Instructieboekje

Jurytafel en Scorebord

DOEL VAN DIT BOEKJE

Tijdens een basketbalwedstrijd zijn de scheidsrechters verantwoordelijk voor alles wat op en rond het veld gebeurt. Echter, de jurytafel is voor een goed verloop van de wedstrijd minstens even belangrijk. In dit instructieboekje wordt ingegaan op de taken van de jury bij een basketbalwedstrijd, en hoe deze uitgevoerd moeten worden. Het boekje is zowel geschikt als lesmateriaal voor beginners, als om zaken in na te zoeken voor
als je iets vergeten bent.

INHOUD

Doel van dit boekje 2

Taken juryleden 3

Speeltijd bijhouden 4

Balbezit-pijl 5

Wissels en time-outs 5

Invullen wedstrijdformulier 7

Scores en speler die scoort 8

Teaminformatie, time-outs en fouten 9

In de rust tussen de periodes 10

Afsluiting wedstrijd 10

De taken van de schotklok operator 11

Uitleg spelregels Mini-basketbal 13

Bediening Scorebord 18

Voorbeeld sheets 21

Tekens van de scheidsrechter(s) 23

TAKEN JURYLEDEN

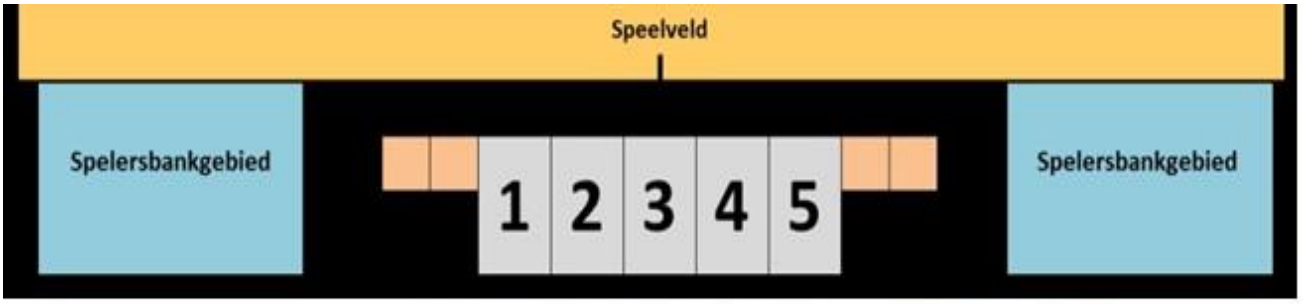
Goede juryleden zijn onmisbaar voor een wedstrijd. Als jurytafel ben je samen met de scheidsrechters verantwoordelijk voor een goed en vooral soepel verloop van de wedstrijd. Maar wat doe je als juryleden nu eigenlijk allemaal?

- Je zorgt voor het bijhouden en draaien van de beurtelings balbezit-pijl
- Je houdt de tijd bij
- Je houdt de 24 seconden klok bij
- Je geeft aan de scheidsrechters aan als spelers willen wisselen
- Je geeft aan de scheidsrechters aan als coaches een time-out willen
- Je houdt de teamfouten van beide teams bij en zet een bordje omhoog na de 4^{e} teamfout
- Je houdt het wedstrijdformulier bij

DE TAFELUITRUSTING EN PLAATS TAFELOFFICIALS

Op de tafel horen aanwezig te zijn:

- Scoresheet met vier goed schrijvende pennen (resp. een rode, blauwe, groene en zwarte pen;
- reservepennen zijn aan te bevelen)
- Twee aparte signalen voor de timer en de schotklok operator (met een herkenbaar verschil) Beide signalen dienen een erg hard geluid te kunnen produceren
- Apparatuur om de tijdklok en 24-seconden-klok te sturen.
- Naast de scorebordklok een reservetijdklok en een reserve 24-seconden-klok (geen stopwatches)
- Bordjes voor spelersfouten; de bordjes dienen genummerd te zijn van 1 tot en met 5. De cijfers van 1 tot en met 4 in het zwart, cijfer 5 in het rood.
- Twee ploegfoutenbordjes, die duidelijk zichtbaar zijn voor iedereen die bij de wedstrijd betrokken is, inclusief de toeschouwers.
- Beurtelings balbezit aanwijzer.



1 = schotklok operator, 2 = timer, 3 = Commissaris, 4 = Scorer, 5 = Assistent scorer. De gele vlakken naast de wedstrijdtafel zijn voor klaarstaande wisselspelers.

SPEELTIJD BIJHOUDEN

Een van de hoofdtaken van de juryleden is het bijhouden van de speeltijd. Hier wordt een verschil gemaakt tussen richtlijnen en spelregels. De spelregels zijn de officiële regels; de richtlijnen is de manier waarop dit in alle regiowedstrijden wordt toegepast. Bij rayon- of landelijke wedstrijden gelden de officiële spelregels.

TIJDSDUUR IN EEN WEDSTRIJD:

- Vier periodes van tien (10) minuten
- Pauze tussen 1e / 2e en 3e / 4e periode één (1) minuut; rayon- en landelijk twee (2) minuten
- Pauze tussen 2e en 3e periode tien (10) minuten.

DE TIJD GAAT STIL:

- Na ieder fluitsignaal;
  - **Let op: na een score wordt er niet gefloten!**
- Na een score in de laatste twee minuten van de wedstrijd.
  - **Let op: dus niet in de laatste twee minuten van het 1e, 2e en 3e kwart!**

Open palm

Gesloten vuist

DE TIJD START WEER:

Nadat de bal in het veld door een speler wordt aangeraakt

Bij een laatste vrije worp:

- Als hij geslaagd is, wanneer de bal na de inname in het veld wordt aangeraakt
- Als hij gemist is, wanneer de bal in het veld door een speler wordt aangeraakt

Hakbeweging met open hand

AFWIJKENDE REGELS U10 / U12

Zie ook mini-basketbal regels op bladzijde 10 van dit document

- Acht periodes van vier (4) minuten
- Geen wissels en geen time-outs: dit gebeurt tussen de periodes in
- Pauze tussen alle periodes één (1) minuut, behalve pauze tussen 4e en 5e periode drie (3) minuten.
- Let op: de tijd gaat ook hier stil bij ieder fluitsignaal!

BALBEZIT-PIJL

Een wedstrijd heeft één sprongbal: aan het begin van het eerste kwart. Daarna wordt het balbezit bepaald door de beurtelings balbezit-pijl. Deze pijl wijst vanaf de jurytafel in de speelrichting van het team die de volgende keer recht heeft op balbezit.

- Bij de start van de wedstrijd, wordt de bal door een van de springers getikt. Daarna heeft een van beide teams balbezit (de bal met twee handen vast). Als team A als eerste balbezit heeft, dan wordt de pijl in de speelrichting van team B gedraaid. Het is dus niet belangrijk welke speler de bal als eerste tikt!
- De pijl wordt gedraaid na een sprongbalsituatie (als de scheidsrechter voor een sprongbal fluit).
- De pijl wordt gedraaid na de inname aan het begin van het 2e, 3e en 4e kwart
- Let op: de pijl draait in de rust van de wedstrijd, omdat de speelrichting van de teams dan ook draait. Doe dit altijd in overleg met de scheidsrechter!
- Let op: draai de pijl pas nadat de bal weer ingenomen is. Bij (te) vroeg draaien kan verwarring ontstaan bij scheidsrechters, coaches en publiek.

WISSELS EN TIME-OUTS

Tijdens een wedstrijd kunnen teams wisselen of een time-out nemen. De scheidsrechter fluit voor deze wissels en time-outs, maar het is aan de tafel om dit aan te geven aan de scheidsrechter. Wissels en time- outs moeten allebei aan de tafel aangevraagd worden. Wissels worden aangevraagd door de speler die wisselt, een time-out wordt aangevraagd door de coach. Zorg als jurytafel dat je wissels en time-outs op het juiste moment doorgeeft aan de scheidsrechter, vaak door te bellen of te zoemen.

WANNEER MAG EEN SPELER WISSELEN?

- Na een fluitsignaal van de scheidsrechter
  - **Let op: na een score wordt er niet gefloten!**
- In de laatste twee minuten van het laatste kwart: na een score van de tegenstander
- Een speler mag een aangevraagde wissel terugtrekken tot het moment dat de zoemer is gegaan.

HOEVEEL TIME-OUTS MAG EEN TEAM NEMEN?

Voor elk team zijn de volgende aantallen time-outs mogelijk:

- in de eerste helft (1e en 2e periode) twee (2) time-outs.
- In de tweede helft (3e en 4e periode) kan ieder team drie time-outs aanvragen.
- *Let op !* Gedurende de laatste 2 minuten van de 4e periode zijn slechts twee (2) time-outs toegestaan per team, zelfs wanneer een team nog geen time-out heeft benut gedurende de tweede helft.
- In geval van verlenging(en) is er voor elke verlenging één time-out mogelijk per team.

WANNEER EEN TIME-OUT GEVEN?

- Na een fluitsignaal van de scheidsrechter
  - **Let op: na een score wordt er niet gefloten!**
- Na een score van de tegenstander
- Een coach mag een aangevraagde time-out terugtrekken tot het moment dat de zoemer is gegaan

HOE LANG DUURT EEN TIME-OUT?

Bij een time-out is het de verantwoordelijkheid van de juryleden om de minuut voor de time-out bij te houden. Let op! Een time-out duurt altijd één volle minuut.

- Druk op de time-out knop van het scorebord bij het betreffende team. De zoemer gaat en de 60 seconden van de time-out verschijnen op het scorebord.
- Bel / zoem na 50 seconden, zodat de scheidsrechters de teams het veld op kunnen roepen
- De zoemer van het scorebord gaat na één minuut automatisch. Nu gaat de wedstrijd verder.

