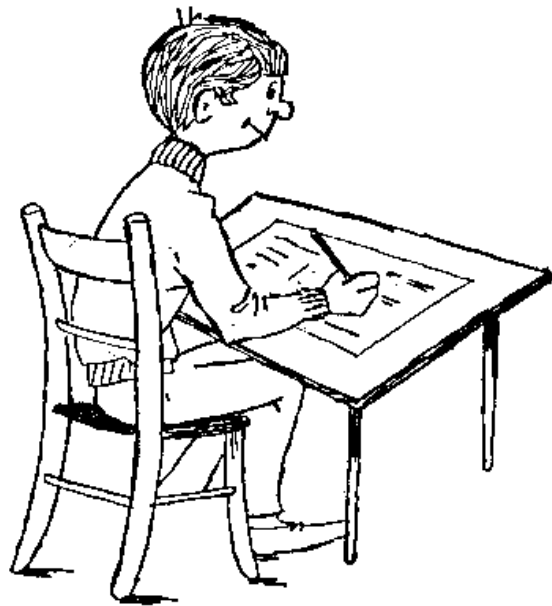




G-cursus



*Basketballvereniging Uitsmijters Almelo
www.uitsmijters.nl*

Peter Veldhuizen



Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
Inleiding	2
Invullen van het scoresheet	3
Wedstrijdgegevens	3
Teamgegevens	3
Scoreverloop	4
Een score	4
Een wissel	4
Een time-out	5
Een fout	5
Bijzondere fouten	5
Teamfouten	6
Einde van een periode	6
Einde van de wedstrijd	7
Nog wat kleine zaken	7
Miniwedstrijden	8
Jurytafel	9
Timer	9
24-seconden operator	10
Jurytafel algemeen	10
Opdracht	11
Bijlagen	
Blanco scoresheet (om de opdracht van pagina 11 op te maken)	
Voorbeeld scoresheet (als geheugensteuntje)	
Oplossing van de opdracht van pagina 11	

Inleiding

Almelo, september 2005

In maart 2000 werd de eerste G-cursus door Uitsmijters georganiseerd. De bedoeling van deze korte les is je snel bekend te maken met de taken achter de jurytafel.

Het eerste deel van deze handleiding bestaat uit een cursus scoren. Hoe vul je het sheet in en hoe verwerk je de verschillende situaties in een wedstrijd.

Het tweede deel is een thuisopdracht. In de bijlagen vindt je een voorbeeld scoresheet en een blanco sheet. Werk de wedstrijd dit weergegeven is helemaal af door het sheet in te vullen. In De Uitsmijter van november staat de "oplossing". Controleer dan thuis wat je goed en fout hebt en kijk eventueel nog even na waarom je het fout hebt gedaan (als dat het geval is natuurlijk...).

Peter Veldhuizen



Invullen van het scoresheet

Hieronder een handleiding bij het scoren. Let wel, het betreft hier het sheet van de Nederlandse Basketball Bond en niet dat van de FIBA, zoals je op internet kunt zien. Bij de mini's heb je trouwens een nog ander sheet.

Wedstrijdgegevens

Om te beginnen kunnen we het wedstrijdformulier (sheet) in een aantal verschillende vakken verdelen. Bovenaan staan de gegevens van de wedstrijd. Het nummer, de tijd, plaats, scheidsrechters. Als scheidsrechter zet je achter je naam overigens ook je licentienummer, of, als je dat niet hebt, je club. Goed, met dit gedeelte heb je scorer niets te maken, want alle gegevens staan al ingevuld als het goed is.

Teamgegevens

Het volgende vak, of beter: vakken, zijn de gegevens van de teams en spelers. Hier staan de naam van het team (bijv. "Uitsmijters 1"), worden de time-outs vermeldt (in minuten), de teamfouten (kruisje zetten) en de spelers.

Van de spelers worden de volgende gegevens genoteerd:

1. Het lidnummer (bijv. "128"); dit is het nummer wat op de spelerspas staat.
2. De naam
3. Het rugnummer
4. Gespeeld of niet? De vierde kolom is bedoeld voor het bijhouden van de spelers die daadwerkelijk hebben gespeeld. De coach vult voor aanvang de startende vijf spelers in. Deze vijf kruisjes omcirkel je. Tijdens de wedstrijd kruis je aan wie er in het veld staan. Wordt er gewisseld, dan kruis je ook de speler aan die er inkomt en nog niet eerder heeft gespeeld. Hierbij is de hulp van de timer soms nodig, want als scorer moet je vaak veel dingen tegelijk doen!
5. Gemaakte fouten. We komen hier later op terug.

