

# JURYCURSUS

BASKETBALL CLUB KIMBRIA MAASTRICHT



# INDELING

- Tablet
- Extra taken meestal behorend bij scorer/tablet maar evt. te verdelen
- Timer/scorebord
- 24 seconden
- Signalen



BASKETBALL  
NEDERLAND

# INDELING

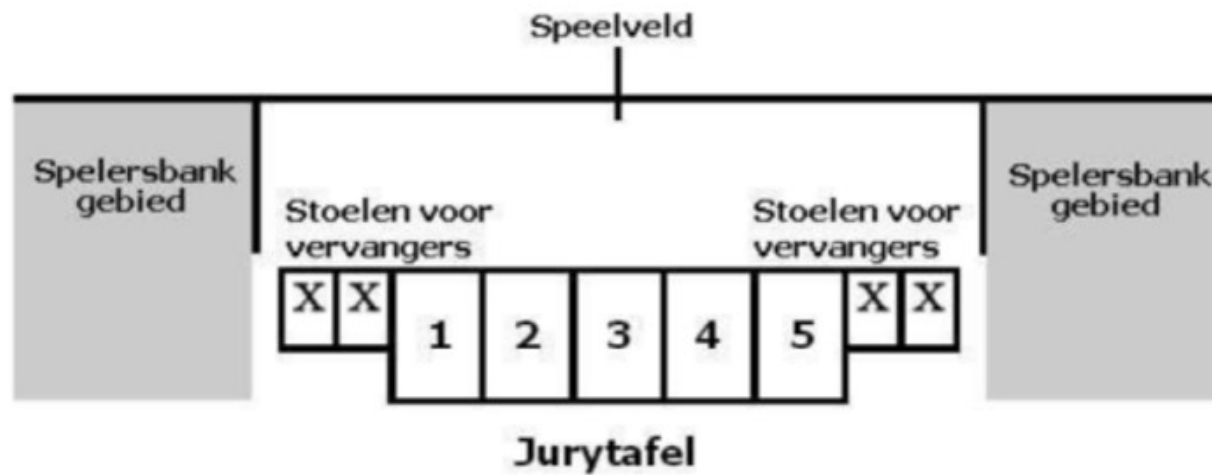
1 = 24" seconden operator

2 = Tijdopnemer

3 = Commissaris

4 = Aantekenaar

5 = Assistent-aantekenaar



# SCORER/TABLET

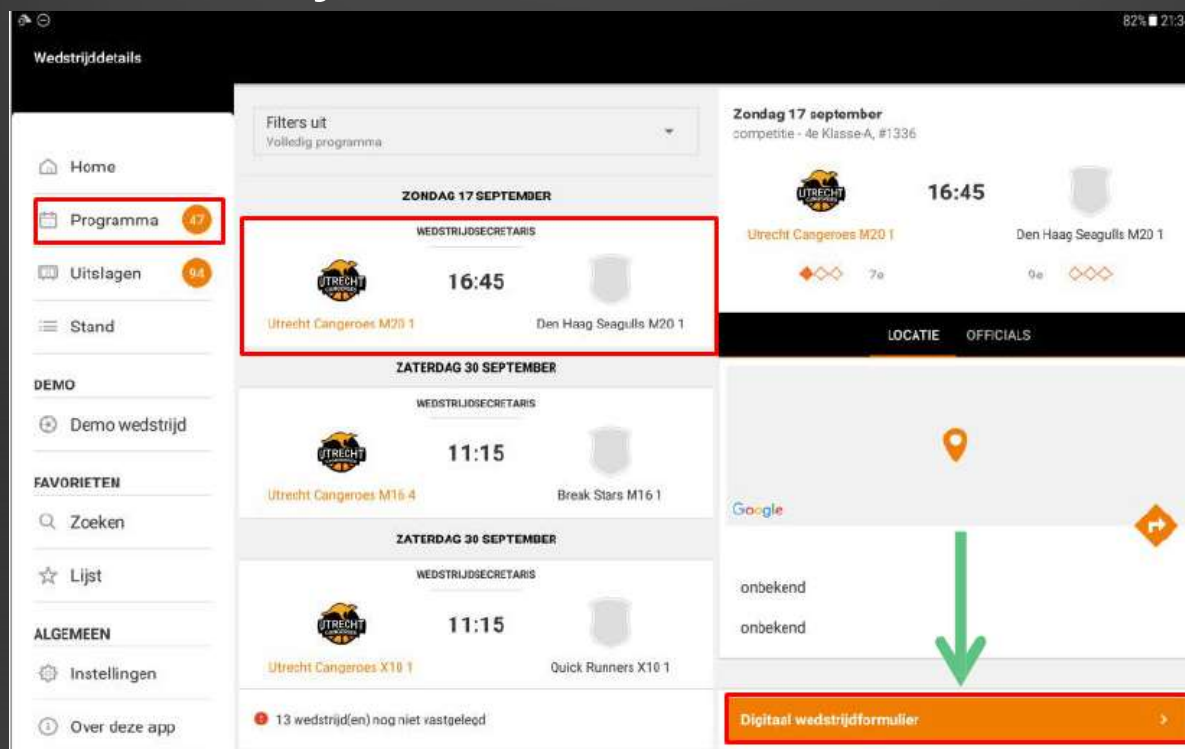
- Scorers
- Fouten
- Time-outs
- 3 stappen
- Speler actief maken
- Einde wedstrijd



BASKETBALL  
NEDERLAND

# SCORER/TABLET

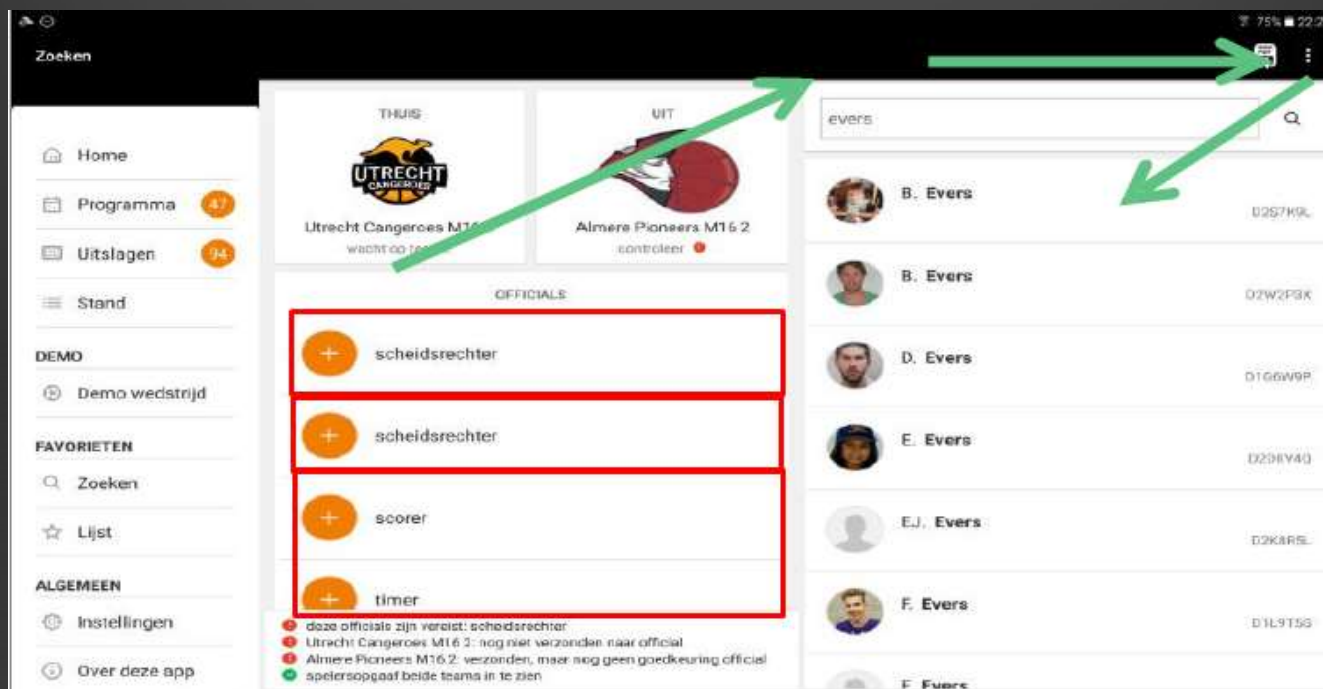
## DIGITAAL WEDSTRIJDFORMULIER OPENEN



BASKETBALL  
NEDERLAND

# SCORER/TABLET

## TOEVOEGEN VAN OFFICIALS



# SCORER/TABLET

## SPELERSOPGAVE (CONTROLLEREN)

The screenshot displays the 'Spelersopgave' (Player Roster) app interface. The top navigation bar includes 'Home', 'Programma' (47), 'Uitslagen' (94), 'Stand', 'DEMO', 'Demo wedstrijd', 'FAVORIETEN', 'Zoeken', 'Lijst', 'ALGEMEEN', 'Instellingen', and 'Over deze app'. The main content area is divided into three columns: 'THUIS' (Utrecht Cangeroes M16 2), 'UIT' (Almere Pioneers M16 2), and 'Thuissteam' (Utrecht Cangeroes M16 2). The 'UIT' team is highlighted with a red box. The 'Thuissteam' section has a 'Legitimatiecontrole' button highlighted with a red box. Below these are 'OFFICIALS' (J. Evers, scheidsrechter) and 'WISSELS' (substitutions) listed with player names and numbers. A green rounded rectangle highlights the 'WISSELS' section. At the bottom, there are status messages for both teams and a list of error messages.