AFWIJKENDE REGELS U10 / U12

Doordat teams in deze competitie met andere tijdregels spelen, kunnen coaches tijdens de wedstrijd niet wisselen en geen time-outs nemen. Zie uitleg op bladzijde 10 van dit document.

INVULLEN WEDSTRIJDFORMULIER

Scoren is het invullen van het wedstrijdformulier, ook het 'sheet' genoemd. Op het formulier staat veel informatie. Lang niet alles hoef je in te vullen; veel informatie wordt door je club of door de coaches wordt ingevuld. We zullen hieronder wel het hele formulier (kort) uitleggen, zodat je weet wat alles betekent.

WAT WEL EN NIET INVULLEN?

Wat wordt al ingevuld?

- Bovenste regels wedstrijdinformatie (door de thuisclub)
- Namen, nummers & lidnummers spelers (door beide coaches)
- Handtekening scheidsrechters (na afloop door de scheidsrechters)

NEDERLANDSE BASKETBALL BOND

Team A MUSEUMPLEIN Team B THE OLD EAGLES

Competitie: NBB Datum: 13-02-2007 Tijd: 20:00 Hoofdscheidsrechter: W. van Roosmalen
Wedstrijd No.: 001 Plaats: HEERENVEEN 2e scheidsrechter: K.M. Halbersma

Bovenkant van een sheet, wedstrijdinformatie, teamnamen, datum, plaats ennamen scheidsrechter(s)

WAT MOET JE ZELF BIJHOUDEN?

- Scores & speler die scoort
- Tijdverloop (minuten)
- Fouten spelers
- (Technische) fouten coaches
- Teamfouten
- Time-outs
- Deelname (U10 en U12): Zorg ervoor dat de coaches dit voorafgaand aan de periodes invullen volgens het slangenmodel! (zie ook uitleg spelregels Mini Basketball)

WAT HOEFT NIET OPGESCHREVEN TE WORDEN?

- Wissels
- Overtredingen: lopen, second-dribble, drie seconden

SCORES EN SPELER DIE SCOORT

- In de middelste kolom (M) noteer je de minuut.
- Bij een speler die scoort, schrijf je links het nummer en rechts de score.
- Scores tel je door: bij de tweede score noteer je het totaal aantal punten.
- Op het sheet laat je de volgorde zien: naast de minuut schrijf je de eerste score, maar scoort daarna de andere ploeg, verschuif dan een regel naar beneden.
- Laat geen regels leeg: dit maakt het overzichtelijker en het voorkomt dat je ruimte tekort komt aan het einde van de wedstrijd. In een minuut waar niet gescoord wordt, kan je niet anders.
- Bij driepunters noteer je een rondje om het nummer van de schutter, om te laten zien dat het geen telfout is, maar een bewuste score met een afwijkende waarde (drie ipv twee).
- Bij vrije worpen maak je een haakje om de vakjes van de vrije worpen (één, twee of drie).
- Bij een vrije worp die raak is, noteer je de score (één punt).
- Bij een vrije worp die gemist wordt, noteer je een streepje.
- Aan het einde van de periode noteer je twee rondjes om de laatste scores om aan te geven dat dit de laatste scores van de periode zijn.
- Je begint zonder tussenstand te noemen, direct weer aan het tweede kwart. De standen per kwart noteren we later.
- Doe dit wel met een andere kleur: dit maakt het overzichtelijk.
- Vier kleuren is ideaal, twee kleuren kan ook (1e + 3e kwart blauw, 2e + 4e kwart rood).

A		M	B	
4	2	1		
			8	2
6	4	2		
6	6	3		
		4		
10	9	5		
			8	4
15	11			
14	13			
			10	6
			11	7
				-
		6	5	9
6	16			
5	-			
	-			
	17			
		7	6	11
			7	13
13	19	8		
5	21			
			8	15
			8	18
11	23	9		
		10	5	19
				20
9	24			
	-			
10	26	1		
11	28			

Voorbeeld van het invullen van scores, veldscores, vrije worpen, driepunters, spelersnummers en speelminuten

TEAMINFORMATIE, TIME-OUTS EN FOUTEN

TEAMINFORMATIE

- De spelers met de lidnummers (Licentie No.) en shirtnummers (No) worden door de beide coaches ingevuld.
- De shirt nummers bepalen de volgorde waarin de namen op het wedstrijdformulier worden vermeld (geen lege regels).
- Wanneer een team minder dan 12 spelers heeft dan zullen alleen de laatste regels leeg worden gelaten, de scorer dient hier een streep door te halen.
- De kolom # is om bij te houden welke spelers er gespeeld hebben. Deze wordt alleen gebruikt bij rayon- en landelijke wedstrijden. Spelers die in het veld gestaan hebben, krijgen een kruisje achter hun naam, en de spelers die het eerste kwart gestart zijn, een rondje om dat kruisje.

TIME-OUTS

- Bij time-outs noteer je de minuut waarin de coach de time-out neemt.
- Als time-outs aan het einde van de helft niet gebruikt zijn, zet je een streep door de lege vakjes.
- In het geval dat de 1ste time-out in de 2de helft niet is benut
- bij de aanvang van de laatste 2 minuten van de 4e periode (wedstrijdklok toont 2:00 of minder), dan zet je een streep door het eerste time-out vakje.

Team A *Amsterdam H0 1*

Time-outs				Teamfouten									
1e helft	3	7		1	1	2	3	4	2	1	2	~~3~~	~~4~~
2e helft													
ext. tijd				3	1	2	3	4	4	1	2	3	4

Licentie No.	Spelersnamen	No	#	Fouten 1	2	3	4	5
0712	A. Kamphuis	4	x	3	5^{U}	1^{T}		
1143	B. Kolster (c)	5	x	8				
1368	N. de Zwaaier	6	x	9^{2}				
0413	B. van Dam	7						
0418	K. Gorthuis	8						
0981	A. Korenhof	9	x					
1437	D. van den Graaff	10	x					
1521	F. Al Abbar	11	x	9^{2}				
0003	M. de Leeuw	12						
1264	P. van den Graaff	13	x	4				
1195	G. Kamp	14	x					
0087	T. Nijhuis	15	x					
BT3216	Coach: R. Boer					6^{C}	7^{B}	
BT2321	Ass. Coach: E. Knol							

Voorbeeld van het invullen van spelers, opstelling, fouten, time-outs en teamfouten.

FOUTEN

- Bij een persoonlijke fout van een speler noteer je de minuut.
- Bij vrije worpen noteer je een klein cijfer (2 of 3) rechtsboven de fout (2 of 3 maal).
- Bij een bonus-vrije-worp is dit een 1 (1 maal).
- Bij een onsportieve fout noteer je een U rechtsboven (van Unsportmanslike).
- Bij een technische fout van een speler noteer je een T rechtsboven.
- Bij een diskwalificerende fout van een speler noteer je een D rechtsboven.
- Bij een door een speler gemaakte fout, hou je ook de teamfouten bij.
- Technische (en diskwalificerende) fouten van coaches horen hier niet bij.
- Technische (en onsportieve en diskwalificerende) fouten van spelers wel.
- Als aan het einde van de periode niet alle teamfouten gebruikt zijn, zet je hier een streep doorheen.
- Na de vierde teamfout (fouten van één team in één periode), zet je ook een bordje op de jurytafel omhoog om dit aan de scheidsrechter te laten zien.

- Bij twee technische of onsportieve fouten van een speler of de coach/bank geef je een signaal aan de scheidsrechter(s). Deze speler/coach wordt gediskwalificeerd voor de rest van de wedstrijd. Je noteert in het volgende fouten vakje “GD” (Game Disqualification).

TECHNISCHE FOUTEN COACH/BANK

- Bij een technische fout van een coach noteer je de minuut, met rechtsboven een C of een B (Coach of
- Bank). Ook een diskwalificerende fout is hier mogelijk: dan staat er een D.
- Fouten bij coaches zijn automatisch technisch: er is dus geen noodzaak om een T op te schrijven. In plaats daarvan schrijven we een C, B of D.

IN DE RUST TUSSEN DE PERIODES

- Bij een wedstrijd waar met vier kleuren geschreven wordt (ieder kwart één kleur), hoef je in de rust niets speciaals te doen.
- Bij een wedstrijd waar met twee kleuren geschreven wordt, trek je in de rust lijntjes om de fouten die dan gemaakt zijn. Hierdoor is na afloop van de wedstrijd te zien in welk kwart fouten gemaakt zijn (blauw en rood voor de streep betekent 1e + 2e kwart; blauw en rood na de streep 3e + 4e). Dit is te zien in het voorbeeld onderaan de pagina.

AFSLUITING WEDSTRIJD

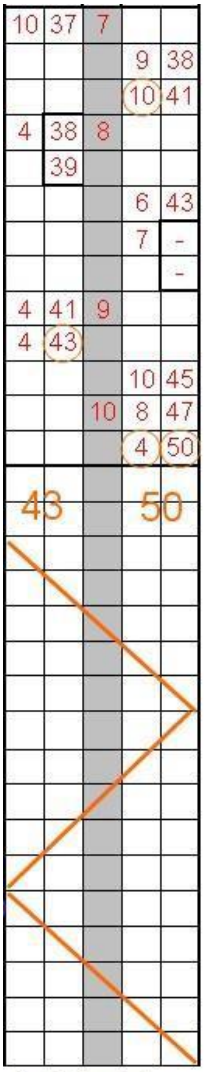
Aan het einde van de wedstrijd zijn er nog een aantal zaken die ingevuld moeten worden. Dit gebeurt aan de onderkant van het sheet. Als het sheet geheel klaar is, geef je deze aan de scheidsrechter ter ondertekening.