Licentie No.	Spelersnamen	No	Speler	Fouten					
				1	2	3	4	5	
012	J. Van den Ende	4	⊗	12					
615	J. de Mol	5	x						
4711	A. van Duin	6	x	5 ^T					
072	P. Freriks	8	⊗	2 ²	19				
151	B. de Wolf	9	x	5					
168	K. Vaak	11	⊗	18					
157	B. Peper	12	⊗	7 ^D	D	D	D	D	
172	J. Meijer	14	⊗	4 ^U					
A192	Coach: W.A. van Buren					B	T		
	assistent coach								

Onderaan wordt de naam (en eventueel licentienummer) van de coach vermeldt. Verder staan achter de naam van de coach ook de eventuele technische fouten.



Scoreverloop

Het volgende gedeelte op het sheet is het scoreverloop. Hier wordt genoteerd in welke minuut er door welke speler is gescoord. Je werkt van boven naar beneden. Je moet dus achteraf kunnen zien in welke volgorde er werd gescoord.

De minuten

In het midden (de grijze kolom) komt de minuut te staan. Als scorer moet je dus opletten in welke minuut je zit. De timer kan hier bij helpen! Een tip: als je de minuut op het scoresheet bij de minuut op de klok (scorebord) telt, dan moet dat 10 zijn. Denk eraan: als je de laatste minuut noteert (de 10^e) dan is er nog een hele minuut te spelen!

De scores

Aan de beide zijden van de grijze minutenkolom heeft ieder team een eigen gedeelte. Het rechter gedeelte is bedoeld voor het team dat naar de rechter basket speelt en het linker voor... Juist ja! Dit gedeelte is bij ieder team weer verdeeld in twee kolommen. De kolom het dichtste bij de grijze minutenkolom is bedoeld voor de punten. En die punten die tellen door, dus 2, 3, 4, 6, etc. (zoals je hiernaast kunt zien bij team B.)

In de andere kolom zet je de speler die scoorde. Hiernaast is het eerste punt bijvoorbeeld gemaakt door nummer 8 van team B.

B	M	A		
	1			
8 2				
	2			
		1 4		
6 3		-		
4				
	3			
		4	Ⓞ	
	4			
	5			
12 6				

We gaan nu even een paar situaties bekijken. Lees alles goed, want het komt van pas in de wedstrijd!

Een score

Een score noteren is simpel. In de buitenste kolom noteren we het spelnummer, in de binnenste kolom de score.

Er zijn drie verschillende scores mogelijk in basketbal en dus ook drie verschillende manieren van punten opschrijven (zie voorbeeld):

1. Gewone score (velddoelpunt)

Je noteert gewoon in de buitenste kolom het spelnummer en in de binnenste kolom de score.

2. Driepunters

Wanneer de scheidsrechter het aangeeft noteer je de score (dus plus drie punten) en het spelnummer omcirkel je.

3. Vrije worpen

Je noteert het spelnummer in de buitenste kolom. Dan maak je een vakje van 1, 2 of 3 hokjes (afhankelijk van hoeveel vrije worpen) en daarin noteer je de score. Als de vrije worp mis is, dan zet je een streepje. Bij het noteren van de fout in de vakjes achter het spelersgedeelte noteer je buiten de minuut waarin de fout werd gemaakt ook het aantal vrije worpen. We komen hier later op terug.

Een wissel

Een wissel wordt aangevraagd bij de tafel. De tafel geeft een signaal voor de wissel zodra het spel stilligt. Uiteraard alleen als dat team mag wisselen. Bij een fout wacht je even tot de scheidsrechter klaar is met zijn signalen aan de tafel. Kijk altijd eerst of de speler die het veld inkomt al eerder heeft gespeeld. Zo niet, dan zet je een kruisje achter het spelnummer.