**THUIS**  
UTRECHT CANGEROES  
Utrecht Cangeroes M16 2  
wacht op team...

**UIT**  
ALMERE PIONEERS  
Almere Pioneers M16 2  
controleer

**Thuissteam**  
Utrecht Cangeroes M16 2  
Legitimatiecontrole

**OFFICIALS**  
J. Evers  
scheidsrechter

**WISSELS**  
Frans Buis 28  
Kees Bregts 48  
Lars Van Zuilgen 58  
Mits Minkema ?

**STATUS**  
Utrecht Cangeroes M16 2: nog niet verzonden naar official  
Almere Pioneers M16 2: verzonden, maar nog geen goedkeuring official  
spelersopgave beide teams in te zien

**ERRORS**  
te weinig basispelers (huidig: 0, minimaal 5 vereist)  
aanvoerder niet in de basis  
rugnummer ontbreekt voor 4 spelers



# SCORER/TABLET

## SPELERSOPGAVE (CONTROLLEREN)

The screenshot shows the 'Spelersopgave' (Player Roster) screen in a mobile application. The interface is divided into several sections:

- THUIS (Home):** Utrecht Cangeroes M16 2, status: wacht op team...
- UIT (Away):** Almere Pioneers M16 2, status: controleer (with a red notification icon).
- Thuissteam:** Utrecht Cangeroes M16 2, with a 'Legitimatiecontrole' button highlighted by a red box.
- OFFICIALS:** J. Evers (scheidsrechter), and buttons for '+ scheidsrechter', '+ scorer', and '+ timer'.
- WISSELS (Substitutes):** A list of players with their jersey numbers: Poppo Bala (28), Abel Bregts (48), Lars Van Zuilgen (58), and Nico Kluiter (?).
- Bottom Status Bar:** Contains several error messages:
  - Utrecht Cangeroes M16 2: nog niet verzonden naar official
  - Almere Pioneers M16 2: verzonden, maar nog geen goedkeuring official
  - spelersopgave beide teams in te zien
  - te weinig basispelers (huidig: 0, minimaal 5 vereist)
  - aanvoerder niet in de basis
  - rugnummer ontbreekt voor 4 spelers

Navigation menu on the left includes: Home, Programma (47), Uitslagen (94), Stand, DEMO (Demo wedstrijd), FAVORIETEN (Zoeken, Lijst), and ALGEMEEN (Instellingen, Over deze app).



BASKETBALL  
NEDERLAND



# SCORER/TABLET HET FORMULIER

Score, time-outs,  
fouten

Startende 5  
thuis team

wissel­spelers  
thuis team

Coach(es)  
thuis team

The screenshot shows a basketball scorer's tablet interface. It is divided into several sections:

- THUIS (Home):** Lists 10 players (SPELER 1 to SPELER 10) and a COACH. The first five are the starting team.
- UIT (Away):** Lists 10 players (SPELER 1 to SPELER 10) and a COACH. The first five are the starting team.
- Score and Time:** Shows a score of 0-0, the quarter (1e kwart), and a time of 10:00.
- WEDSTRIJDOVERSLAG (Game Report):** A large empty area for recording game events.
- Substitutions:** A grid for recording substitutions with categories like 'mis', '+1', '+2', '+3', '0', 'diskwal.', 'P0', 'P1', 'P2', 'P3', 'F', 'T', 'Tc', 'Tb', 'B2', and 'U'.

Startende 5  
uit team

Wissel­spelers  
uit team

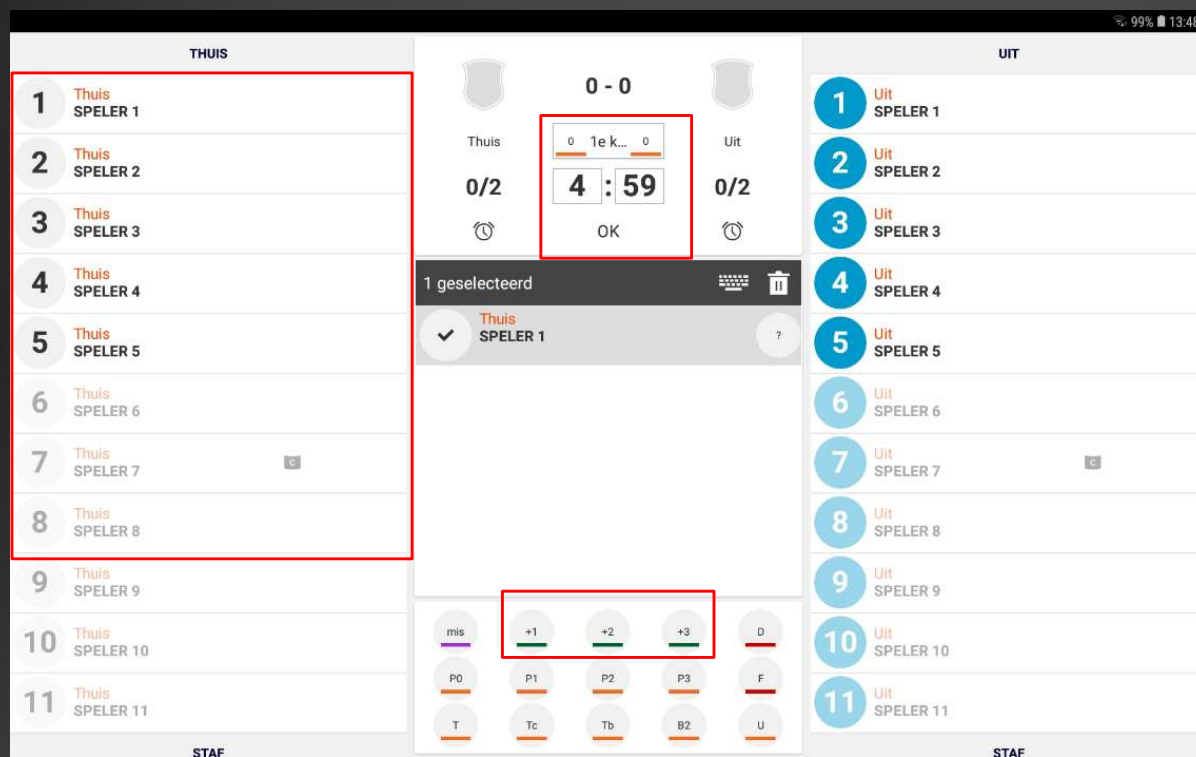
Coach(es)  
uit team



BASKETBALL  
NEDERLAND

# SCORER/TABLET

## SCORE INVOEREN



3 stappen

1. Klik op een speler
2. Klik op +1, +2 of +3
3. (tijd) + ok



BASKETBALL  
NEDERLAND

# SCORER/TABLET

## SCORE INVOEREN RESULTAAT

THUIS

1 Thuis SPELER 1 2

2 Thuis SPELER 2

3 Thuis SPELER 3

4 Thuis SPELER 4

5 Thuis SPELER 5

6 Thuis SPELER 6

7 Thuis SPELER 7

8 Thuis SPELER 8

9 Thuis SPELER 9

10 Thuis SPELER 10

11 Thuis SPELER 11

STAF

2 - 0

Thuis 0 1e k... 0 Uit

0/2 4 : 59 0/2

OK

WEDSTRIJDVERSLAG

1 Thuis SPELER 1 05:00 1e kwart 2-0

UIT

1 Uit SPELER 1

2 Uit SPELER 2

3 Uit SPELER 3

4 Uit SPELER 4

5 Uit SPELER 5

6 Uit SPELER 6

7 Uit SPELER 7

8 Uit SPELER 8

9 Uit SPELER 9

10 Uit SPELER 10

11 Uit SPELER 11

STAF

mis +1 +2 +3 D

P0 P1 P2 P3 F

T Tc Tb B2 U

99% 13:47



BASKETBALL  
NEDERLAND

# SCORER/TABLET

## FOUT INVOEREN

THUIS

2

1 Thuis SPELER 1

2 Thuis SPELER 2

3 Thuis SPELER 3

4 Thuis SPELER 4

5 Thuis SPELER 5

6 Thuis SPELER 6

7 Thuis SPELER 7

8 Thuis SPELER 8

9 Thuis SPELER 9

10 Thuis SPELER 10

11 Thuis SPELER 11

STAF

2 - 0

Thuis 0/2

0 Te k... 0

4 : 58

OK

Uit 0/2

1 geselecteerd

1 Thuis SPELER 1 04:59 1e kwart 2-0

✓ 1 Uit SPELER 1 ?

mis +1 +2 +3 D

P0 P1 P2 P3 F

T Tc Tb B2 U

UIT

1 Uit SPELER 1

2 Uit SPELER 2

3 Uit SPELER 3

4 Uit SPELER 4

5 Uit SPELER 5

6 Uit SPELER 6

7 Uit SPELER 7

8 Uit SPELER 8

9 Uit SPELER 9

10 Uit SPELER 10

11 Uit SPELER 11

STAF

3 stappen

1. Klik op een speler
2. Kies de fout, P0, P1, P2, P3, F, T, TC, TB, B2, U, D
3. (tijd) + ok



BASKETBALL  
NEDERLAND

# SCORER/TABLET

## FOUT INVOEREN RESULTAAT

The screenshot shows a basketball scorer's tablet interface. At the top, it displays the score 3-0, with 'Thuis' (Home) at 0 and 'Uit' (Away) at 1. The time is 4:55 in the 1st quarter. The interface is divided into three main sections: 'THUIS' (Home) on the left, 'WEDSTRIJDVERSLAG' (Match Report) in the center, and 'UIT' (Away) on the right. Each section lists 11 players. In the 'UIT' section, the first player, 'Uit SPELER 1', is highlighted with a red box and has '1P' next to it. In the 'WEDSTRIJDVERSLAG' section, the first entry for 'Uit SPELER 1' is also highlighted with a red box, showing a foul at 04:58 in the 1st quarter. At the bottom, there is a keypad with various symbols for recording fouls and other events.