- De scores per periode (dit kan je aan het einde van iedere periode invullen)
- De eindstand
- De naam van het winnende team
- De namen van de twee (of drie) juryleden

Scores:	Periode	1	A 24	B 20	2	A 13	B 18	Einduitslag:	Team A	84	Team B	69
		3	A 26	B 12	4	A 21	B 19					
	Extra tijd		A --	B --				Naam van winnend team:	Amsterdam H0 1			
Naam scorer:	Daan de Vries											
Naam timer:	Mario Bakker							Hoofdscheidsrechter				
Naam 24-sec. operator	Francisco Versteeg							2e scheidsrechter				
Naam Commissaris:								Handtekening aanvoerder in geval van protest				

Daarnaast moet de rest van het sheet nog afgemaakt worden:

- Horizontale streep door alle lege vakjes van fouten die niet gebruikt zijn.
- Horizontale streep door alle lege vakjes van time-outs die niet gebruikt zijn.
- Horizontale streep door alle lege vakjes van teamfouten die niet gebruikt zijn.
- De eindstand op het formulier noteren onder de laatste score.
- De rest van het sheet (na de eindstand) op een nette manier onbruikbaar maken.



Voorbeeld van het onbruikbaar maken van de rest van het sheet.

DE TAKEN VAN DE SCHOTKLOK OPERATOR

De schotklok operator bedient de 24 seconden apparatuur, die zichtbaar opgesteld is voor spelers, coaches en publiek.

HOE WERKT HET?

Als een van de ploegen op het speelveld in balbezit is gekomen, heeft deze ploeg 24 seconden de tijd om een doelpoging te ondernemen. Lukt dat niet, dan klinkt het signaal van de 24-sec-operator om aan te geven dat de BAL DOOD is geworden.

STARTEN OF HERSTARTEN VAN DE 24 SECONDEN KLOK

- als een ploeg controle heeft over een levende bal op het speelveld
- bij een inworp, als de bal een speler raakt of legaal geraakt wordt door welke speler dan ook op het speelveld.
- als de bal de ring van de tegenstander heeft geraakt en de tegenstander controle over de bal verkrijgt.

Bij een reset van de schotklok naar 24 seconden maakt de scheidsrechter dit gebaar

Ronddraaiende wijsvinger

NIET STOPPEN VAN DE 24 SECONDEN KLOK

- Als een speler van de tegenpartij de bal licht raakt, start er geen nieuwe 24 seconden als het zelfde team in balcontrole blijft.

ECHTER, ALS EEN SCHEIDSRECHTER FLUIT:

- vanwege een fout of overtreding (niet vanwege een inworp aan een grenslijn door het team dat niet in het bezit was van de bal)
- vanwege een gebeurtenis niet veroorzaakt door het team in balbezit
- vanwege een oorzaak van buiten (tenzij de tegenpartij benadeeld wordt)

Dan dient u als 24 seconden operator het volgende te doen:

1) STOPPEN VAN DE SCHOTKLOK EN RESET NAAR 24 SECONDEN ALS

- de bal legaal in de basket gaat
- de bal de ring raakt van de basket van de tegenstander
- het team in kwestie balbezit krijgt op de verdedigingshelft of vrije worpen verkrijgt
- de overtreding begaan wordt door het team dat in balbezit was.

2) STOPPEN VAN DE SCHOTKLOK, MAAR GEEN RESET NAAR 14 OF 24 SECONDEN

- als het zelfde team, dat voordien balbezit had, een inworp krijgt op de aanvalshelft en er nog 14 of meer seconden op de schotklok stonden.
- bij een inworp aan een grenslijn, nadat de scheidsrechters een speler met letsel uit het veld hebben laten verwijderen van de ploeg die in balbezit was.
- bij een dubbelfoutsituatie waarbij al een ploeg balbezit was toegewezen.
- bij een sprongbalsituatie en de ploeg was al in balbezit.
- bij het wegstrepen van straffen en de ploeg al in balbezit was.

3) STOPPEN VAN DE SCHOTKLOK EN RESET NAAR 14 SECONDEN

- als hetzelfde team dat voordien balbezit had, een inworp krijgt op de aanvalshelft er 13 of minder seconden op de schotklok stonden.
- als de bal de ring raakt en het team dat controle over de bal verkrijgt hetzelfde team is dat controle over de bal had voordat de bal de ring raakte, zelfs wanneer de bal de ring raakt met meer dan 14 seconden op de schotklok!
- bij elke uitbalsituatie die veroorzaakt wordt door het met opzet schoppen van de bal.

Opgemerkt moet worden dat het 24-seconden-apparaat uitgezet moet worden, zodat er niets meer zichtbaar is op het apparaat, indien er bij nieuw balbezit voor een ploeg nog minder dan 24 seconden speeltijd rest!

UITLEG SPELREGELS MINI-BASKETBAL

SPEELTIJD

Bij mini-basketbal (U8/U10/U12) word gespeeld in 8 periodes van vier (4) minuten

VRIJE WORPEN

De vrije worp wordt genomen op de plaats waar de cirkel van de bucket het dichtst bij de basket ligt of op een punt ongeveer 1,8 meter beneden de vrije worplijn.

PUNTENTELLING

- Als er gescoord wordt in de bucket, dan zijn dit 2 punten.
- Als er gescoord wordt van buiten de bucket, dan zijn dit 3 punten.
- Een gelijke eindstand is mogelijk.
- De eindstand wordt 'bevroren' wanneer een van de teams een voorsprong van 50 punten heeft behaald. Er wordt wel verder gespeeld maar de score wordt niet meer bijgehouden.

BALGROOTTE

Er wordt gespeeld met balgrootte 5.

WISSELEN

Wisselen volgens slangenmodel, de coaches dienen dit tussen de periodes in te vullen.

Het slangenmodel:

Zie volgende bladzijde.

Wisseltechniek U12 U10 U8

	Team 6 spelers								
	1ste helft				2de helft				
	1e kw		2e kw		3e kw		4e kw		
1	x	x	x	x	x		x	x	7
2	x	x	x	x		x	x	x	7
3	x	x	x		x	x	x	x	7
4	x	x		x	x	x	x	x	7
5	x		x	x	x	x	x		6
6		x	x	x	x	x		x	6
	5	5	5	5	5	5	5	5	

	Team 8 spelers								
	1ste helft				2de helft				
	1e kw		2e kw		3e kw		4e kw		
1	x	x		x	x		x		5
2	x	x		x		x	x		5
3	x		x	x		x	x		5
4	x		x	x		x		x	5
5	x		x		x	x		x	5
6		x	x		x	x		x	5
7		x	x		x		x	x	5
8		x		x	x		x	x	5
	5	5	5	5	5	5	5	5	

	Team 10 spelers								
	1ste helft				2de helft				
	1e kw		2e kw		3e kw		4e kw		
1	x			x		x		x	4
2	x		x			x		x	4
3	x		x		x			x	4
4	x		x		x		x		4
5	x		x		x		x		4
6		x	x		x		x		4
7		x		x	x		x		4
8		x		x		x	x		4
9		x		x		x		x	4
10		x		x		x		x	4
	5	5	5	5	5	5	5	5	

	Team 7 spelers								
	1ste helft				2de helft				
	1e kw		2e kw		3e kw		4e kw		
1	x	x	x		x	x		x	6
2	x	x		x	x	x		x	6
3	x	x		x	x		x	x	6
4	x		x	x	x		x	x	6
5	x		x	x		x	x	x	6
6		x	x	x		x	x		5
7		x	x		x	x	x		5
	5	5	5	5	5	5	5	5	

	Team 9 spelers								
	1ste helft				2de helft				
	1e kw		2e kw		3e kw		4e kw		
1	x	x		x		x		x	5
2	x		x	x		x		x	5
3	x		x		x	x		x	5
4	x		x		x		x	x	5
5	x		x		x		x		4
6		x	x		x		x		4
7		x		x	x		x		4
8		x		x		x	x		4
9		x		x		x		x	4
	5	5	5	5	5	5	5	5	

	Team 11 spelers								
	1ste helft				2de helft				
	1e kw		2e kw		3e kw		4e kw		
1	x		x		x		x		4
2	x		x		x		x		4
3	x		x		x			x	4
4	x		x			x		x	4
5	x			x		x		x	4
6		x		x		x		x	4
7		x		x		x		x	4
8		x		x		x			3
9		x		x			x		3
10		x			x		x		3
11			x		x		x		3
	5	5	5	5	5	5	5	5	

	Team 12 spelers								
	1ste helft				2de helft				
	1e kw		2e kw		3e kw		4e kw		
1	x		x		x			x	4
2	x		x			x		x	4
3	x		x			x		x	4
4	x			x		x		x	4
5	x			x		x			3
6		x		x		x			3
7		x		x			x		3
8		x		x			x		3
9		x			x		x		3
10		x			x		x		3
11			x		x		x		3
12			x		x			x	3
	5	5	5	5	5	5	5	5	

TIJDSREGELS

De volgende regels worden toegepast:

- Er wordt zuivere speeltijd gehanteerd. De tijd staat stil na ieder fluitsignaal en in de laatste periode (8ste) wordt de tijd stilgezet na een score.
- Een team heeft maximaal 8 seconden om van haar verdedigingshelft op de aanvalshelft te komen
- Een speler mag de bal maximaal vijf seconden in zijn handen houden (zowel in het veld als bij het innemen van de bal)
- Een speler mag maximaal drie seconden in de bucket staan (deze regel wordt ruim geïnterpreteerd)
- Er wordt niet gespeeld met de 24 seconden (schotklok) regel.

