



BASKETBALLVERENING GRASSHOPPERS

INVULLEN PAPIEREN WEDSTRIJDFORMULIER

SCOREVERLOOP

- Er zijn 4 hoofdkolommen op het wedstrijdformulier om scores in te vullen.
- Iedere hoofdkolom is verdeeld in 4 kleine kolommen. (Zie de afbeelding →)
- Team A is thuis, Team B is het uitspelende team
- Een score vul je als volgt in:

SCORE	1. Je trekt een schuine lijn (/) door de nieuwe score. 2. Vervolgens zet je daarnaast in het lege vakje het rugnummer van de speler die gescoord heeft	
3 PUNTER	Bij een driepunter doe je hetzelfde als een normale score, alleen zet je daarbij ook nog eens een cirkel om het rugnummer heen.	
VRIJE WORP	Een vrije worp noteer je door een dikke stip (●) in de score kolom te zetten. Ook hier weer het rugnummer invullen.	
EINDE KWART	Een cirkel om de laatste score én een dikke streep eronder. Het volgende kwart schrijf je met een andere kleur pen	

	A	B	
	1	●	6
	2	●	6
6	3	3	
	4	4	
11	5	5	5
11	●	●	5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	10
	10	10	
10	11	11	
	12	12	7
4	13	13	7
5	14	14	
5	15	15	6
	16	16	
5	17	17	
	18	18	6
6	19	19	
	20	20	9
	21	21	
11	22	22	9
	23	23	9
11	24	24	
	25	25	7
	26	26	7
5	27	27	
	28	28	6
10	29	29	
	30	30	8
4	31	31	
	32	32	5
4	33	33	5
4	34	34	
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
	38	38	
10	39	39	12
10	40	40	12

Voor het invullen van fouten ZIE ACHTERKANT

FOUTEN NOTEREN

- Fouten noteer je achter het juiste spelersnummer
- Dit doe je door de juiste letter van de fout achter de naam te zetten

P	Persoonlijke Fout
U	Onsportieve Fout
T	Technische Fout
D	Diskwalificerende Fout
F	Vechten
C	Coach Technische Fout
B	Bank Technische Fout

Time-outs		Team fouls						
7	Quarter ①	XXXXXX	② XXXXXX					
9 10	Quarter ③	XXXXXX	④ XXXXXX					
	Overtimes							
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	⊗	P ₂				
002	JONES, M.	8	⊗	P ₂	P ₂			
003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	FRANK, Y.	12	×	T ₁	U ₂	GD		
010	NANCE, L.	18	⊗	P	U ₁			
012	KING, H. (CAP)	22	⊗	P ₁				
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	×	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ, M.	33	×	T ₁	P ₂	T ₁	GD	
022	SANCHEZ, N.	42	×	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	×	P ₂	D ₂			
Head coach	788	LOOR, A.					C, B,	
First assistant coach	555	MONTA, B.						

FOUT <u>ZONDER</u> VRIJE WORPEN	Noteer de juiste letter van de fout achter de juiste speler	P
FOUT MET 2 VRIJE WORPEN	Noteer een kleine 2 achter de fout	P₂
FOUT MET 3 VRIJE WORPEN	Noteer een kleine 3 achter de fout	P₃
FOUT MET 1 VRIJE WORP	Noteer een kleine 1 achter de fout	P₁
ONSPORTIEVE FOUT	Noteer een "U" met een kleine 2 of 1 erachter, afhankelijk van het aantal vrije worpen	U₂ OF U₁
TECHNISCHE FOUT	Noteer een "T" met een kleine 1 erachter (1 vrije worp)	T₁
DISKWALIFICERENDE FOUT	Noteer een "D" met een kleine 2 erachter (2 vrije worpen)	D₂
FOUT VAN COACH	Noteer een C (Coach) of B (bank) met een 1 erachter (1 vrije worp)	C₁ OF B₁

Noteren van scores ZIE VOORKANT