Een time-out

Wanneer een coach een time-out aanvraagt wordt het spel stilgelegd bij een fluitsignaal van de scheidsrechter of bij een score van de tegenpartij. De tafel geeft een signaal om de scheidsrechter te waarschuwen dat er een time-out komt. Bij een fout wacht je even tot de scheidsrechter klaar is met zijn signalen aan de tafel. We noteren de minuut in het time-out vakje. Na 50 seconden geeft de tafel even een signaal. De time-out is over. (Let na de time-out ook op eventuele wissels.)

Een fout

Het is de 4^e minuut. Speler 5 van team B maakt een fout op speler 4 van team A. De scheidsrechter geeft zijkant.

Nu noteren we in het foutengedeelte van team B achter nummer 5 de fout. We schrijven de fout op, door in het vakje de minuut te noteren (4 dus). Naast het noteren van de fout bij de speler, noteren we ook een kruisje bij de teamfouten (zie verderop). Er is zijkant, dus we zijn klaar met noteren. Als laatste laten we even een bordje zien met het aantal fouten daarop van de speler. Start de tijd maar weer.

Een fout met vrije worpen

Stel we hebben de bovenstaande situatie, maar de scheidsrechter geeft speler 4 twee vrije worpen. De score zit dus niet (want er komen twee vrije worpen).

We noteren nu in het fouten gedeelte achter nummer 5 weer de vierde minuut, maar zetten we een kleine "2" boven. Dit geeft aan dat er bij deze fout twee vrije worpen horen.

In het score gedeelte zetten we in de buitenste kolom het spelnummer (dus nummer 4) en in de binnenste kolom maken we een vakje van twee hokjes. In deze vakjes zetten we de score (wanneer de vrije worp zit) of een streepje als de vrije worp mis is. Klaar.

Wanneer er een bonus wordt toegekend, dan noteer je eerste de score (twee punten dus) en dan maak je een vakje voor één vrije worp. In de foutengedeelte zet je bij de minuut een kleine "1".

Stel dat er drie vrije worpen komen (bij een fout op een speler die bezig was met het maken van een driepunter) dan noteer je uiteraard drie vakjes in het puntengedeelte en een kleine "3" bij de minuut.

Bijzondere fouten

Veel komen ze niet voor, maar je moet ze toch kunnen noteren; T-, D- en U-fouten.

Bij alle bijzondere fouten geldt: snap je het niet, vraag dan de scheidsrechter! Een scheidsrechter die een bijzondere fout geeft weet ook hoe alles afgehandeld moet worden...

Technische fout van een speler

Deze noteer je op dezelfde manier als een gewone fout. Er komt één vrije worp te staan in het scoregedeelte van de tegenstander. Bij de minuut in het foutengedeelte zet je alleen een kleine letter "T" in plaats van een kleine "2". Het spel gaat overigens verder met een uitname.

Technische fout van de coach

Hier zijn twee verschillende fouten mogelijk. De coach kan zelf een technische fout krijgen en dan noteren we een "C" (van coach) bij de minuut.

Wanneer iemand anders op de spelersbank een technische fout krijgt (dat kunnen ook bijvoorbeeld ouders zijn die een grote mond hebben) dan noteren we een "B" (van bank) bij de minuut.

Wanneer alle vakjes vol zijn of wanneer er twee "C's" staan, dan moet de coach worden verwijderd.

Onsportieve fout

Een onsportieve of onsportieve technische fout wordt genoteerd als een technische fout, maar nu met een kleine letter "U" in plaats van de "T". Ook komen er twee vrije worpen (en zijkant, maar dat noteren we niet) in het puntengedeelte te staan.



Diskwalificerende fout

Een diskwalificerende fout wordt genoteerd met een kleine letter "D" bij de minuut in het foutengedeelte. De vakjes die dan nog leeg zijn achter de speler of coach die de fout kreeg noteren we een letter "D", zonder de minuut. Dit is om aan te geven dan de speler of coach niet meer deel neemt aan de wedstrijd.

Dubbel fout

Wanneer twee spelers tegelijk een fout maken, dan noteer je de fout heel gewoon met de minuut achter het spelersnummer. Natuurlijk bij beide spelers. Het spel gaat verder met zijkant voor het team dat in balbezit was. Dat hoeven wij niet te noteren. We zet je een "C" bij de minuut, bij beide spelers uiteraard. Dit betekent "compensatie". Dit houdt in dat de straffen tegen elkaar wegvielen.