VERDEDIGING

- Man-to-Man verdediging is verplicht. Dit wil zeggen dat de verdediger maximaal op 2 meter afstand van de aanvaller dient te staan.
- Een duidelijke Man-to-Man situatie moet altijd zichtbaar zijn.
- Spelers mogen verdedigd worden vanaf het verlengde van de vrije worp lijn op de aanvalshelft (dus ¾ veld).
- Alle vormen van full court press en/of double teaming zijn verboden.

UITZONDERINGEN OP VOORNOEMDE VERDEDIGINGSREGELS:

- Als een aanvallende speler bewust niet deelneemt aan het spel, om daarmee een verdedigende speler te binden, dan mag de verdedigende speler terugvallen in de verdediging. Als de aanvaller actief wordt, dan moet de verdediger direct de 2-meter regel in acht nemen.
- Als een verdediger duidelijk is verslagen in een 1-1 situatie, dan mag er geholpen worden.
- Bij een ongecontroleerde fastbreak situatie, is het niet mogelijk dat de verdedigers binnen 2 meter afstand van de aanvallers staan.

AANVAL

- Alle vormen van screens op de bal of van de bal af, zijn verboden.
- Wat wel is toegestaan zijn give-and-go en het snijden naar de bal toe.

FOUTEN

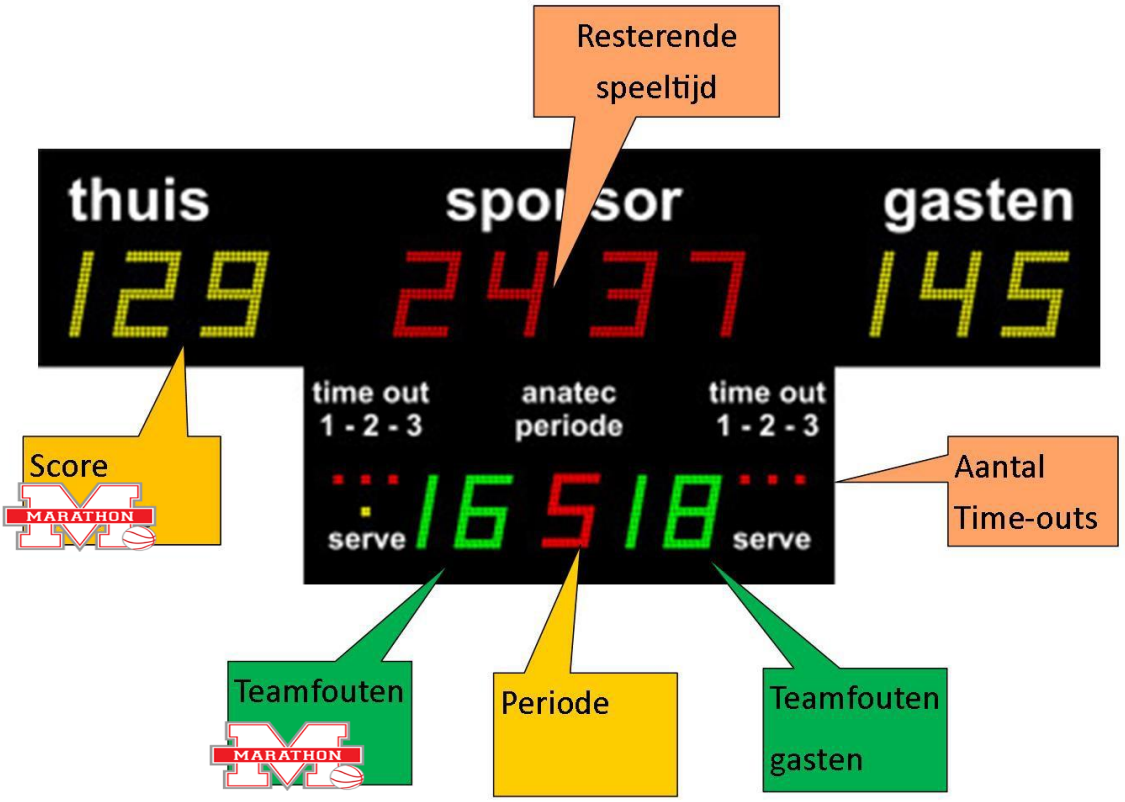
- Bij vijf (5) persoonlijke fouten dient een speler het veld te verlaten, hij mag deze wedstrijd niet meer meedoen.
- Na vier (4) teamfouten (per kwart) kan een volgende overtreding bestraft worden met twee (2) vrije worpen.
- Een overtreding op een scorende speler kan resulteren in een bonus vrije worp.
- Het terugspelen naar de eigen helft is niet toegestaan.

STRAFFEN

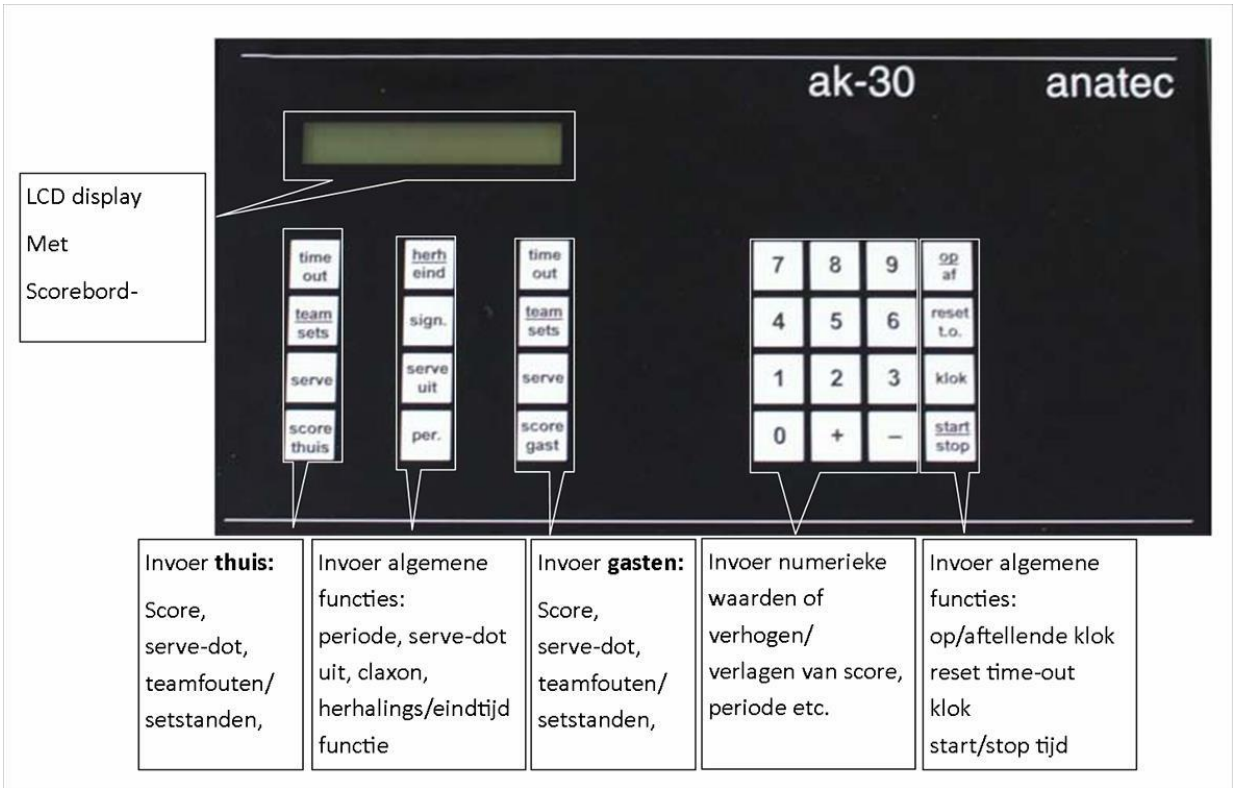
- Bij een overtreding op het zetten van een screen wordt een persoonlijke fout gegeven aan de speler die het screen heeft gezet.
- Bij herhaling van het hiervoor genoemde wordt een technische fout gegeven aan de coach.
- Bij het spelen van een zoneverdediging wordt de coach bestraft met een technische fout.

BEDIENING SCOREBORD

SCOREBORD AAN DE MUUR:



BEDIENINGSUNIT JURYTAFEL:



INGEVEN VAN DE SPEELTIJD

Een speeltijd van bijvoorbeeld 10 minuten wordt als volgt ingegeven: Druk op knop "Klok";
Druk op knoppen "1", "0", "0", en "0".

STARTEN EN STOPPEN VAN DE KLOK

Zodra het startsignaal klinkt, kan de klok met de "start/stop"-knop worden gestart. Bij een onderbreking van het spel kan de klok met de "start/stop"-knop worden gestopt.

AANGEVEN EN VERANDEREN VAN DE PERIODE

Als de periode-aanduiding veranderd moet worden, druk dan eerst op de knop "per". Vervolgens kan de gewenste periode gekozen worden door een aantal keer op "+" te drukken. Door op "-" te drukken wordt de periode-aanduiding met 1 verminderd.

NB: Bij mini-basketbal (U8/ U10/ U12) worden 8 perioden gespeeld. Gebruik 1 t/m 4 voor de eerste helft en daarna weer 1 t/m 4 voor de tweede helft.

DE SCORE BIJHOUDEN

Als de "thuis" of "gasten" score veranderd moet worden, druk dan eerst op de "score thuis"- of "score gast"- knop. Met de "+"- of "-" knop kan daarna de score met één worden verhoogd of verlaagd.

