

TAFEL-CURSUS



INHOUDSOPGAVE

Inhoudsopgave	2
Inleiding	2
Wedstrijd voorbereiding	3
Onpartijdig	3
Hulp	3
Tafel klaarzetten	3
Beurtelings balbezit wisselpijl	3
Jurytafel algemeen	3
Invullen van het scoresheet	4
Wedstrijdgegevens	4
Teamgegevens	4
Scoreverloop	4
Een score	4
Een wissel	5
Een time-out.....	5
Een fout	5
Bijzondere fouten	5
Teamfouten	6
Einde van een periode	7
Einde van de wedstrijd	7
Timer	8
24-seconden operator	9
U10/U12 wedstrijden	10
Opdracht	11
Bijlagen	
Blanco scoresheets 'normale' en voor mini-basketball	
Voorbeeld scoresheet (als geheugensteuntje)	
Officiële basketballregels 2006	

INLEIDING

November 2008

De bedoeling van deze 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 die weergegeven is helemaal af door het sheet in te vullen. Hierna mag je het ingevulde sheet inleveren, wij kijken het na en dan krijg je het terug. 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...).

Marga Schouteren / Will Traets

WEDSTRIJD VOORBEREIDING

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, 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. Blijf betrokken bij de wedstrijd, zodat je geen fouten maakt. De Bond controleert elk wedstrijdshet en bij onregelmatigheden krijgt de vereniging een boete en in het ergste geval kan een gewonnen wedstrijd verloren worden verklaard.

Hulp

Wanneer je er niet uitkomt, dan vraag je de timer 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 coah je de keel uit, dan waarschuw je de scheidsrechter op het eerstvolgende moment dat de wedstrijd stil ligt.

Tafel klaarzetten

Voor de wedstrijd begint (minimaal 15 minuten voor de wedstrijd begint aanwezig zijn!) controleer je of je alles hebt: 2 kleuren balpennen, sheet, klok, wisselpijl, blokjes A/B voor teamfouten, bordjes om aantal spelersfouten aan te geven, scorebord, spelregelboekje en wedstrijdmap. Na de wedstrijd help je mee met het opruimen.

Beurtelings balbezitwisselpijl

De sprongbal is in principe afgeschat. Hiervoor in de plaats staat er een pijl op de tafel, welke aangeeft wie bij de volgende sprongbalsituatie (balvast) balbezit krijgt. Bij het begin van de wedstrijd krijgen we een 'normale' sprongbal. Stel, team A (Simple Dribble) 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 wisselpijl.



JURYTAFEL ALGEMEEN

1. Wees onpartijdig. Juich dus niet fanatiek mee als Simple Dribble 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.

INVULLEN VAN HET SCORESHEET

Hieronder een handleiding bij het scoren. Voor alle teams gebruiken we het sheet van de Nederlandse Basketball Bond, alleen bij U10 en U12 gebruiken we het speciale sheet voor Mini Basketball.

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 als 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. Simple Dribble U18), worden de time-outs vermeldt (in minuten), de teamfouten (kruisje zetten) en de spelers.

Van de spelers worden de volgende gegevens genoteerd:

1. Lidnummer (bijv. '318'), de laatste 3 cijfers van de spelerspas
(op volgnummer noteren, dus 318, 324, 325, 350 etc.)
2. Naam van de speler
3. Rugnummer van de speler
4. Gespeeld of niet? De 4^e kolom is bedoeld voor het bijhouden van de spelers die daadwerkelijk hebben gespeeld. De coach vult voor aanvang van de wedstrijd de startende 5 spelers in. Deze 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

Onderaan wordt de naam (en eventueel licentienummer) van de coach vermeld. 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! Als je de laatste minuut noteert (de 10e) dan is er nog een hele minuut te spelen!

De scores

Aan beide zijden van de grijze minutenkolom heeft ieder team een eigen gedeelte. 2 kolommen links naast de minutenkolom zijn voor team A, rechtse 2 kolommen zijn voor team B.