THUIS	Score	Uit
1 Thuis SPELER 1	0	1
2 Thuis SPELER 2	0	0
3 Thuis SPELER 3	0	0
4 Thuis SPELER 4	0	0
5 Thuis SPELER 5	0	0
6 Thuis SPELER 6	0	0
7 Thuis SPELER 7	0	0
8 Thuis SPELER 8	0	0
9 Thuis SPELER 9	0	0
10 Thuis SPELER 10	0	0
11 Thuis SPELER 11	0	0

WEDSTRIJDVERSLAG
1 Thuis SPELER 1 04:59 1e kwart 2-0
1 Uit SPELER 1 04:58 1e kwart P2

UIT
1 Uit SPELER 1 1P
2 Uit SPELER 2
3 Uit SPELER 3
4 Uit SPELER 4
5 Uit SPELER 5
6 Uit SPELER 6
7 Uit SPELER 7
8 Uit SPELER 8
9 Uit SPELER 9
10 Uit SPELER 10
11 Uit SPELER 11



# SCORER/TABLET

## STRAFWORP INVOEREN

The screenshot displays a basketball scoring application interface. On the left, a list of 11 players is shown, with 'Thuis SPELER 3' highlighted in a red box. The top center shows the score '3 - 0' and a time display '4 : 55' with 'OK' below it, all enclosed in a red box. Below the score is a 'WEDSTRIJDVERSLAG' section with a list of events. At the bottom, a control panel features buttons for 'mis', '+1', '+2', '+3', 'D', 'P0', 'P1', 'P2', 'P3', 'F', 'T', 'Tc', 'Tb', 'B2', and 'U'. The 'mis' button is highlighted in a red box.

3 stappen

1. Klik op een speler
2. Kies mis of +1
3. (tijd) + ok



BASKETBALL  
NEDERLAND

# SCORER/TABLET

## STRAFWORP INVOEREN RESULTAAT

The screenshot displays a basketball scoring application interface. At the top, the score is 3-0, with '3-0' highlighted in a red box. The time is 4:55. The interface is divided into three main sections: 'THUIS' (Home) on the left, 'WEDSTRIJDVERSLAG' (Match Report) in the center, and 'UIT' (Away) on the right. Each section lists 11 players. In the 'THUIS' section, player 3 is highlighted with a red box and has a score of 1. In the 'WEDSTRIJDVERSLAG' section, two entries for player 3 are highlighted with a red box, showing a foul shot (mis) at 04:57 and a successful shot (3-0) at 04:56. At the bottom, there is a numeric keypad for entering scores and a 'STAF' (Staff) section.

THUIS	Score	UIT	Score
1 Thuis SPELER 1	2	1 Uit SPELER 1	1P
2 Thuis SPELER 2		2 Uit SPELER 2	
3 Thuis SPELER 3	1	3 Uit SPELER 3	
4 Thuis SPELER 4		4 Uit SPELER 4	
5 Thuis SPELER 5		5 Uit SPELER 5	
6 Thuis SPELER 6		6 Uit SPELER 6	
7 Thuis SPELER 7		7 Uit SPELER 7	
8 Thuis SPELER 8		8 Uit SPELER 8	
9 Thuis SPELER 9		9 Uit SPELER 9	
10 Thuis SPELER 10		10 Uit SPELER 10	
11 Thuis SPELER 11		11 Uit SPELER 11	



# SCORER/TABLET

## TIME-OUT INVOEREN

The screenshot shows a basketball scoring application interface. At the top, it displays the home team (THUIS) and away team (UIT) scores as 3-0. The current quarter is the 1st quarter (1e k.), and the time remaining is 4:55. The interface is divided into three main sections: player lists for the home team (left), a central game log (WEDSTRIJDVERSLAG), and a player list for the away team (right). The home team list includes players 1 through 11, with player 1 having 2 points and player 3 having 1 point. The away team list includes players 1 through 11, with player 1 having 1 point. The central game log shows the following entries:

Player	Time	Quarter	Score
1 Thuis SPELER 1	04:59	1e kwart	2-0
1 Uit SPELER 1	04:58	1e kwart	P2
3 Thuis SPELER 3	04:57	1e kwart	mis
3 Thuis SPELER 3	04:56	1e kwart	3-0

At the bottom of the interface, there are buttons for various actions: mis, +1, +2, +3, D, P0, P1, P2, P3, F, T, Tc, Tb, B2, and U. The top status bar shows 99% battery and 13:50 time.

- Uitzondering 2 stappen
1. Klik op het klokje
  2. (tijd) + ok





# SCORER/TABLET

## TIME-OUT INVOEREN – TIME-OUT TIJD LOOPT

The screenshot displays a basketball scoring application interface. At the top, the score is 3-0. The time is 00:47, which is highlighted with a red box. The interface is divided into three main sections: 'THUIS' (Home) on the left, 'UIT' (Away) on the right, and a central 'WEDSTRIJDVERSLAG' (Game Log). The 'THUIS' and 'UIT' sections list 11 players each, with their respective scores and fouls. The 'WEDSTRIJDVERSLAG' section shows a list of game events, including fouls, free throws, and timeouts. The bottom control panel contains various icons for game events, such as 'mis' (miss), '+1', '+2', '+3', 'D' (defensive rebound), 'P0', 'P1', 'P2', 'P3', 'F' (free throw), 'T' (timeout), 'Tc', 'Tb', 'B2', and 'U' (out of play).

THUIS	Score	UIT	Score
1 Thuis SPELER 1	2	1 Uit SPELER 1	1P
2 Thuis SPELER 2		2 Uit SPELER 2	
3 Thuis SPELER 3	1	3 Uit SPELER 3	
4 Thuis SPELER 4		4 Uit SPELER 4	
5 Thuis SPELER 5		5 Uit SPELER 5	
6 Thuis SPELER 6		6 Uit SPELER 6	
7 Thuis SPELER 7		7 Uit SPELER 7	
8 Thuis SPELER 8		8 Uit SPELER 8	
9 Thuis SPELER 9		9 Uit SPELER 9	
10 Thuis SPELER 10		10 Uit SPELER 10	
11 Thuis SPELER 11		11 Uit SPELER 11	

WEDSTRIJDVERSLAG	Time	Score
1 SPELER 1	04:59	2-0
1 Uit SPELER 1	04:58	P2
3 Thuis SPELER 3	04:57	mis
3 Thuis SPELER 3	04:56	3-0
T Thuis	04:55	timeout



BASKETBALL  
NEDERLAND

# SCORER/TABLET

## TIME-OUT INVOEREN RESULTAAT

The screenshot displays a basketball scorekeeping application interface. At the top, the score is 3-0 in favor of the home team (THUIS). The time is 4:54 in the 1st quarter. A red box highlights the '1/2' button, indicating a timeout. The interface is divided into three main sections: THUIS (Home) on the left, WEDSTRIJDVERSLAG (Game Log) in the center, and UIT (Away) on the right. The THUIS section lists 11 players, with player 3 having 1 point. The WEDSTRIJDVERSLAG section shows a list of events, including a timeout for the home team at 04:55. The UIT section lists 11 players, with player 1 having 1 point. The bottom of the screen shows a STAF (Staff) section with various buttons for recording fouls, substitutions, and other game events.