Teamfouten

In het teamgedeelte staan vier kolommen voor de teamfouten. Bij iedere fout (behalve bij een technische fout voor de coach) zet je een kruisje in deze kolom. Wanneer de vierde fout is gemaakt is de kolom vol en zet je een vlaggetje of een pion op de jurytafel, zodat de scheidsrechters weten dat er vanaf nu vrije worpen komen bij een fout.

Einde van een periode

Na een periode moeten we een aantal zaken doen op het formulier.

Puntengedeelte

Je hoeft tegenwoordig niet meer van kolom te wisselen op het scoresheet als de teams van basket wisselen. Je mag dus gewoon doorschrijven. We even een cirkel zetten om de stand aan het einde van een periode.

We zetten geen streep door de rest van de kolom, maar in de volgende periode gaan we gewoon verder in dezelfde kolom. Stel dat we bijvoorbeeld ruimte te kort komen, dan wordt het een behoorlijke onoverzichtelijk boel!

Teamgedeelte

1. We trekken bij het foutengedeelte een lijn om de ingevulde vakjes. Straks bij het einde van de wedstrijd kunnen we dan zien welke fouten voor en welke fouten na de rust zijn gemaakt.
2. Ploegfouten. We trekken een streep door de vakjes die niet gebruikt zijn (alleen in de vakjes van de eerste helft natuurlijk). Wanneer alle vakjes ingevuld zijn, dan zet je daar achter even het totaal aantal gemaakte fouten (bijvoorbeeld 5, 6 of 7).
3. Time-outs. We zetten een streepje in de vakjes die niet gebruikt zijn. (Alleen van de eerste helft!)

De stand

In het onderste gedeelte van het sheet vermelden we even de ruststand.

De volgende periode

Na rust beginnen we uiteraard met minuut 1 en niet met 11! We gaan dus verder in dezelfde kolom als in de eerste helft.

Nieuwe pen

Omdat we spelen met vier periodes kennen schrijven we voortaan ook met verschillende kleuren. Dit om verwarring bij bijvoorbeeld de teamfouten per periode te voorkomen.



Einde van de wedstrijd

Ook bij het einde van de wedstrijd moeten we nog wat dingen doen.

Scoregedeelte

We omcirkelen de eindstand. Er worden dus geen strepen meer gezet, met daaronder de eindstand, maar we zetten een cirkel om de laatst genoteerde stand.

De rest van de kolom wordt onbruikbaar gemaakt, door er een golvende streep door te trekken.

Teamgedeelte

Alle vakjes die we niet hebben gebruikt worden doorgestreept. De fouten, de time-outs, de ploegfouten (kijk hiervoor bij "het einde van een periode").

De stand

Onderaan het sheet vullen we de eindstand in en de naam van het winnende team.

Je vult je naam in, de naam van de timer en de naam van de 30-secondenoperator.

Einduitslag: Team A 120 Team B 88
Naam van winnend team: Uitsmijters

Nog wat kleine zaken

Beurtelingsbalbezitwisselpijl

De sprongbal is in principe afgeschaft. Hiervoor in de plaats staat een pijl op de tafel, welke aangeeft wie bij de volgende sprongbalsituatie balbezit krijgt.

Bij het begin van de wedstrijd krijgen we een "normale" sprongbal. Stel, team A krijgt na deze sprongbal balbezit. Dan wordt de pijl in de speelrichting van team B gedraaid. Bij de volgende sprongbalsituatie krijgt team B de bal en wordt de pijl weer omgedraaid (richting team A). De scorer bedient de beurtelingsbalbezitwisselpijl.

Klaarzetten van de tafel

Voor de wedstrijd begint (je bent ongeveer 10 minuten van tevoren aanwezig) controleer je of je alles hebt: pen, klok, toeter, sheet, twee pionnen om acht teamfouten aan te geven.

Als er op twee velden gespeeld wordt, staat de scoretafel en de spelersbanken in de zaal (het team wat moet spelen zet deze klaar). Als je klaar bent, dan ruim je de spullen ook weer op.