Kolom 1 is voor het rugnummer, kolom 2 voor de punten.

Kolom 3 voor het rugnummer, kolom voor de punten.

De punten die tellen door, dus 2, 3, 4, 6, 8 enz.

LET OP! Speelt team A naar de linkerbasket toe, dan moet de A links naast de M-kolom en B rechts. Speelt A dus naar de rechter basket dan staat de A rechts naast de M-kolom.

TIP: zorg dat team A dus altijd de eerste kwart op de linkerbasket scoort om verwarring te voorkomen.

Een score

Een score noteren is simpel. In kolom 1 of 3 noteren we het rugnummer, in kolom 2 of 4 de punten. Er zijn verschillende scores mogelijk in basketbal en dus drie verschillende manieren van punten opschrijven (zie voorbeeld):

1. Gewone score (velddoelpunt)

Je noteert gewoon in kolom 1 het spelersnummer en in kolom 2 de score.

2. Driepunters

Wanneer de scheidsrechter het aangeeft noteer je de score (dus +3 punten) en het spelersnummer omcirkel je.

3. Vrije worpen

Je noteert het spelnummer in kolom 1 (of 3). 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 spelgedeelte 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 stilstaat. 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 4e 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 zodra de bal is ingenomen.

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 foutengedeelte 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 deelneemt 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. Wel 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 het rode blokje rechtop op de jurytafel, zodat de scheidsrechters weten dat er vanaf nu vrije worpen komen bij een fout.

EINDE VAN EERSTE HELFT

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

Puntengedeelte

Na het beëindigen van de 1e kwart blijven we hieronder doorschrijven voor de 2e kwart. Wel even een cirkel zetten om de stand aan het einde van een kwart. 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. Teamfouten. 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

Linksonderin op het sheet moet je het resultaat, dus stand eind 1e kwart, invullen bij 1. Bij einde 2e kwart en einde 1e helft, moet je het resultaat noteren bij 2 (stand eind 2e kwart – stand eind 1e kwart)

De tweede helft

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 kleur pen

Omdat we spelen met vier kwarten, schrijven we met 2 verschillende kleuren. Dit om verwarring bij bijvoorbeeld de teamfouten per periode te voorkomen en dit is duidelijker.

Kwart 1 en 2 met blauwe pen, kwart 3 en 4 met rode pen. (of blauw/zwart bijv.)

HEEL BELANGRIJK (ook voor de scheidsrechters)

Als er op een bepaald moment een verschil is tussen de stand op het sheet en die van het scorebord: WEES DAN EXTRA ALERT!!!! Mogelijk is er dan ergens een telfout gemaakt. De stand op het sheet is leidend en moet het scorebord worden aangepast. Administratieve protesten in de eerste drie kwarten en eventueel gemaakte telfouten zullen worden genegeerd. Dit betekent dat het UITERST BELANGRIJK wordt, dat het sheet tussen het 3^e en het 4^e kwart **HEEL ZORGVULDIG GECONTROLEERD** wordt. Corrigeer de eventueel gemaakte vergissingen en laat de scheids een paraaf zetten onder de stand na de 3e kwart.

Dus nogmaals:

Bij elke time out maar zeker **tussen het 3^e en 4^e kwart:**

1. Controleer of de stand op het scorebord overeenkomt met die op het sheet.
2. Controleer ZORGVULDIG de telling op het sheet.
3. Wees extra alert bij driepunters en vrije worpen.
4. Corrigeer (na overleg) de eventueel geconstateerde vergissingen.
5. Start het 4^e kwart met dezelfde stand op het sheet als op het scorebord.
6. Herhaal het bovenstaande bij verlengingen.

EINDE VAN DE WEDSTRIJD

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

Scoregedeelte

We omcirkelen de eindstand. Trek een enkele streep onder de laatste score. Hieronder nogmaals de eindstand noteren met een dubbele ondersteping over de hele kolombreedte.