THUIS	Score	UIT
1 Thuis SPELER 1	3 - 0	1 Uit SPELER 1
2 Thuis SPELER 2	0 1e k... 1	2 Uit SPELER 2
3 Thuis SPELER 3	4 : 54	3 Uit SPELER 3
4 Thuis SPELER 4	OK	4 Uit SPELER 4
5 Thuis SPELER 5	WEDSTRIJDVERSLAG	5 Uit SPELER 5
6 Thuis SPELER 6	1 Thuis SPELER 1 04:59 1e kwart 2-0	6 Uit SPELER 6
7 Thuis SPELER 7	1 Uit SPELER 1 04:58 1e kwart P2	7 Uit SPELER 7
8 Thuis SPELER 8	3 Thuis SPELER 3 04:57 1e kwart mis	8 Uit SPELER 8
9 Thuis SPELER 9	3 Thuis SPELER 3 04:56 1e kwart 3-0	9 Uit SPELER 9
10 Thuis SPELER 10	T Thuis 04:55 1e kwart timeout	10 Uit SPELER 10
11 Thuis SPELER 11	mis +1 +2 +3 D	11 Uit SPELER 11
STAF	P0 P1 P2 P3 F	STAF
	T Tc Tb B2 U	



# SCORER/TABLET

## WISSELEN VAN KWART

The screenshot shows a basketball scorer's tablet interface. At the top, it displays 'THUIS' on the left and 'UIT' on the right. The central area shows the score '3 - 0' and a timer '00:47'. A red box highlights the '0 1e k...' score indicator. Below the score, there is a 'WEDSTRIJDVERSLAG' (game log) section with a table of events:

Time	Player	Event	Score
04:59	SPELER 1	2-0	2-0
04:58	SPELER 1	P2	2-0
04:57	SPELER 3	mis	2-0
04:56	SPELER 3	3-0	3-0
04:55	Thuis	timeout	3-0

At the bottom, there is a control panel with buttons for 'mis', '+1', '+2', '+3', 'D', 'P0', 'P1', 'P2', 'P3', 'F', 'T', 'Tc', 'Tb', 'B2', and 'U'. The interface also shows player lists for 'THUIS' (SPELER 1-11) and 'UIT' (SPELER 1-11) on the sides.

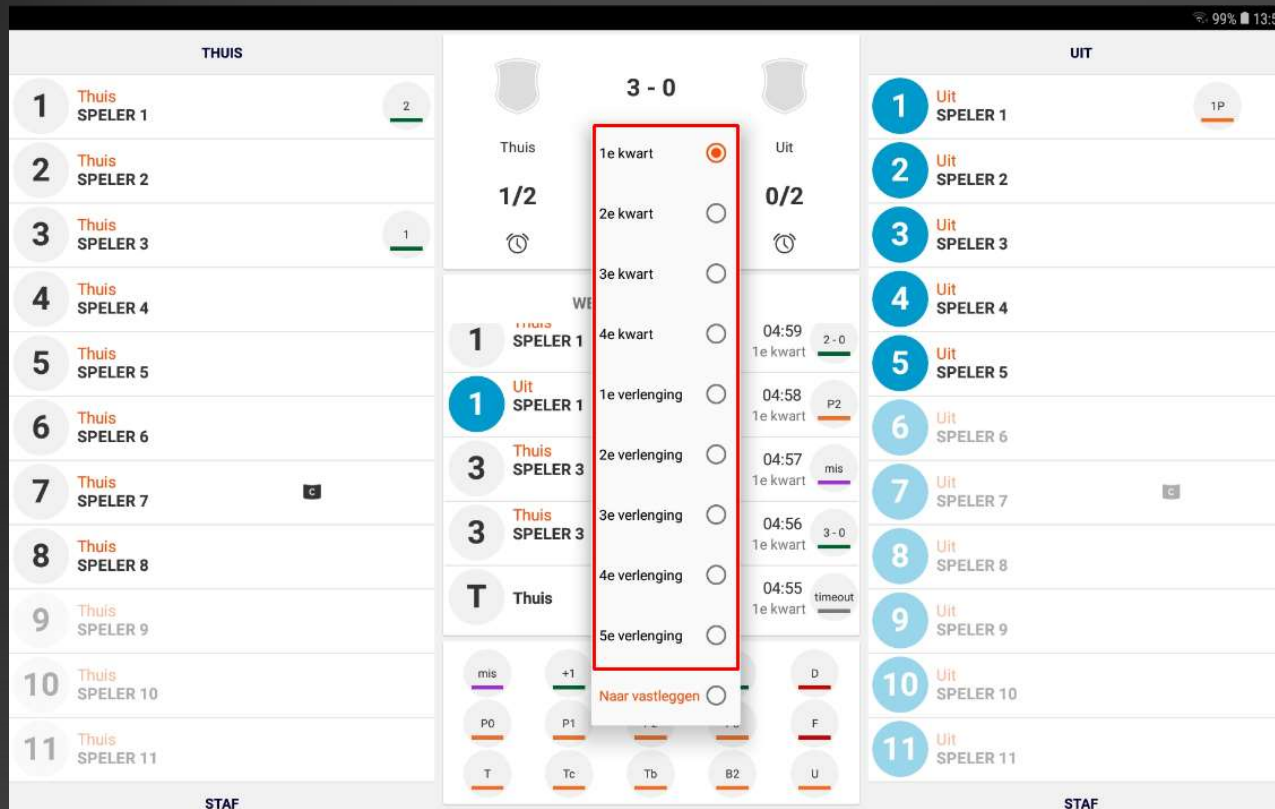
Klik op het <huidige> kwart/verlenging/periode



BASKETBALL  
NEDERLAND

# SCORER/TABLET

## WISSELEN VAN KWART



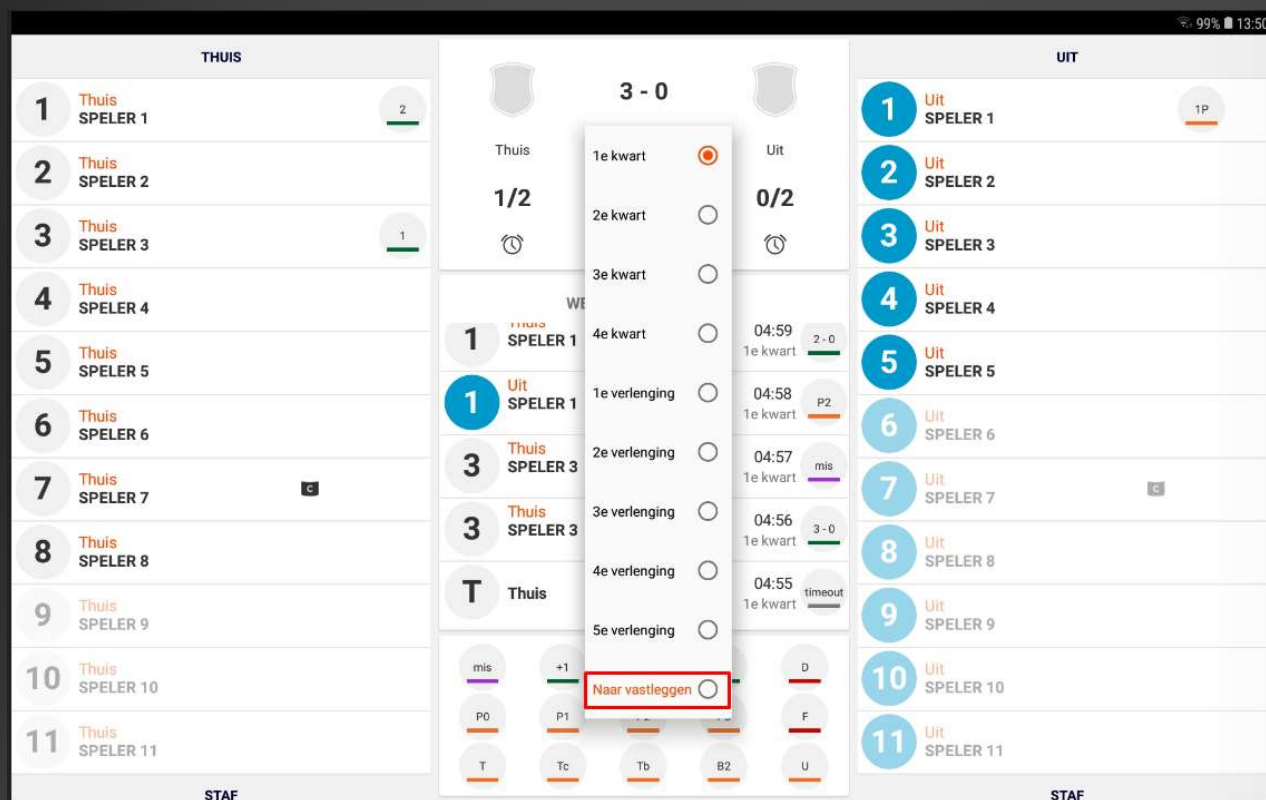
Klik nu op het kwart/verlenging/periode waar je heen wilt gaan