Onpartijdig

Je maakt deel uit van de jurytafel. Dat wil zeggen dat je samen met de scheidsrechters (en de eventuele commissaris) onpartijdig bent. Wanneer de scheidsrechters bijvoorbeeld niet weten wat er in een bepaalde situatie gebeurde, dan kunnen ze dat aan jou vragen.

Om beide teams te laten weten dat je onpartijdig bent, juich je niet bij een score en zit je niet te ouwehoeren. Ook laat je je niet afleiden door anderen.

Hulp

Wanneer je er niet uitkomt, dan vraag je de timer of 24-secondenoperator of deze je wil helpen.

Samen let je op. Wie scoorde, wie maakte de fout, etc.

Kom je er samen niet uit, of hangt een coach je de keel uit, dan waarschuw je de scheidsrechter op het eerstvolgende moment dat de wedstrijd stil ligt.



Miniwedstrijden

Er zijn een paar verschillen tussen basketball- en minibasketballwedstrijden. Hieronder een kleine opsomming. We kijken gewoon eens naar de spelregels, dan volgt het sheet vanzelf.

Dode tijd

De klok staat alleen stil bij vrije worpen, blessures en als de scheidsrechter het zegt.

Geen teamfouten

Bij "normaal" basketball krijgen we vanaf de vijfde teamfout vrije worpen voor de tegenstander. Mini's doen daar niet aan.

Vrije worpen

Bij mini's kennen we geen bonus. Bij een fout op een score dit zit krijg je dus geen extra vrije worp. We krijgen dan gewoon een uitname onder de basket, net als bij een gewone score (ja, het lijkt vreemd, maar de ploeg die de fout maakte neemt de bal uit).

Verplichte deelname

Iedere speler moet in de eerste drie perioden één periode aan de kant zitten en minimaal één periode spelen. Hiervoor zijn deelnamevakjes op het sheet geplaatst. De coach vult de deelname voor aanvang van iedere periode in. De scheidsrechters controleert de deelname.

Stel dat een speler vervangen wordt omdat hij geblesseerd is, dan zet je in het vakje van de vervanger, dus de speler die het veld betreedt, een letter i met de minuut.

Time-out

Er is in de vierde periode één time-out toegestaan. Er staan meer vakjes op het sheet, maar dit klopt volgens de regels niet.

Wisselen

Het wisselen van spelers is bij mini's alleen toegestaan in de volgende gevallen:

1. Tijdens de rust tussen de periodes
2. Tijdens de time-out in de vierde periode

Hierbij moet even gezegd worden dat in de vierde periode in de praktijk ook wissels worden aangevraagd. Dit staat dus niet in de regels, maar gebeurt wel. Let wel op de "verplichte deelname".



Jurytafel

Naast scoren zijn er nog een aantal taken voor een jurytafel. Hieronder een overzichtje.

Timer

De tijd gaat aan wanneer de scheidsrechter het time-in signaal geeft (de hand snel omlaag beweegt). Als de scheidsrechter dit niet aangeeft, dan gaat de tijd in wanneer de bal geraakt wordt door een speler.

Levende tijd

Bij basketball wordt bijna altijd met levende tijd gespeeld. De tijd gaat stop wanneer de scheidsrechter fluit en bij een score in de laatste twee minuten van de wedstrijd.

Dode tijd

Bij de wedstrijden op vrijdag die om 19.15 uur beginnen spelen we met dode tijd. Uitsmijters heeft hier toestemming voor van Rayon Oost, omdat de zaal niet eerder beschikbaar is.

Bij dode tijd wordt de klok alleen gestopt:

1. bij vrije worpen
2. bij sprongbal
3. bij blessures
4. bij time-outs
5. als de scheidsrechter het zegt

Bij mini's staat de klok alleen stil bij vrije worpen, blessures en natuurlijk tijdens een time-out.

Minuten doorgeven

Als timer geef je aan de scorer door wanneer de volgende minuut begint. De scorer vult dit in op het sheet. Twee kleine tips:

Geloof niet direct de wijzer van de handklokken. Geef pas een eindsignaal wanneer de scorer de 10^e minuut heeft opgeschreven en deze voorbij is.