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.

De stand

Bij einde 3e kwart moet je het resultaat noteren bij 3 (stand eind 3e kwart – stand eind 2e kwart). Dit ook nog voor de 4e kwart doen aan het eind van de wedstrijd. 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 scheidrechters zetten hun handtekening.

TIMER

Klok bedienen

De tijd gaat aan wanneer de scheidsrechter het time-in signaal geeft (de hand snel omlaag beweegt).

Zuivere speeltijd

Bij basketbal wordt altijd met zuivere tijd gespeeld. Het scorebord dient de timer ook bij te houden. Timer geeft aan met luid signaal wanneer de speeltijd is verstreken.

De klok wordt gestart bij de volgende situaties:

- na de sprongbal
- na de laatste of enige vrije worp en de bal levend blijft
- na een inworp, als een speler de bal aanraakt

De klok wordt gestopt bij de volgende situaties:

- de speeltijd aan het eind van de kwart is verstreken
- de scheidsrechter fluit
- als de bal uit is.

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:

We gebruiken de digitale klokken, hierdoor is het heel duidelijk in welke minuut je bent.

Geef pas een eindsignaal wanneer de scorer de 10e minuut heeft opgeschreven en deze voorbij is.

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.

Het is dus ook de taak van de timer om goed op te letten tijdens de wedstrijd.

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)

U10/U12 WEDSTRIJDEN

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.

Zuivere speeltijd

U10/U12 spelen 4x 8 minuten. Dezelfde regels gelden als bij normale wedstrijden. Gelijk spel is mogelijk, dus geen verlenging.

Geen teamfouten

Bij "normaal" basketball krijgen we vanaf de vijfde teamfout vrije worpen voor de tegenstander. U10/U12 doen daar niet aan.

Vrije worpen

Bij U10/U12 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). Na een persoonlijke fout tijdens een score, worden er wel vrije worpen genomen.

Verplichte deelname

Iedere speler moet 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 kwart in. De scheidsrechters controleren 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 U10/U12 alleen toegestaan in de volgende gevallen:

1. Tijdens de rust tussen de kwarten
2. Tijdens de time-out in de vierde kwart

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

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 alle stappen nauwkeurig langs.

Algemeen

Simple Dribble speelt thuis en doelt in de eerste kwart op de rechter basket. Zwaluwen is bezoeker en speelt op de andere basket.

We beginnen in de tweede kwart. De stand na de eerste kwart is 25 tegen 22 voor Simple Dribble.

Aan beide zijden doen de nummers 4 t/m 15 mee.

1e minuut

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

2e minuut

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

3e minuut

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

4e minuut

Nummer 10 van Zwaluwen onderneemt een doel poging als nummer 4 van Simple Dribble een fout maakt. Hij krijgt twee vrije worpen en de eerste gaat mis, de tweede raak.

Nummer 4 van Simple Dribble wisselt met nummer 13. Nummer 7 van Simple Dribble maakt een fout tegen nummer 9 van Zwaluwen.

5e minuut

Nummer 4 van Zwaluwen schiet een driepunter. Nummer 13 van Simple Dribble maakt een fout op hem, maar de score is wel raak. De bonus niet.

Nummer 10 van Simple Dribble maakt een fout op de nummer 5 van Zwaluwen. Simple Dribble heeft meer dan vier teamfouten, dus neemt nummer 5 van Zwaluwen twee vrije worpen. Ze gaan beide raak.

6e minuut

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

7e minuut

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

8e minuut

Er gebeurt niets

9e minuut

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

10e minuut

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

Rust

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

1e minuut 3e kwart

Er gebeurt niets

2e minuut

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

3e minuut

Nummer 9 van Zwaluwen dunkt. Raak!

4e minuut

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

5e minuut

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

6e minuut

Er gebeurt niets

7e minuut

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

8e minuut

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

9e minuut

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

10e minuut

Simple Dribble scoort twee punten (door nummer 13).

Einde derde periode

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