		83	83			118	118	
11	6	(5)	49	49	7	84	84		119	119	
15	15	50	50	4	85	85			120	120	
7	16	11	51	51		86	86		121	121	
17	11	7	52	52	6	87	87		122	122	
12	18		53	53		88	88		123	123	
19	19	9	54	54		89	89		124	124	
4	20	(6)	5	55	(7)	90	90		125	125	

Telkens als het mogelijk is, moet de aantekenaar zijn scoreverloop vergelijken met het zichtbare scorebord. Als er een 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 de ploegen het met de verbetering niet eens is, dient hij onmiddellijk de hoofdscheidsrechter in te lichten, zodra de bal dood is en de wedstrijdklok stil staat.

Aan het einde van elke periode en eventuele verlengingen moet de aantekenaar de score die door beide ploegen bereikt is op de daarvoor bestemde plaats onder aan het wedstrijdformulier invullen.

Scores: Period	①	A	14	B	12	②	A	22	B	25
	③	A	10	B	12	④	A	26	B	25
Extra periods				A	_____	B				

Aan het einde van de wedstrijd moet hij de einduitslag noteren en de naam van de winnende ploeg vermelden.

Final Score :	Team A	72	Team B	74
Name of Winning Team :	REFEREES II			

Wanneer een ploeg meer dan 140 punten zou maken, zal de thuisploeg ervoor zorgen dat zij een zelfgemaakt formulier ter beschikking kunnen stellen met een score vanaf 141 tot bv. 280. Deze bijlage zal uiteraard mee opgestuurd worden naar het bevoegd comité.

Wanneer een club om één of andere reden protest wenst aan te tekenen zal de kapitein of de coach van de betreffende ploeg zijn handtekening plaatsen naast de bijbehorende letter. De club zal later dit protest nog dienen te bevestigen door middel van het indienen van een klacht.

Referee : (Sign.)	Captain's signature in case of protest
	A <i>De Loor</i>
	B

De hoofdscheidsrechter moet als laatste het wedstrijdformulier tekenen, waarmee de verslaggeving van de wedstrijd besloten wordt.