BIJHOUDEN VAN DE TEAMFOUTEN

Druk eerst de knop "team sets" van thuis of gasten, gevolgd door de "+"-knop of een aantal cijfers. Bij foutieve aanslag de knop "-" gebruiken. Het resetten van de teamfouten, gebeurt door het cijfer "0" in te drukken na de betreffende functietoets.

DE TIME-OUT FUNCTIE

De time-out wordt ingeschakeld door op de knop "time-out" te drukken bij thuis of gast. Het signaal klinkt en de speeltijdklok op de bedieningsunit verandert tijdelijk in een 60 seconden klok en bij een eerste time-out gaat het eerste (bovenste) lampje knipperen op het scorebord. Op het display van de bedieningsunit verschijnt “TOT1". Dit betekent dat "thuis" de eerste time-out heeft gebruikt. (TOT = Time-Out Thuis). Na 1 minuut komt de totale informatie van het scorebord weer terug op het display van de bedieningsunit en kan de tijd weer gestart worden met de "start"-knop. Het lampje voor time-out 1 blijft branden. Voor gasten geldt hetzelfde.

HET RESETTEN VAN DE TIME-OUTS

Na de tweede periode (half time) moeten de time outs gereset worden. Met de "Reset t.o."-knop kunnen de time-outs worden gereset. Let op! De klok eerst op nul te zetten en vervolgens de "Reset t.o."-knop in te drukken. Daarna de rusttijd ingeven en de klok starten.

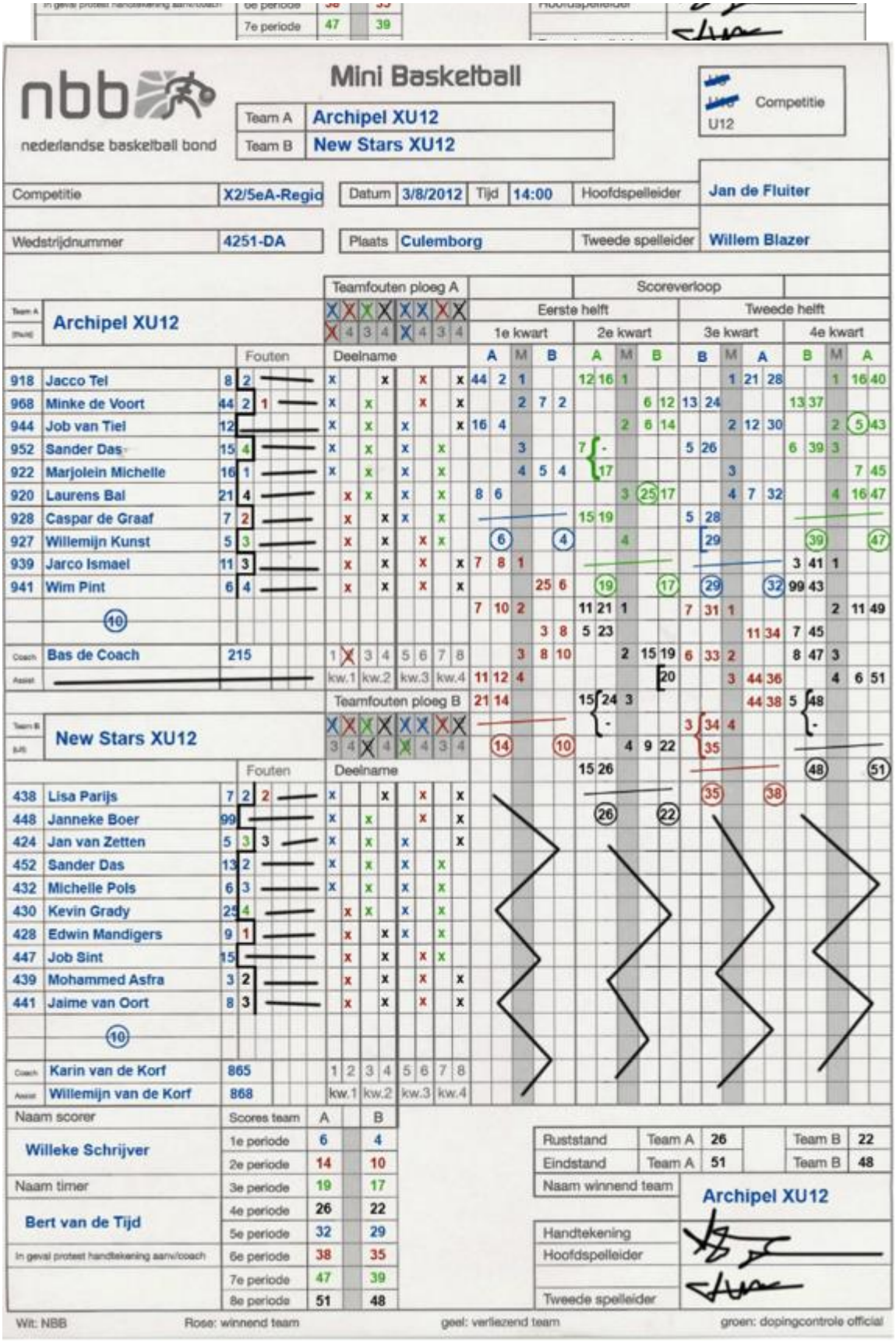
CLAXON / SIGNAAL GEVEN AAN DE SCHEIDSRECHTER

Bij het indrukken van de knop "sign" klinkt de claxon gedurende enkele seconden. Gebruik deze knop bij wissels en 10 seconden voor het einde van een time-out.

PIJL VOOR BALBEZIT – SERVE AANDUIDING

Hiervoor gebruiken we bij Almonte een aparte “beurtelingse balbezit pijl” voor. Door de schakelaar bovenop in de richting van de ploeg te zetten, licht aan die zijde ook de pijl op.

MINI SHEET



nbb nederlandse basketbal bond

Mini Basketball

Competitie U12

Team A	Archipel XU12
Team B	New Stars XU12

Competitie	X2/5eA-Regio	Datum	3/8/2012	Tijd	14:00	Hoofdspelleider	Jan de Fluiter
Wedstrijdnummer	4251-DA	Plaats	Culemborg			Tweede spelleider	Willem Blazer

Archipel XU12

		Fouten	Deelname	1e kwart A	1e kwart M	1e kwart B	2e kwart A	2e kwart M	2e kwart B	3e kwart B	3e kwart M	3e kwart A	4e kwart B	4e kwart M	4e kwart A
918	Jacco Tel	8 2	x x x	44 2	1		12 16	1			1	21 28		1	16 40
968	Minke de Voort	44 2 1	x x x		2	7 2			6 12	13 24			13 37		
944	Job van Tiel	12	x x x x	16 4				2	6 14		2	12 30		2	(5) 43
952	Sander Das	15 4	x x x x		3		7 {-			5 26			6 39	3	
922	Marjolein Michelle	16 1	x x x x		4	5 4	17}				3				7 45
920	Laurens Bal	21 4	x x x x	8 6				3	(25) 17		4	7 32		4	16 47
928	Caspar de Graaf	7 2	x x x				15 19			5 28					
927	Willemijn Kunst	5 3	x x x x		(6)	(4)		4			29			(39)	(47)
939	Jarco Ismael	11 3	x x x x	7 8 1									3 41 1		
941	Wim Pint	6 4	x x x x			25 6	(19)		(17)	(29)		(32)	99 43		
	(10)			7 10 2			11 21 1			7 31 1				2	11 49
					3	8	5 23					11 34	7 45		
Coach	Bas de Coach	215	1 2 3 4 5 6 7 8		3	8 10		2	15 19	6 33 2			8 47 3		
Assist			kw.1 kw.2 kw.3 kw.4	11 12 4					20		3	44 36		4	6 51

