



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: 20-11-04 Tijd: 20.00 Hoofdscheidsrechter: H. Janssen  
Wedstrijd No.: B1000 AA Plaats: Amsterdam 2e scheidsrechter: B. Hendriksen

Team A: Amsterdam

Time-outs: 1e helft 4 8 2e helft 5 9

Teamfouten: 1e helft ① X X X X ② X X X X 2e helft ③ X X X X ④ X X X X

Extra tijd:    Streep = géén time-out gebruikt

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

Streep = géén fouten (meer). (plaatsen na einde wedstrijd)

B123 Coach: K. Okkerman  
assistent coach

Team B: Den Bosch

Time-outs: 1e helft    2e helft   

Teamfouten: 1e helft ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4 2e helft ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

Extra tijd:   

Licentie No.	Spelersnamen	No	Speler #	Fouten			
				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 (3)

**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

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   

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

**Resultaat van perioden**  
Na elke periode de periode-eindstand noteren. Voorbeeld: resultaat 2e periode is ruststand minus 1e periode.

### SCOREVERLOOP

A	M	B	B	M	A	M	M
4	3	1		11	34		
6	5	2			9	14	32
		3	8	2	11	36	
7	7	4	8	4		10	14
4	9					9	38
		5	5	6			
6	11	6		5	37	1	
7	13	7	8	8		38	
		8	5	11		2	7
		9	8	13	8	40	4
4	15	10				5	
		6	14	42			
4	17	1			7		
		2	5	14		8	
		15	5	42	9	6	44
7	19	3	8	17		10	
		4					
		5			42		
6	21	6				44	
		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			
5	-	6					
		7					
8	32	8	4	30			

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
  - 7<sup>1</sup> = Persoonlijke fout: 7e min, 1x
  - 7<sup>2</sup> = Persoonlijke fout: 7e min, 2x
  - 7<sup>3</sup> = Persoonlijke fout: 7e min, 3x
  - 7<sup>C</sup> = Persoonlijke fout: dubbelfout (geCompenseerd)
  - 7<sup>F</sup> = Vervanger gediskwalificeerd (Fighting) Restvakjes = F's
  - 7<sup>2/3</sup> = Ná 5e fout, als vervanger weggestuurd wegens vechten
  - 7<sup>T</sup> = Technische fout speler: 2x + inworp
  - 7<sup>U</sup> = Onsportieve fout (met U): 2x + inworp
  - 7<sup>D</sup> = Diskwalificerende fout: 2x + inworp
  - 7<sup>C</sup> = Technische fout Coach (eigen fout) 2x + inworp
  - 7<sup>B</sup> = 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.

Einduitslag: Team A 44 Team B 42

Naam van winnend team: Amsterdam

Hoofdscheidsrechter:     
2e scheidsrechter:   

Handtekening Scheidsrechters:   

Protest ploeg Handtekening aanvoerder:   

Handtekening aanvoerder in geval van protest:



Team A \_\_\_\_\_ Team B \_\_\_\_\_

Competitie: \_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_ Tijd: \_\_\_\_\_ Hoofdscheidsrechter: \_\_\_\_\_  
 Wedstrijd No.: \_\_\_\_\_ Plaats: \_\_\_\_\_ 2e scheidsrechter: \_\_\_\_\_

**Team A:** \_\_\_\_\_

Time-outs \_\_\_\_\_ Teamfouten \_\_\_\_\_

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

Coach: \_\_\_\_\_  
 assistent coach \_\_\_\_\_

**Team B:** \_\_\_\_\_

Time-outs \_\_\_\_\_ Teamfouten \_\_\_\_\_

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

Coach: \_\_\_\_\_  
 assistent coach \_\_\_\_\_

**Scores:** Periode ① A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_ ② A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
 ③ A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_ ④ A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
 Extra tijd A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_

## SCOREVERLOOP

M		M		M		M	

Einduitslag: **Team A** \_\_\_\_\_ **Team B** \_\_\_\_\_  
 Naam van winnend team: \_\_\_\_\_

Naam scores: \_\_\_\_\_  
 Naam timer: \_\_\_\_\_  
 Naam 24-sec.operator: \_\_\_\_\_  
 Naam Commissaris: \_\_\_\_\_

Hoofdscheidsrechter \_\_\_\_\_  
 2e scheidsrechter \_\_\_\_\_  
 Handtekening aanvoerder in geval van protest \_\_\_\_\_