BASKETBALL  
NEDERLAND

# SCORER/TABLET

## WISSELEN VAN KWART



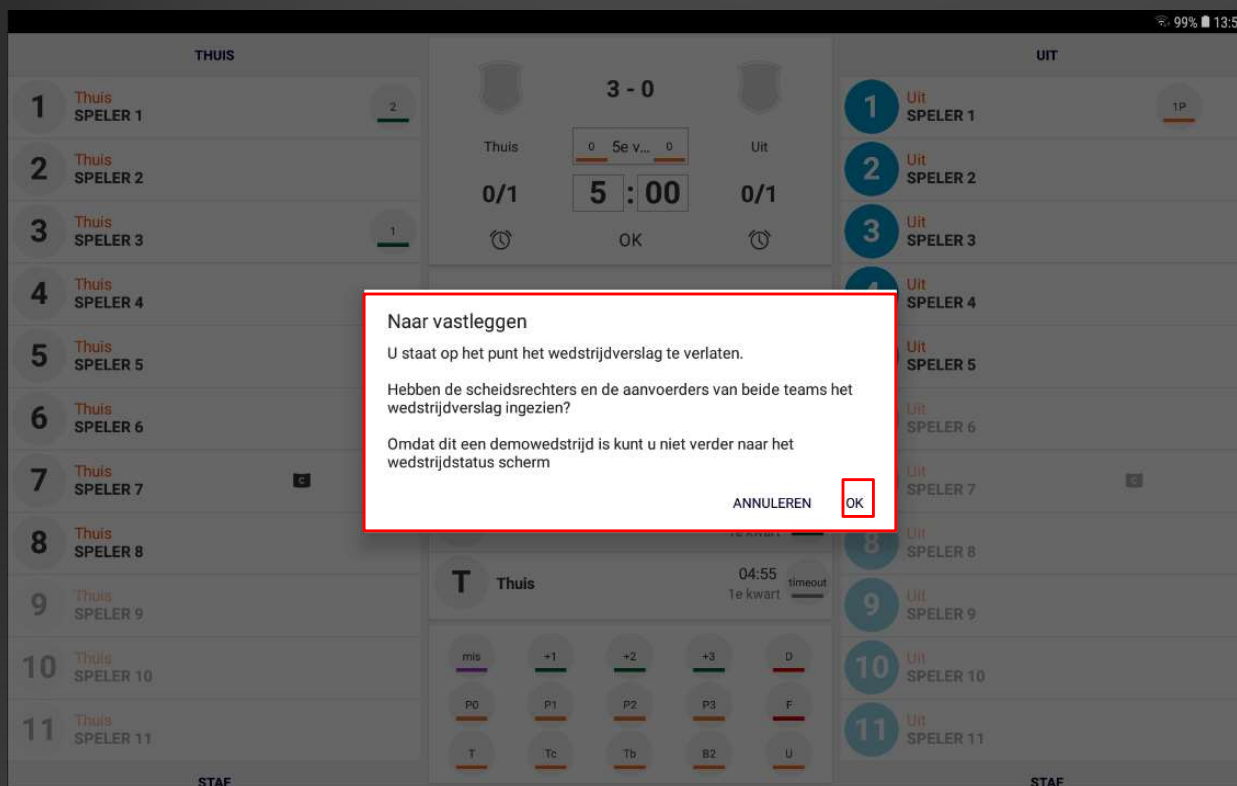
Voor vast te leggen doe je de zelfde stappen. Alleen kies je geen nieuw kwart maar vastleggen



BASKETBALL  
NEDERLAND

# SCORER/TABLET

## WISSELEN VAN KWART



Dan komt een pop-up scherm hier op ok klikken

Normaal opent dan nog een scherm waar eventueel opmerkingen geschreven kunnen worden maar dat is in de demo niet. Hier dient men nogmaals op ok / vastleggen te klikken.



BASKETBALL  
NEDERLAND

## EXTRA TAKEN

- Spelersfouten
- Ploegfouten
- Time-outs bijhouden
  - Tijd (10 sec)
  - Aantal
- Beurtelingsbalbezit pijl
- Materialen



# TIMER/SCOREBORD









- Wanneer mag ik een time-out aanvragen?
- Wanneer mag ik wissel aanvragen?
- Wanneer start de tijd?
- Wanneer stopt de tijd?
- Werking systeem
  - Start/stop tijd
  - Score toevoegen
  - (team) fouten
- “Ik weet het even niet meer”

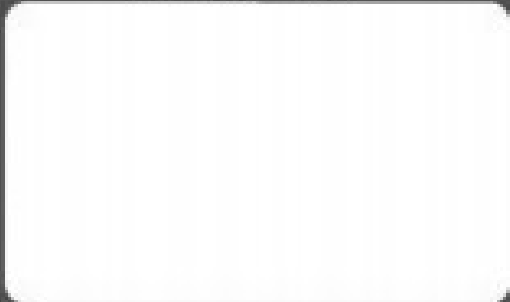


BASKETBALL  
NEDERLAND



WT3116

-  1. Timer & Score  
(Basketball, Handball, Karate, Wrestling)
-  2. Score & Sets  
(Volleyball, Badminton, Table Tennis)
-  3. Stop Watch  
(Track & Field sports)
-  4. Match & Fix Timer  
(Judo)
-  5. Round & Count Down Timer  
(Boxing)
-  6. Electronic Metronome
-  7. Program Timer
-  8. Clock & Alarm



◀ SET BONUS   SET CLR PERIOD   SET BONUS ▶

GAME SELECT

L  
●  
S  
●  
VOLUME  
●  
BORN

**-1** (GUEST) SCORE   SCORE CLR   CHG SIDE   FOUL CLR   **-1** (HOME) SCORE  
**+1** FOUL +1   FOUL +1   **+1**

TIMER

CLEAR ● 1/10 SEC

M+1   S+1

M-1   S-1

RESET TIMER

START /STOP

SHOT CLOCK

●




















S+1

S-1





RESET SHOT CLOCK

START STOP








### Afteltimer

Omschrijving	Toets		Display	Hoorn
	Timer	Shot Clock		
1. Selecteer spelmodus			0:00 0 0	
2. Roep de laatste instellingen op			20:00 0 0	
3. Wis vorige instellingen			0:00 0 0	
4. Stel de tijd in (bv. 20 min.)	 		20:00 0 0	
5. Stel de timer voor het balbezit in		 	20:00 0 0	
6. Balbezittimer is ingesteld			19:59 0 0	
7. Stel periode in			1234 ••••	
8. Schot raakt de basketring			19:58 0 0	
9. Spel is onderbroken			19:50 0 0	
10. Herstart het spel & balbezittimer			19:49 0 0	
10.1. 30 seconden zijn verlopen			19:28 0 0	
10.2. Herstel 30 seconden			19:28 0 0	
10.3. Herstart het spel			19:27 0 0	
11. Speltijd is verlopen			0:00 0 0	
12. Stel een nieuw spel in			20:00 0 0	









<b>Score</b>		
<b>Omschrijving</b>	<b>Toets</b>	<b>Display</b>
1. <b>Bezoekers</b> scoren	<b>+1</b>	<b>19:20</b> <b>0 1</b>
2. <b>Thuisploeg</b> scoort	<b>+1</b>	<b>19:15</b> <b>1 1</b>
3. <b>Thuisploeg</b> verliest een punt of foutief opgeteld punt wordt afgetrokken	<b>-1</b>	<b>19:15</b> <b>0 1</b>
4. Herstel de scores	<b>SCORE</b> <b>CLR</b>	<b>19:15</b> <b>0 0</b>

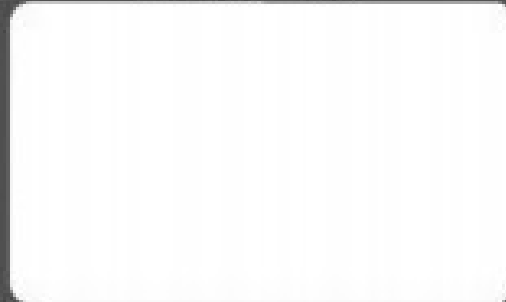
<b>Fout</b>		
<b>Omschrijving</b>	<b>Toets</b>	<b>Display</b>
1. <b>Bezoekers</b> maken een fout		<b>19:20</b> <b>0 1</b>
2. <b>Thuisploeg</b> maakt een fout		<b>19:15</b> <b>1 1</b>
3. <b>Thuisploeg</b> maakt een tweede fout		<b>19:15</b> <b>2 1</b>
4. Herstel		<b>19:15</b> <b>0 0</b>

**Score / sets / opslag**

Omschrijving	Toets	Display
1. Selecteer spelmodus		0 0 0 0
2. Thuisploeg / bezoekers slaan eerste op		• 0 0 0 0
3. <b>Thuisploeg</b> scoort		1 0 0 0
4. <b>Bezoekers</b> scoren		1 1 0 0
5. <b>Bezoekers</b> winnen de eerste set		1 1 0 1
6. Ploegen wisselen van kant		1 1 1 0
7. Herstel scores		0 0 0 0

WT3116

-  1. Timer & Score  
(Basketball, Handball, Karate, Wrestling)
-  2. Score & Sets  
(Volleyball, Badminton, Table Tennis)
-  3. Stop Watch  
(Track & Field sports)
-  4. Match & Fix Timer  
(Judo)
-  5. Round & Count Down Timer  
(Boxing)
-  6. Electronic Metronome
-  7. Program Timer
-  8. Clock & Alarm