Als je werkt met het scorebord loopt de klok van 10 naar 0 minuten. De minuut waarin je zit is 10 minuten min het aantal minuten op het scorebord. Dus bij de tijd 6 minuten en 32 seconden zitten we in de 4^e minuut.

Helpen van de scorer

Help de scorer met:

1. Wie scoorde het punt
2. Wie vroeg een time-out aan
3. Wie maakte de fout
4. etc.



24-seconden operator

Bij rayonwedstrijden en hoger spelen we met de 24-secondenregel. Als 24-secondenoperator bedien je de zichtbare klok (digitaal) of niet-zichtbare klok. Beide klokken hebben twee knoppen. De start en stop en de reset.

Wel “resetten”

Een team moet binnen 24 seconden een schotpoging doen en daarbij de ring raken. Een nieuwe periode van 24 seconden gaat in bij:

1. sprongbal
2. een fout
3. als de tegenstander de bal krijgt
4. de bal de ring raakt bij een doelpoging
5. als de scheidsrechter het aangeeft (met het signaal) bijv. bij voetbal

Niet “resetten”

Geen nieuwe 24-secondenperiode gaat in wanneer:

1. de bal de ring niet raakt bij een schotpoging
2. de tegenstander de bal uit tikt en de ploeg in balbezit dus balbezit houdt (je drukt dan dus op stop en vervolgens weer op start)

Het signaal

Als het signaal gaat (of je het zelf geeft natuurlijk) zijn er drie mogelijkheden:

1. het is een overtreding (want de bal heeft de ring niet geraakt)
2. je bent te laat met resetten (geeft niks, kan gebeuren)
3. terwijl de bal richting de basket gaat klinkt het signaal (als het doelpunt zit telt de score, zit het doelpunt niet, dan is het een overtreding)

Jurytafel algemeen

1. Wees onpartijdig. Juich dus niet fanatiek mee als Uitsmijters scoort etc.
2. Wees geconcentreerd en laat je niet afleiden door mensen die achter je staan of door de coaches
3. Maak je taken af. Je mag weg als de scheidsrechter het zegt.
4. Zorg er voor dat wissels en time-out bij de jurytafel worden aangevraagd.



Opdracht

Hieronder staat een wedstrijd omschreven. Hiermee kun je oefenen op een scoresheet, zonder dat je twee teams hoeft te laten spelen. Wel zo makkelijk voor thuis. Loop alles stappen nauwkeurig langs.

Algemeen

Uitsmijters speelt thuis en doelt in de eerste periode op de rechter basket. Zwaluwen is bezoeker en speelt op de andere basket.

We beginnen in de tweede periode. De stand na de eerste periode is 25 tegen 22 voor Uitsmijters. Aan beide zijden doen de nummers 4 t/m 15 mee.

1^e minuut

Nummer 7 van Uitsmijters scoort 2 punten. Nummer 4 van Uitsmijters maakt een fout tegen nummer 10 van Zwaluwen.

2^e minuut

Nummer 10 van Zwaluwen scoort 3 punten. Nummer 5 van Uitsmijters maakt een fout op nummer 10 van Zwaluwen, nummer 10 van Zwaluwen was op dat moment met een twee punts doelpoging bezig. De doelpoging mislukt. De twee vrije worpen worden niet benut.

3^e minuut

De coach van Uitsmijters neemt een time-out. Nummer 5 van Uitsmijters wisselt voor nummer 12. Nummer 14 van Zwaluwen maakt een fout op nummer 10 van Uitsmijters, die ondanks de fout toch scoort (twee punten). De bonus is raak.

4^e minuut

Nummer 10 van Zwaluwen onderneemt een doelpoging als nummer 4 van Uitsmijters een fout maakt. Hij krijgt twee vrije worpen en de eerste gaat mis, de tweede raak. Nummer 4 van Uitsmijters wisselt met nummer 13. Nummer 7 van Uitsmijters maakt een fout tegen nummer 9 van Zwaluwen.

5^e minuut

Nummer 4 van Zwaluwen schiet een driepunter. Nummer 13 van Uitsmijters maakt een fout op hem, maar de score is wel raak. De bonus niet. Nummer 10 van Uitsmijters maakt een fout op de nummer 5 van Zwaluwen. Uitsmijters heeft meer dan vier teamfouten, dus neemt nummer 5 van Zwaluwen twee vrije worpen. Ze gaan beide raak.