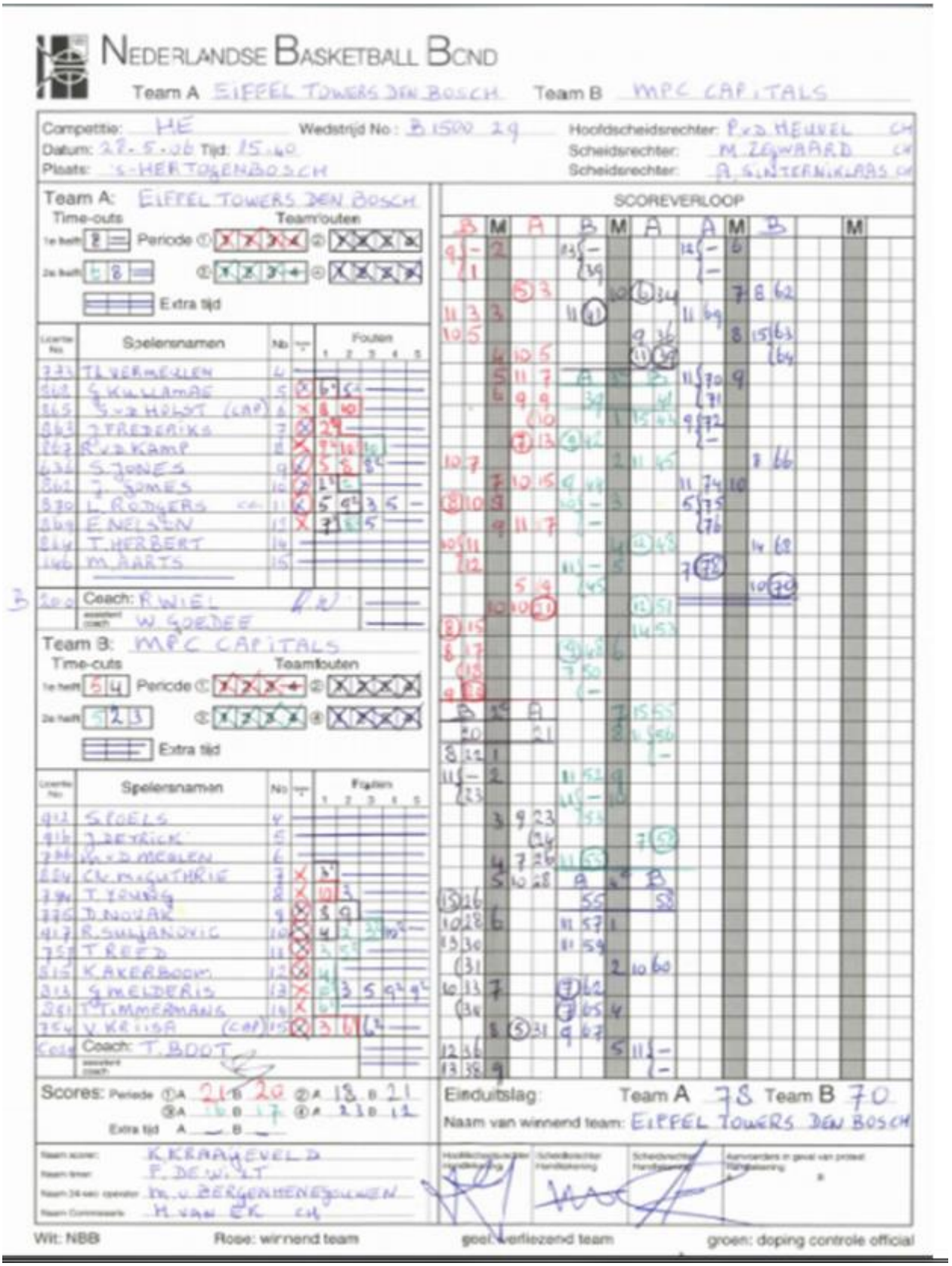
New Stars XU12

		Fouten	Deelname	1e kwart A	1e kwart M	1e kwart B	2e kwart A	2e kwart M	2e kwart B	3e kwart B	3e kwart M	3e kwart A	4e kwart B	4e kwart M	4e kwart A
	Teamfouten ploeg B			21 14			15 {24	3				44 38	5 {48		
							-}			3 {34	4		-}		
				(14)		(10)		4	9 22	35}					
							15 26						(48)		(51)
438	Lisa Parijs	7 2 2	x x x							(35)		(38)			
448	Janneke Boer	99	x x x				(26)		(22)						
424	Jan van Zetten	5 3 3	x x x x												
452	Sander Das	13 2	x x x x												
432	Michelle Pols	6 3	x x x x												
430	Kevin Grady	25 4	x x x x												
428	Edwin Mandigers	9 1	x x x x												
447	Job Sint	15	x x x x												
439	Mohammed Asfra	3 2	x x x x												
441	Jaime van Oort	8 3	x x x x												
	(10)														
Coach	Karin van de Korf	865	1 2 3 4 5 6 7 8												
Assist	Willemijn van de Korf	868	kw.1 kw.2 kw.3 kw.4												

Naam scorer	Scores team	A	B
Willeke Schrijver	1e periode	6	4
	2e periode	14	10
Naam timer	3e periode	19	17
Bert van de Tijd	4e periode	26	22
	5e periode	32	29
In geval protest handtekening aanv/coach	6e periode	38	35
	7e periode	47	39
	8e periode	51	48

Ruststand	Team A	26	Team B	22
Eindstand	Team A	51	Team B	48
Naam winnend team	Archipel XU12			
Handtekening Hoofdspelleider				
Tweede spelleider				

Wit: NBB Rose: winnend team geel: verliezend team groen: dopingcontrole official



NEDERLANDSE BASKETBALL BOND

Team A EIFFEL TOWERS DEN BOSCH Team B MPC CAPITALS

Competitie: HE Wedstrijd No: B 1500 29 Hoofdscheidsrechter: P. v.d. HEUVEL CH
Datum: 27-5-06 Tijd: 15.40 Scheidsrechter: M. ZEGWAARD CH
Plaats: 's-HERTOGENBOSCH Scheidsrechter: A. SINTERNIKLAAS CH

Team A: EIFFEL TOWERS DEN BOSCH
Time-outs Teamfouten
1e helft 2 Periode ① ② ③ ④
2de helft 1 8 ① ② ③ ④
Extra tijd

Licentie No	Spelersnamen	No		Fouten 1 2 3 4 5
733	T. VERMEULEN	4		
562	S. KULLAMAE	5	X	6 7 5 4
565	S. v.d. HOLST (CAP)	6	X	8 10
563	J. FREDERIKS	7	X	2 3
562	R. v.d. KAMP	8	X	7 14 16
632	S. JONES	9	X	5 8 8
562	J. JAMES	10	X	2 6
530	L. RODGERS CH	11	X	5 9 3 5
564	E. NELSON	12	X	3 5
614	T. HERBERT	14		
566	M. AARTS	15		
3 200	Coach: R. WIEL			
	assistent coach: W. SOEDEE			

Team B: MPC CAPITALS
Time-outs Teamfouten
1e helft 5 4 Periode ① ② ③ ④
2de helft 5 2 3 ① ② ③ ④
Extra tijd

Licentie No	Spelersnamen	No		Fouten 1 2 3 4 5
912	S. FOELS	4		
916	J. BETRICK	5		
744	W. v.d. MERLEN	6		
624	C.W. McGUTHRIE	7	X	3
736	T. YOUNG	8	X	10 3
735	D. NOVAK	9	X	5 9
917	R. SULJANOVIC	10	X	4 2 3 10
757	T. REED	11	X	3 5
615	K. AKERBOOM	12	X	4
613	G. MEIDERIS	13	X	8 3 5 9 4 9 4
561	T. TIMMERMANS	14	X	6
754	V. KRIISA (CAP)	15	X	3 6 4
Coa	Coach: T. BOOT			
	assistent coach:			

SCOREVERLOOP

Scores: Periode ① A 21 B 20 ② A 18 B 21 ③ A 16 B 17 ④ A 23 B 12
Extra tijd A — B —

Einduitslag: Team A 78 Team B 70
Naam van winnend team: EIFFEL TOWERS DEN BOSCH

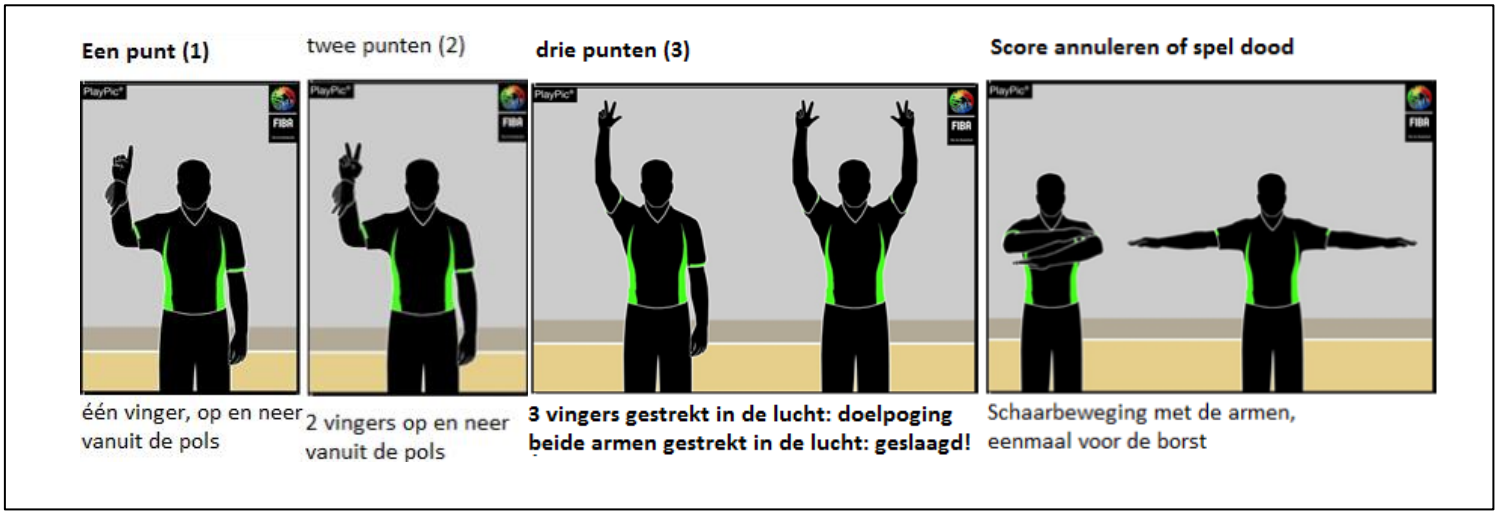
Naam scorer: K. KRAAYEVELD
Naam timer: P. DE WIJT
Naam 24-sec. operator: M. v. BERGENHENEGOUWEN
Naam Commissaris: H. VAN EK CH

Hoofdscheidsrechter Handtekening | Scheidsrechter Handtekening | Scheidsrechter Handtekening | Aanvoerders in geval van protest Handtekening

Wit: NBB Rose: winnend team geel: verliezend team groen: doping controle official