◀ SET BONUS   SET CLR PERIOD   SET BONUS ▶

-1 (GUEST) SCORE   SCORE CLR   CHG SIDE   FOUL CLR   -1 (HOME) SCORE  
+1 FOUL +1   FOUL +1   +1

TIMER

CLEAR 1/10 SEC

M+1 S+1

M-1 S-1

RESET TIMER

START /STOP

SHOT CLOCK

S+1

S-1

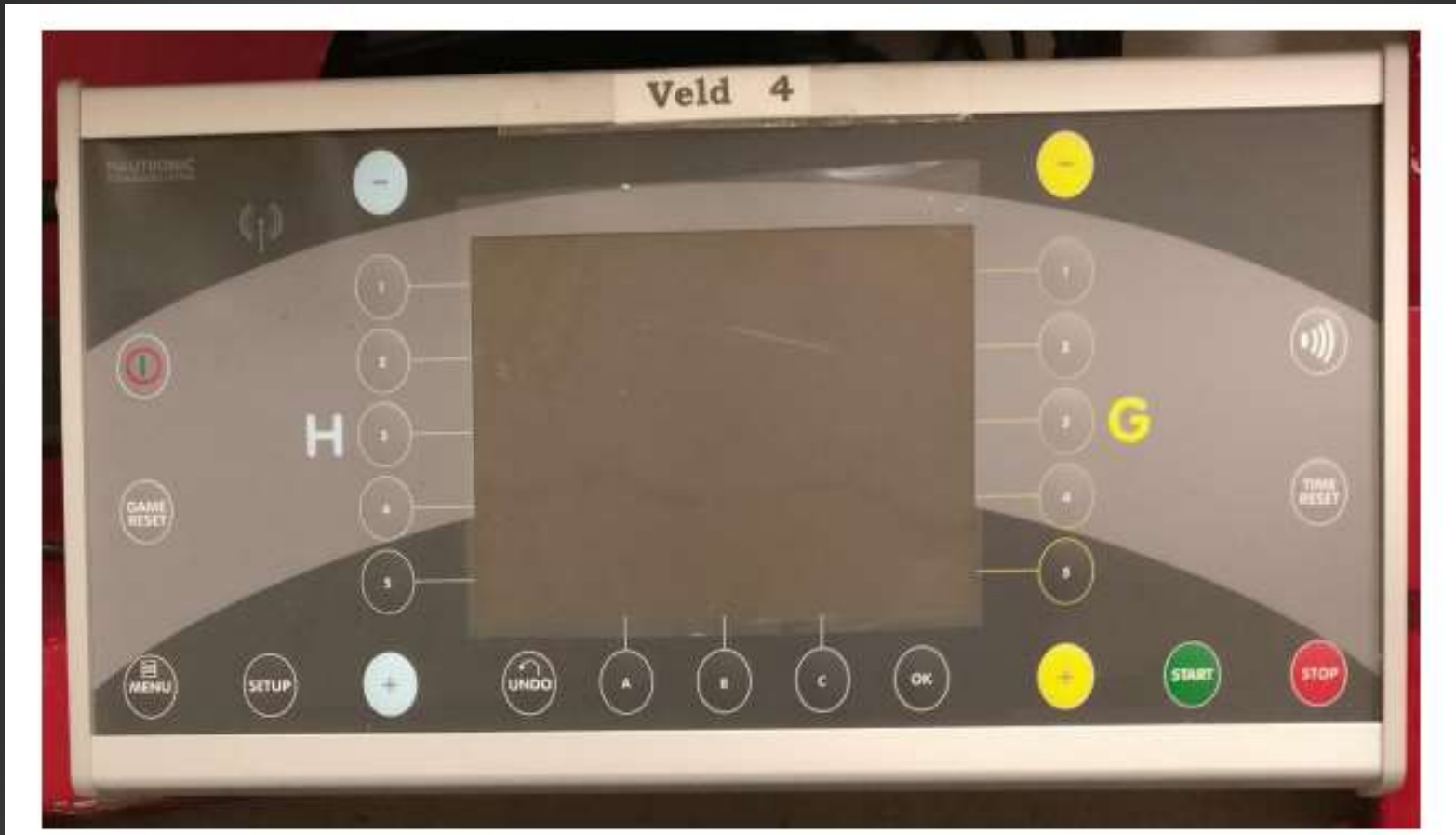
RESET SHOT CLOCK

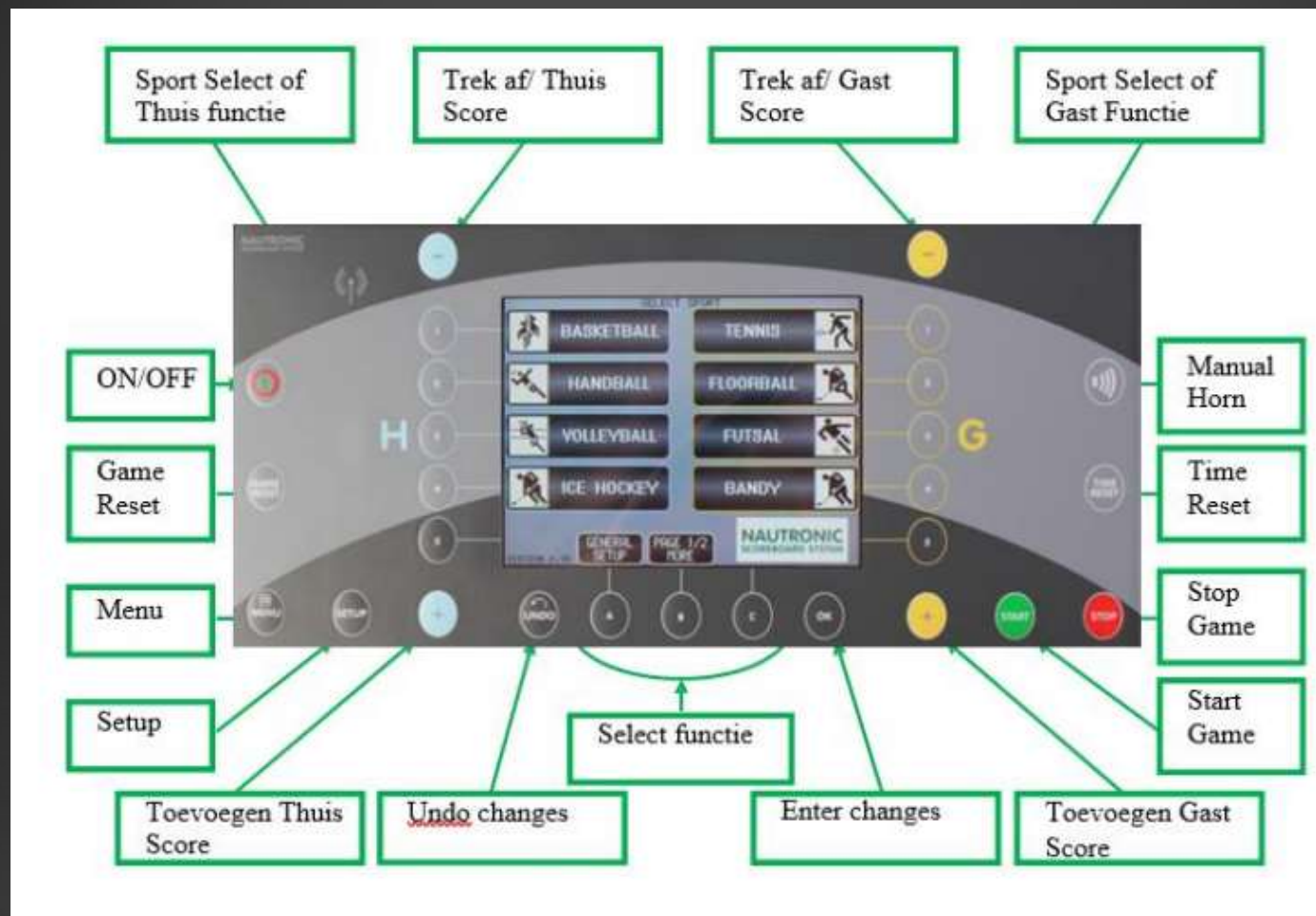
START STOP

L  
●  
S  
●  
HORN

VOLUME

GAME SELECT









Console AAN: 



Console UIT:  en 

Selecteer sport: Druk op het touchscreen of de blauwe en gele knoppen


Sport verlaten:  en  en dan 


Start/Stop game:  of 

Home score – punt erbij of eraf:  of 

Guest score – punt erbij of eraf:  of 

Reset speeltijd:  en  en dan 

Manuele horn: 

Ongedaan maken: 



# 24 SECONDEN (OPERATOR)

## ALGEMENE PRINCIPES

- Wanneer start de 24 seconden?
  - Balbezit
  - Speelvloer
- Wanneer wordt 24 seconden stilgezet
  - Signaal scheidsrechter
- Hoe werkt het apparaatje?
  - Knopjes



# 24 SECONDEN (OPERATOR)

## RESET NAAR 24 SECONDEN PRINCIPES

24

Een ploeg  
veroverd  
controle van  
een leven  
bal op het  
speelveld

24

Inworp na  
gelukt doel

24

Inworp in  
backcourt  
na een fout  
of een  
overtreding  
van de  
tegenstrever

24

Wedstrijd  
werd  
gestopt door  
een actie  
van de  
ploeg die  
niet in  
balbezit was



BASKETBALL  
NEDERLAND

# 24 SECONDEN (OPERATOR)

## RESET NAAR 14 SECONDEN PRINCIPES

14

Hetzelfde team verovert balbezit na een niet gelukke doelpoging (bal raakt de ring)

14

Inworp van frontcourt na een fout of overtreding door de tegenstrever als de resterende shottijd 13 sec of minder is

14

Inworp in frontcourt na een fout of overtreding door het team in balbezit

14

Inworp na UF/DQF vrijeworpen vanaf het inworpstreepje in frontcourt

14

L2M/Time-out & coach keuze: inworp in frontcourt met 14 of meer seconden op de shotklok



BASKETBALL  
NEDERLAND

# 24 SECONDEN (OPERATOR)

## NO RESET PRINCIPLES

9

De wedstrijd gestopt owv een actie door de ploeg die op dat moment in balbezit was

9

De wedstrijd gestopt door een actie waarbij ploegen niet betrokken zijn, tenzij de tegenstrever er nadeel door ondervinden

9

De ploeg in balbezit mag een inworp uitvoeren nadat de bal buiten werd getikt.