6^e minuut

Tegen de doelende speler nummer 8 van Uitsmijters wordt een fout gemaakt door nummer 11 van Zwaluwen. Het schot is mis. De twee vrije worpen gaan beide raak.

7^e minuut

De coach van Uitsmijters heeft een grote mond tegen de jurytafel. De jurytafel meldt dit bij de scheidsrechter en de coach van Uitsmijters krijgt een Technische Fout. Nummer 11 van Zwaluwen neemt de twee vrije worpen en mist de eerste. De tweede is raak.

8^e minuut

Er gebeurt niets

9^e minuut

De center van Zwaluwen, nummer 6, zet zijn elleboog in het gezicht van nummer 8 van Uitsmijters en krijgt een onsportieve fout. Nummer 8 raakt beide vrije worpen.



10^e minuut

De coach van Zwaluwen neemt een time-out. De nummer 6 van Zwaluwen scoort twee punten. De nummer 10 van Uitsmijters beledigt de scheidsrechter en krijgt een technische fout. Nummer 7 van Zwaluwen neemt de vrije worp, maar mist.

Rust

Sluit de tweede periode af en vul in wat nodig is.

1^e minuut

Er gebeurt niets

2^e minuut

Nummer 8 van Uitsmijters scoort 2 punten. Zwaluwen neemt een time-out. Nummer 9 van Zwaluwen scoort.

3^e minuut

Nummer 9 van Zwaluwen dunkt. Raak!

4^e minuut

Nummer 8 van Uitsmijters scoort maar maakt daarbij lopen. De scheidsrechter fluit hier voor.

5^e minuut

Rudi Völler (de nummer 13 van Zwaluwen) spuugt naar de nummer 4 van Uitsmijters. Hij krijgt direct een diskwalificerende fout en verlaat het veld. Nummer 14 van Zwaluwen vervang Rudi als aanvoerder. Nummer 4 neemt de vrije worpen en raakt ze beide.

6^e minuut

Er gebeurt niets

7^e minuut

Uitsmijters doet dom. Nummer 8 scoort in eigen basket (twee punten).

8^e minuut

Nummer 7 van Zwaluwen scoort een driepunter. Hij knalt bij het neerkomen op de grond tegen nummer 10 van Uitsmijters.

9^e minuut

De beide nummers 12 staand onder de basket van Uitsmijters en duwen elkaar omver. De scheidsrechter geeft een dubbelfout. Uitsmijters was aan de bal en krijgt dus balbezit.

10^e minuut

Uitsmijters scoort twee punten (door nummer 13).

Einde derde periode

Sluit de derde periode af en vul in wat nodig is.



NEDERLANDSE BASKETBALL BOND

Minuut van de belaste time out

Teamfouten per periode (1,2,3 en 4)
Bij vierde kruis: rode vlag plaatsen.
Vanaf vijfde fout 2x vrije worpen.

Kolom (team) A en (team) B
A, B of B, A: afhankelijk van aanvalsbasket

Team A Amsterdam

Team B Den Bosch

Competitie: HE Datum: 17-03-01 Tijd: 20:00 Hoofdscheidsrechter: H. Janssen
Wedstrijd No.: B1300 AA Plaats: Amsterdam 2e scheidsrechter: B. Hendriksen

Team A: Amsterdam

Time-outs: ① 4 ② 8 Periode ① 4 ② 4
 ③ 4 ④ 5 9 ③ 4 ④ 4
 Extra tijd 4 **Kruis = géén time-out**

		SCOREVERLOOP									
		A	M	B	B	M	A	M	M	M	
④	3	1		11	34						
6	5	2				9	14	32			
		3	8	2	11	(36)	14	34			
7	7	4	8	4		10	14	36			
4	9					9	(38)				
		5	5	6	5	(37)	1				
6	11	6				(38)					
7	13	7	8	8		2	7	40			
		8	5	11	8	40	4				
		9	8	(13)		5					
4	(15)	10				6	14	42			
4	17	1				7					
		2	5	(14)	5	(42)	9	6	(44)		
				(15)		10					
7	19	3	8	17		(42)					
		4									
		5									
6	21	6									
		(22)									
		7	5	19							
		8	5	-							
		9	8	(21)							
				-							
4	(24)	10									
		B		A							
		21		24							
8	23	1									
5	25	2	4	26							
		3									
9	27	4									
9	29	5	7	28							
		6									
5	-	7									
		-									
8	31	8	4	30							
		(32)									