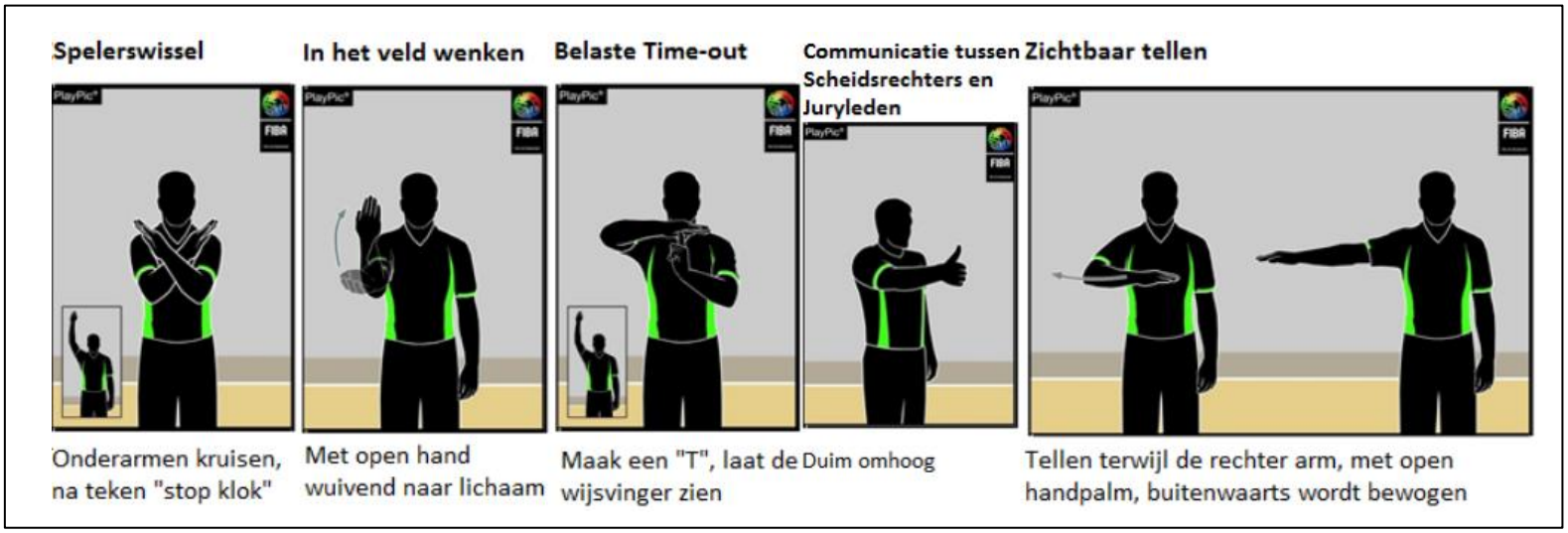
TEKENS VAN DE SCHEIDSRECHTER(S)

SCORES:



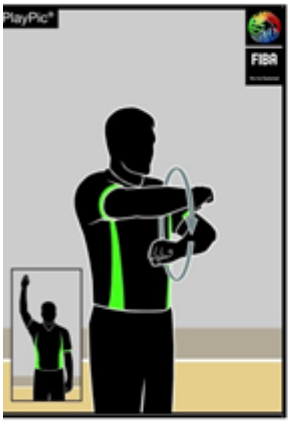
WEDSTRIJDKLOK:

TOEKENNEN:



OVERTREDINGEN:

Lopen

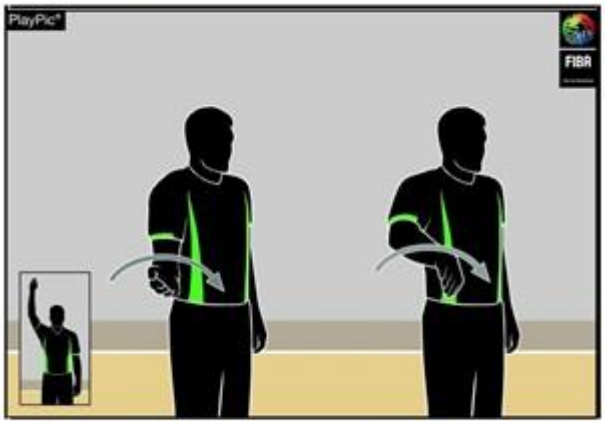


Vuisten om elkaar heen draaien

Second dribble

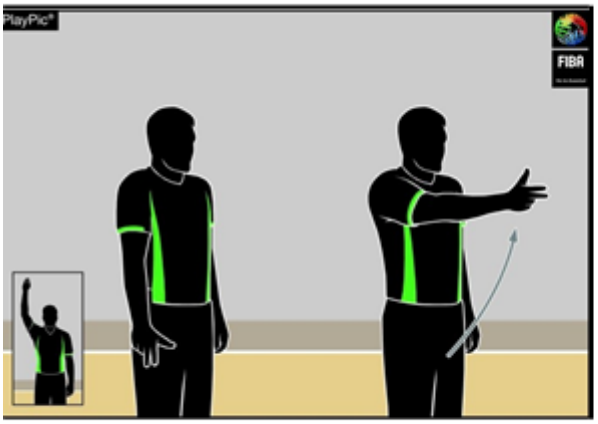
HAnden op en neer

Dragen van de bal



Half draaiende voorwaartse beweging met de hand

Overtreding 3 seconden regel



Uitgestrekte arm met drie vingers

Vijf seconden

laat vijf vingers zien

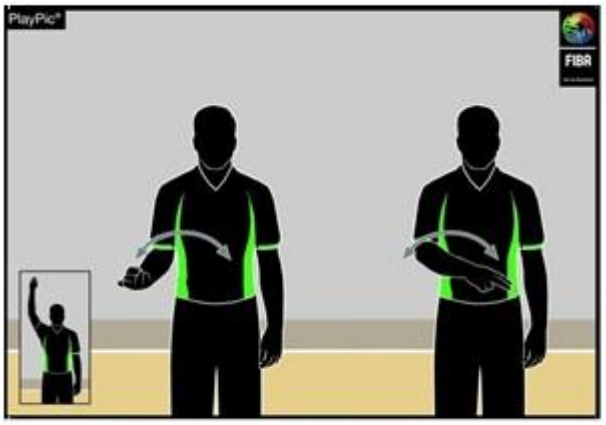
Acht seconden

Laat acht vingers zien

24 seconden overtreding

Vingers raken de schouders

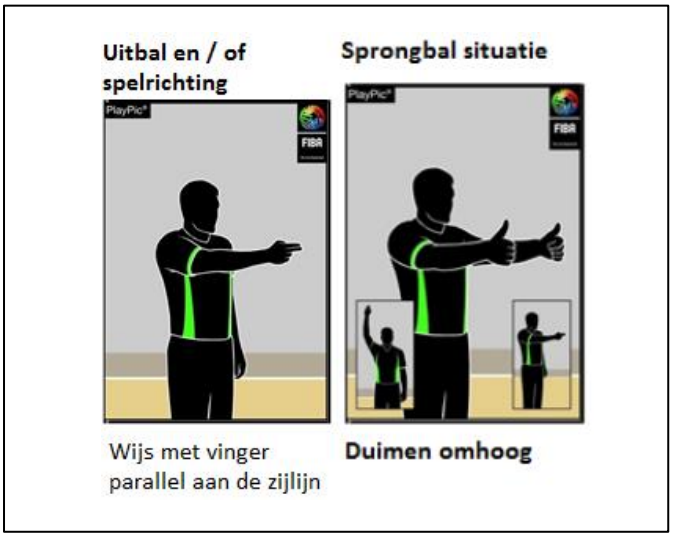
Terugspelen naar eigen helft



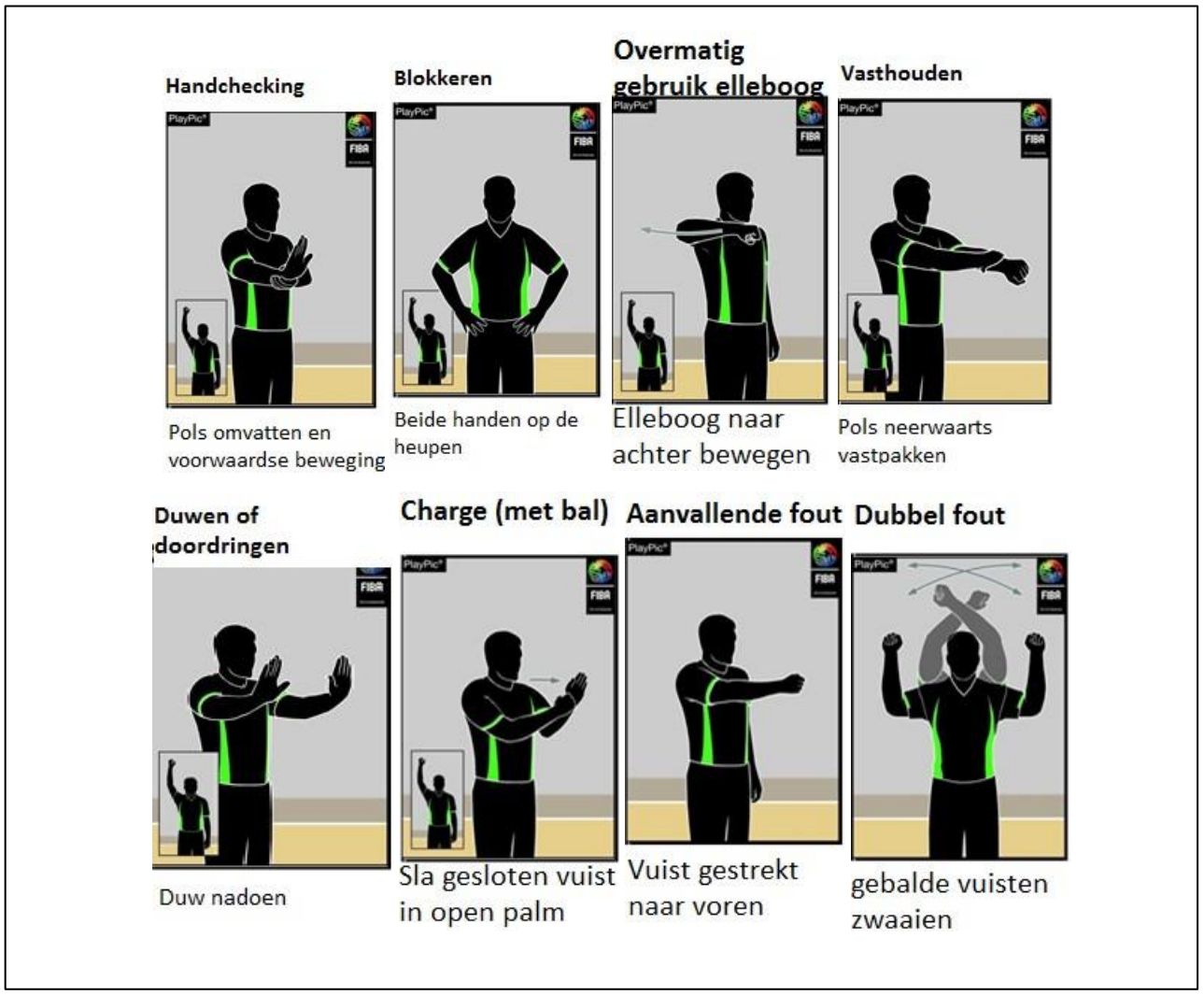
Zwaai de arm voor het lichaam

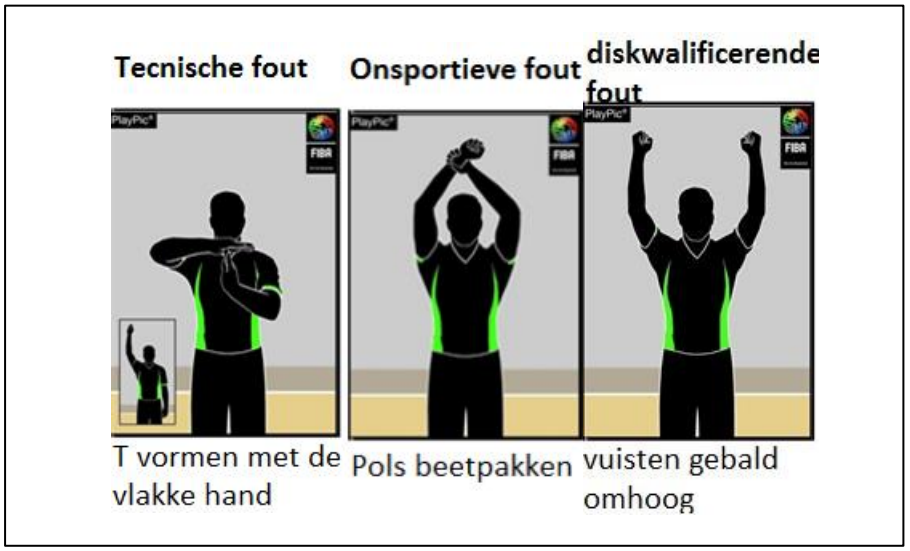
Opzettelijk voetbal

Vinger wijst naar de voet

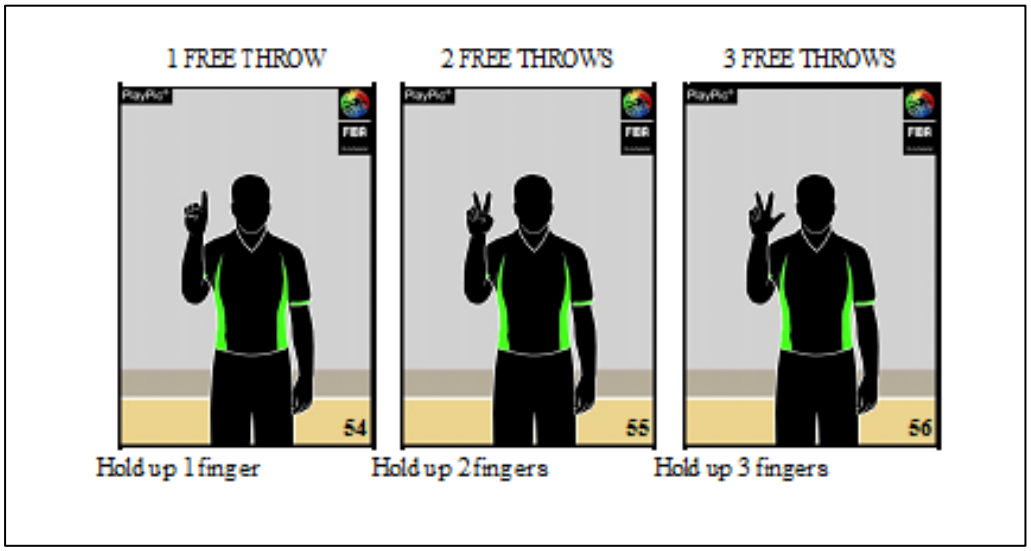

Uitbal en / of spelrichting
Sprongbal situatie
Wijs met vinger parallel aan de zijlijn
Duimen omhoog

TYPE FOUT:

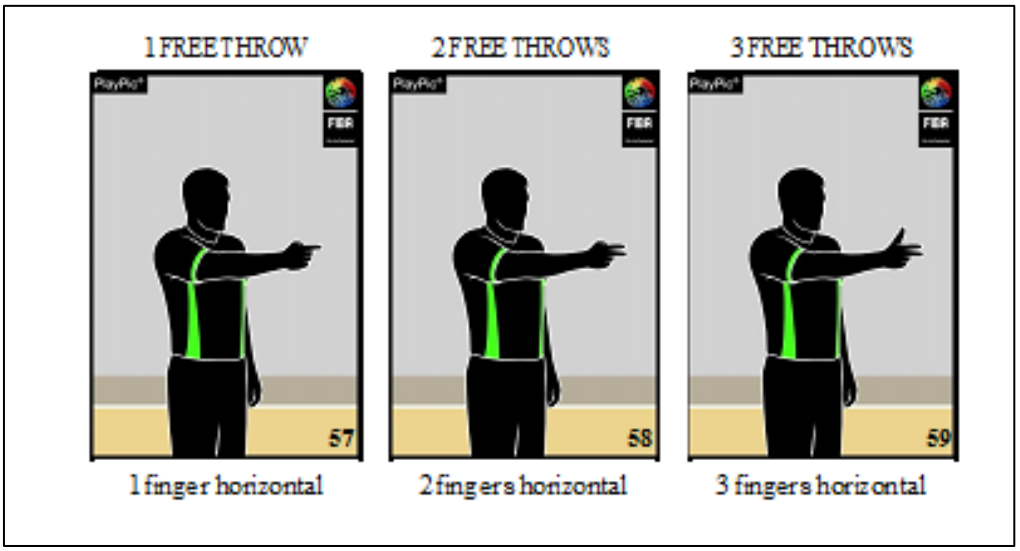
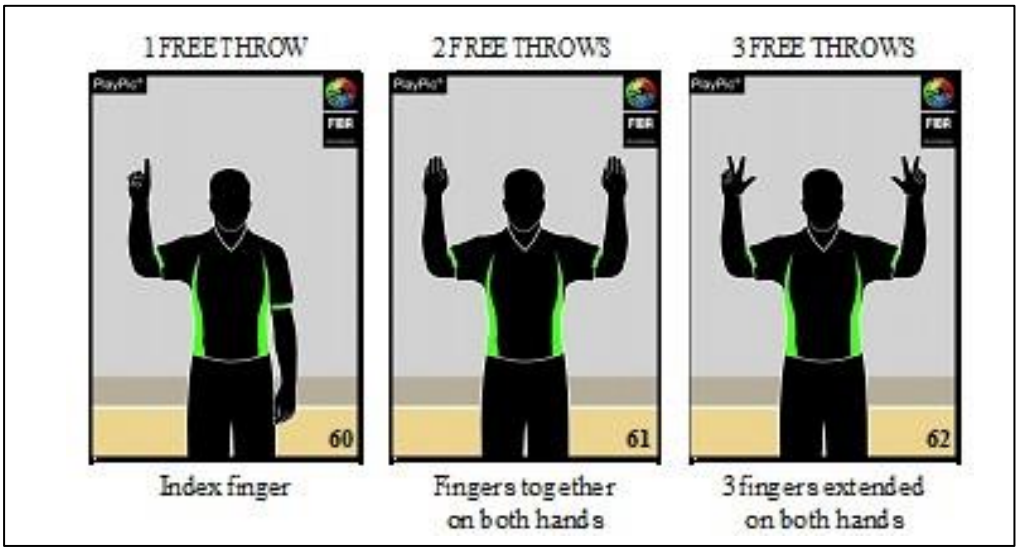

Handchecking
Blokkeren
Overmatig gebruik elleboog
Vasthouden
Pols omvatten en voorwaardse beweging
Beide handen op de heupen
Elleboog naar achter bewegen
Pols neerwaarts vastpakken
Duwen of doordringen
Charge (met bal)
Aanvallende fout
Dubbel fout
Duw nadoen
Sla gesloten vuist in open palm
Vuist gestrekt naar voren
gebalde vuisten zwaaien



BIJ VRIJE WORPEN:



IN HET BEPERKTE GEBIED (BUCKET):



BUITEN HET BEPERKTE GEBIED (BUCKET):