9

L2M/time-out coach keuze: inworp in frontcourt met 13 of minder seconden

9

Een technische fout werd gegeven aan de ploeg in balbezit



BASKETBALL  
NEDERLAND



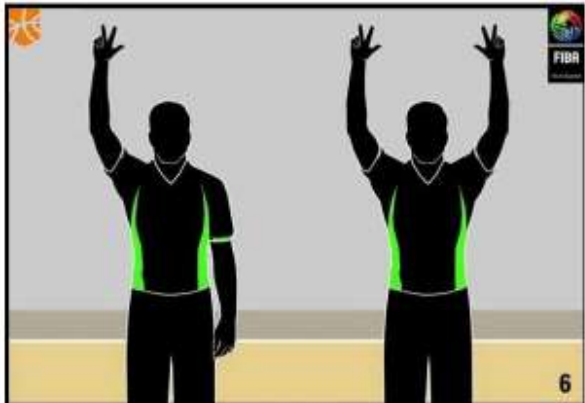
# SIGNALEN

## MET BETREKKING TOT DE WEDSTRIJDKLOK



# SIGNALEN

## SCORES

1 punt	2 punten	3 punten
		
1 vinger op en neer vanuit de pols	2 vingers op en neer vanuit de pols	3 opgestoken vingers; één arm: doelpoging beide armen: gelukt





# SIGNALEN

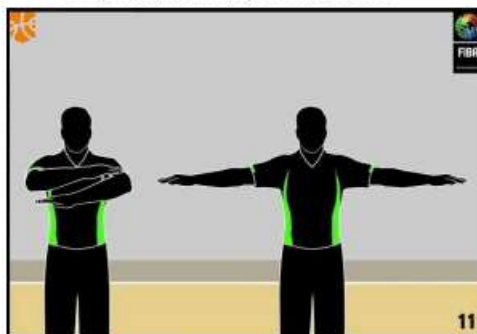
## VERVANGING EN TIME-OUT

Vervanging	In het veld wenken	Belaste time-out	Media time-out
			
Onderarmen kruisen	Open handpalm, wuivend in de richting van het lichaam	Maak T, laat wijsvinger zien	Armen open met gesloten vuisten



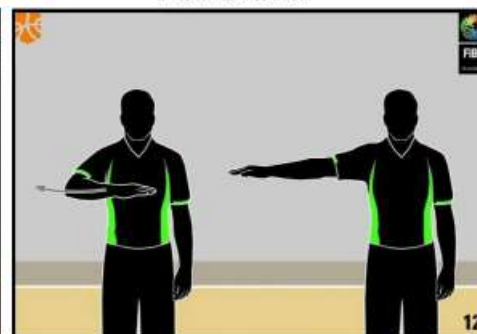
# SIGNALEN INFORMATIEF

Doelpunt afkeuren, spel onderbreken



Schaarbeweging met de armen,  
éénmaal voor de borst

Zichtbaar tellen



Tellen tesamen met de beweging van de handpalm

Communicatie



Duim omhoog

Reset shotklok



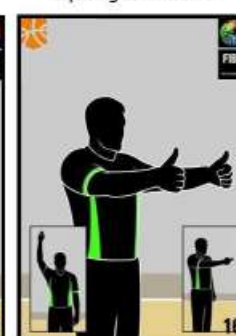
Maak cirkel  
met de wijsvinger

Richting van de spel-  
hervatting en/of uitbal



Wijs in de richting van  
het spel, de armen  
parallel aan de zijlijnen

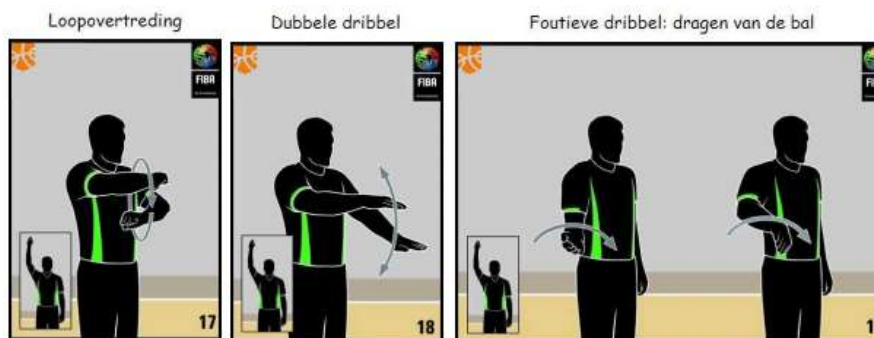
Balvast  
Sprongbalsituatie



Duimen omhoog, daarna  
wijzen in de richting van de  
pijl voor wisselend balbezit



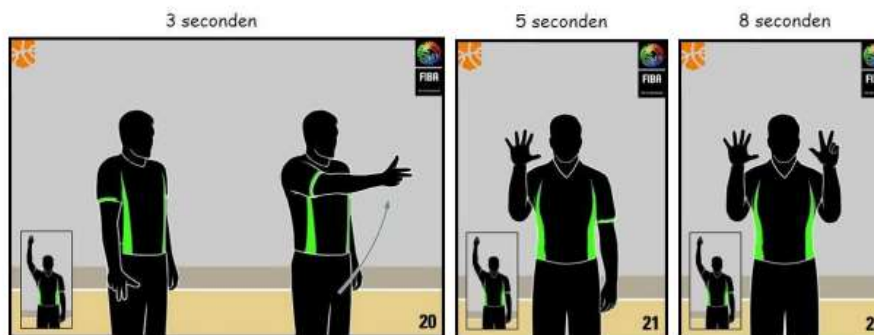
# SIGNALEN OVERTREDINGEN



Vuisten om elkaar heen draaien

Alternierend bewegen met de handpalmen

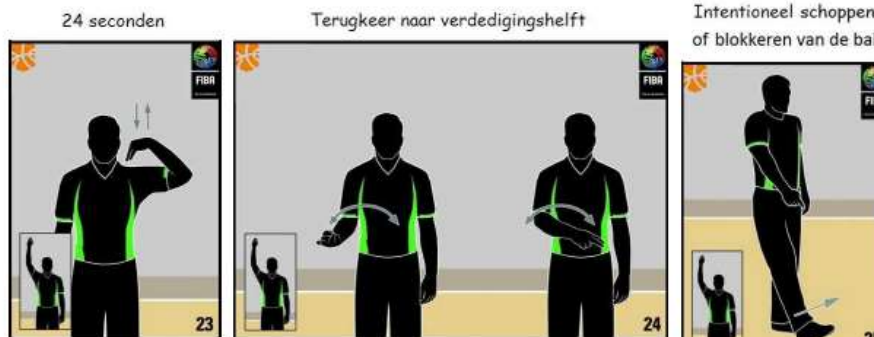
Halve draai met de hand



Toon 3 vingers met uitgestrekte arm

Toon 5 vingers

Toon 8 vingers



Vingers raken de schouder

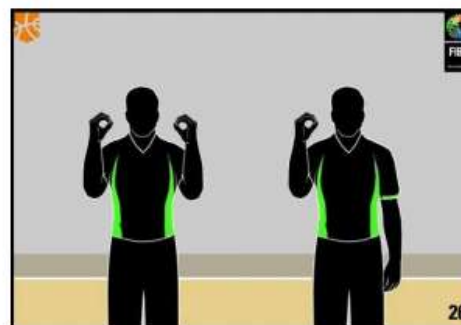
Zwaai met de arm voor het lichaam

Wijs naar de voet



# SIGNALEN HET SPELERSNUMMER

Nr. 00 en 0



Beide handen tonen 0 Rechterhand toont 0

Nrs. 1 tot 5



Met de rechterhand de nummers 1 tot 5 tonen

Nrs. 6 tot 10



Rechterhand toont nr 5  
Linkerhand toont nrs 1 tot 5

Nrs. 11 tot 15



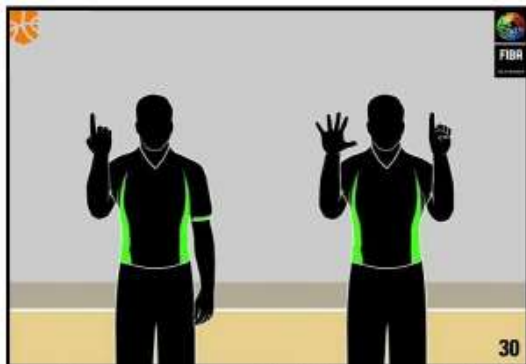
Toon vuist met de rechterhand, nummers 1 tot 5 met de linkerhand