Licentie No.	Spelersnamen	No	Speler #	Fouten						
				1	2	3	4	5		
270	J. Boerman	4	(x)	3	7	1 ^D				
374	K. Akkermans	5	x	5						
211	P. Pietersen	6	(x)							
400	A. Bakker	7	(x)	7 ²	2 ²	8 ³	3 ^T	8 ²		
406	F. de Boer	8	x	1 ^F	F	F	F	F		
399	T. den Beste	9	x	8 ¹						
258	I. van der Laan	10	(x)	7 ^C						
355	O. Dirksen	11								
273	N. Been	12	(x)	7 ^U						
385	R. Dijkstra	14	x							

B123 Coach: K. Okkerman
assistent coach

Team B: Den Bosch

Time-outs: ① ② Periode ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
 ③ ④ ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
 Extra tijd

Licentie No.	Spelersnamen	No	Speler #	Fouten						
				1	2	3	4	5		

Veldspeler
Iedere speler die meespeelt, krijgt een kruisje (x) achter zijn naam.
Speler van de beginnende vijf krijgt bovendien een cirkel rondom de kruis (x)

Scheidingslijn einde 1e helft
Na de tweede periode wordt er een scheidingslijn getekend ná de fouten tot dusver. Links van deze lijn betekent fouten in 1e helft, rechts ervan in 2e helft.

Fouten in perioden
Door het wedstrijdformulier met minimaal twee kleuren te beschrijven kunnen de fouten in een periode worden getoond. (hier vielen fout 2e+8e min in 2e periode)

Coach: _____
assistent coach

Naam scores: _____
Naam timer: _____
Naam 24-sec.operator: _____
Naam Commissaris: _____

Scores: Periode ① A 15 B 13 ② A 9 B 8
③ A 14 B 15 ④ A 6 B 6
Extra tijd A - B -

Einduitslag: Team A 44 Team B 42
Naam van winnend team: Amsterdam

Handtekening aanvoerder in geval van protest

Speler nr 4 scoort 3 punten
Cirkel om spelersnummer (= 3-punter).

Ploegen scoren in dezelfde minuut
Scores staan op dezelfde regel (geen trapsgewijze schrijfwijze).

Bonus vrije worp
Speler 8 scoort en krijgt een bonus vrije worp. Naast bonus komt haakje. Bonus mis, dan streepje i.p.v. één punt.

Einde periode
Cirkel om de stand en een streep trekken over beide kolommen onder de tiende minuut van de afgelopen periode.

Nieuwe periode met andere kleur
De tweede en vierde periode met een andere kleur pen schrijven.

Eindstand wedstrijd.
Dubbele streep trekken onder scores. Restkolom onbruikbaar maken.

Alle minuten opschrijven
Ook bij géén scores in de minuut, toch minuut opschrijven.

Bij fouten (minuut+vrije worpen)

- 7 = Persoonlijke fout: 7e min, inworp
- 7¹ = Persoonlijke fout: 7e min, 1x
- 7² = Persoonlijke fout: 7e min, 2x
- 7³ = Persoonlijke fout: 7e min, 3x
- 7^C = Persoonlijke fout: dubbelfout (geCompenseerd)
- 7^F = Vervanger gediskwalificeerd (Fighting) Restvakjes = F's
- 7² = Ná 5e fout, als vervanger weggestuurd wegens vechten
- 7^T = Technische fout speler: 1x + inworp
- 7^U = Onsportieve fout (met U): 2x + inworp
- 7^D = Diskwalificerende fout: 2x + inworp
- 7^C = Technische fout Coach (eigen fout) 2x + inworp
- 7^B = Technische fout Bank (fout bij de coach opschrijven). 2x + inworp

Begin derde periode (2e helft).
Van kolommen wisselen en eindstand eerste helft overnemen. Onder deze ruststand komt op volgende regel de eerste minuut van de 3e periode.

Handtekening
scheidsrechters

Protest ploeg
Handtekening aanvoerder