BASKETBALL  
NEDERLAND

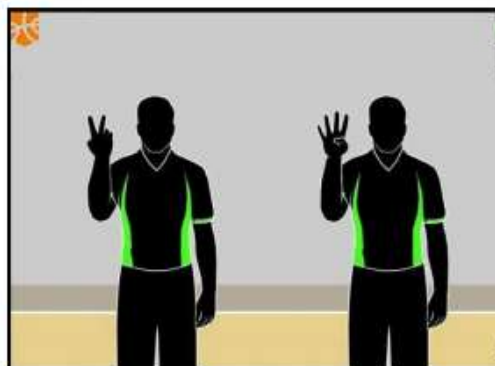
# SIGNALEN HET SPELERSNUMMER

Nr. 16



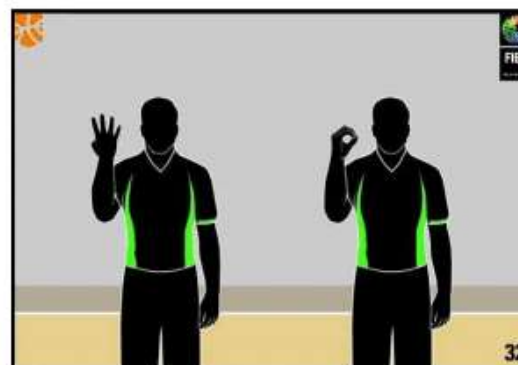
Toon eerst het nummer 1 met de rug van de hand voor de 10-tallen, daarna het nummer 6 met de open handen voor de eenheden

Nr. 24



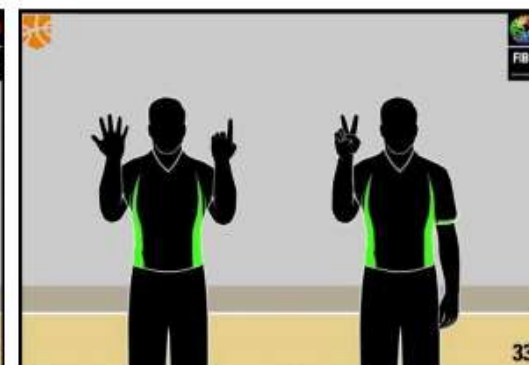
Eerst met de rug van de hand het nummer 2 tonen voor de 10-tallen - dan met de open hand het nummer 4 tonen voor de eenheden

Nr. 40



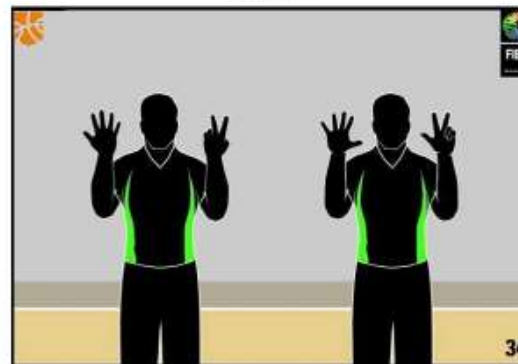
Eerst met de rug van de hand het nummer 4 tonen voor de 10-tallen - dan met de open hand de nul tonen voor de eenheden

Nr. 62



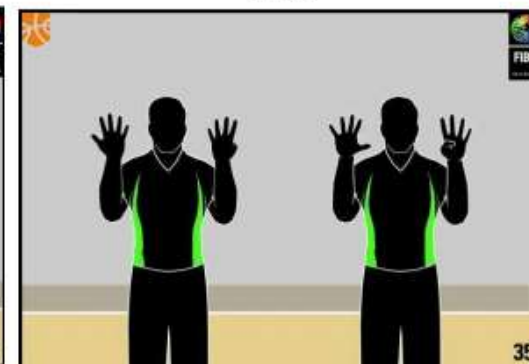
Eerst met de rug van beide handen het nummer 6 tonen voor de 10-tallen - dan met de open hand het nummer 2 tonen voor de eenheden

Nr. 78



Eerst met de rug van beide handen het nummer 7 tonen voor de 10-tallen - dan met de open handen het nummer 8 tonen voor de eenheden

Nr. 99



Eerst met de rug van beide handen het nummer 9 tonen voor de 10-tallen - dan met de open handen het nummer 9 tonen voor de eenheden



BASKETBALL  
NEDERLAND

# SIGNALEN TYPE FOUT

Buitensporig zwaaien met de elleboog



Zwaai elleboog naar achteren

Slag tegen het hoofd



Boots contact tegen het hoofd na

Fout begaan door ploeg in balbezit



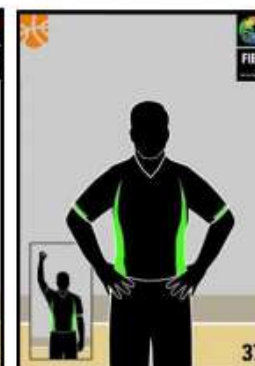
Met gebalde vuist wijzen naar het doel van de aanvallende ploeg

Vasthouden



Grijp de pols neerwaarts

Hinderen (verdediger)  
Foutief scherm (aanvaller)



Beide handen op de heupen

Duwen  
Doordringen zonder bal



Duw nabootsen

Handchecking  
Voelen met de handen



Grijp de hand met een voorwaartse beweging

Ongeoorloofd gebruik van de handen



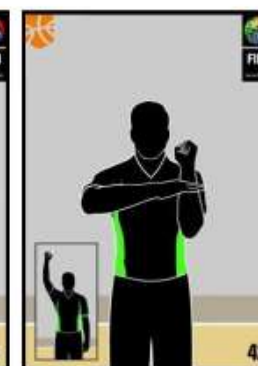
Sla op de pols

Doordringen met bal



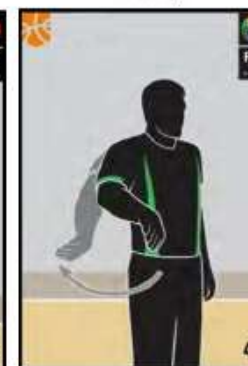
Sla met gebalde vuist tegen handpalm

Foutief contact tegen de hand



Sla met de hand tegen de voorarm

Hooking



Beweeg de onderarm naar achter



# SIGNALEN

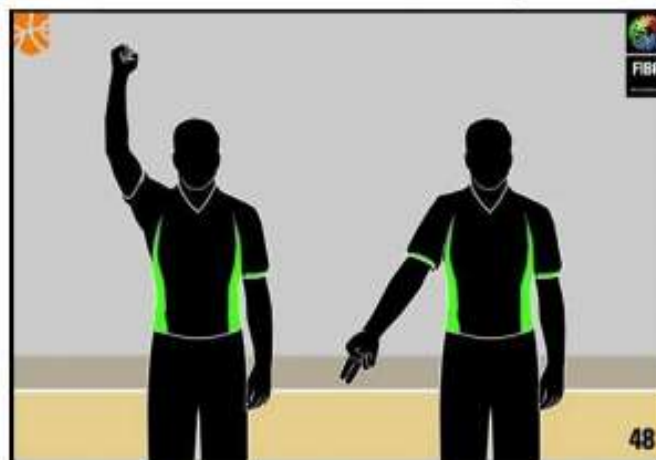
## ACT-OF-SHOOTING OF NIET

Fout in de act-of-shooting



Eén vuist in de lucht  
gevolgd door het aantal vrije worpen








Fout buiten de act-of-shooting



Eén vuist in de lucht  
gevolgd door het wijzen naar de vloer



# SIGNALLEN SPECIALE FOUTEN

Dubbelfout	Technische fout	Onsportieve fout	Uitsluitingsfout
			
Zwaai met beide vuisten	Maak T, laat handpalm zien	Pols vastnemen boven het hoofd	Gebalde vuisten in de lucht
			
tweemaal de onderarm op en neer bewegen van boven naar beneden	Zwaai met de arm evenwijdig aan de grenslijn (tijdens de laatste 2 minuten van de 4de periode of verlenging)	draaiende hand met uitgestoken wijsvinger	





# SIGNALEN

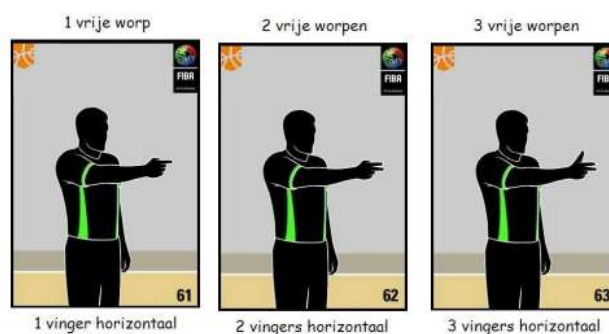
## ADMINISTRATIE NA FOUT RICHTING DE JURYTAFEL

Na fout zonder vrije worpen	Fout door de ploeg in balbezit	1 vrije worp	2 vrije worpen	3 vrije worpen
				
56	57	58	59	60
Wijs de spelrichting aan, arm evenwijdig aan de zijlijn	Gesloten vuist in de richting van het spel, arm evenwijdig aan de zijlijn	Wijsvinger opsteken	Wijs- en middelvinger opsteken	Duim, middel- en wijsvinger tonen



# SIGNALEN

## ADMINISTRATIE NA FOUT OP HET VELD



Administratie vrije worpen – niet-actieve scheidsrechter (scheidsrechter achteraan)



BASKETBALL  
NEDERLAND