



1x drukken = 1<sup>e</sup> kwart  
 2x drukken = 2<sup>e</sup> kwart enz.  
 Bij 5<sup>e</sup> keer staat hij weer op 0



**Beurtelings balbezit  
 (sprongbalsituaties)**

Spelrichting naar links  
 Spelrichting naar rechts

Tijd op 0:00 →

1 minuut erbij →

1 minuut eraf →

Start of stop tijd →



TIMER

CLEAR 1/10 SEC

M+1 S+1

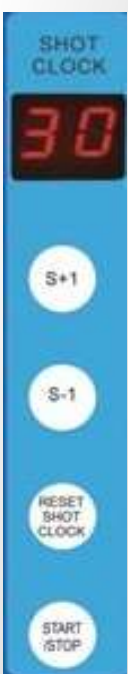
M-1 S-1

RESET TIMER

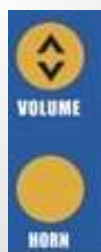
START /STOP

← 1 seconde erbij

← 1 seconde eraf



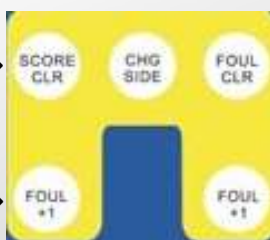
Shot-clock (wordt niet gebruikt)



← signaal



Score op 0 – 0 →



← fouten weer 0

1 fout erbij →

← 1 fout erbij

Ploeg links van de tafel

Ploeg rechts van de tafel

**LET OP!**

**De ploeg rechts van de tafel hoeft niet altijd de thuisploeg te zijn!**

Ploeg rechts van de tafel

1 punt eraf →



← 1 punt eraf

1 punt erbij →

← 1 punt erbij

Ploeg links van de tafel

## Voor de wedstrijd

- Zet voor de wedstrijd de nog resterende tijd (meestal is dit circa 10 minuten maar dit kan ook meer of minder zijn) voor aanvang van de wedstrijd op de klok en start de tijd.

## Tijd start

- Als na de eerste sprongbal een springer de bal tikt.
- Als na het innemen van de bal een speler in het veld de bal raakt. **Opm.: na een score loopt de tijd door (behalve in de laatste 2 minuten van het laatste kwart).**
- Als een speler de bal raakt na een gemiste vrije worp en de bal wel de ring heeft geraakt.

## Tijd stop

- Bij ieder fluitsignaal van de scheidsrechter.
- In de laatste 2 minuten van het 4e kwart na een score.
- In de laatste 2 minuten van iedere verlenging na een score.

## Scores

- Vrije worp = 1 punt
- Buiten de driepuntslijn = 3 punt
- Overige scores = 2 punt



3 PUNTEN

Drie opgestoken vingers:

Eén arm: poging

Twee armen: succesvol

## Fouten

- Per kwart moet het aantal teamfouten worden bijgehouden per team. De scheidsrechter geeft aan wanneer een fout gemaakt is en door welke speler. Geef, als een team 4 teamfouten heeft, dit even door aan de scheidsrechter.
- Een speler mag per wedstrijd 4 persoonlijke fouten maken, bij de 5<sup>e</sup> moet hij het veld verlaten.
- Wanneer een speler een 2<sup>e</sup> technische of onsportieve fout krijgt wordt hij gediskwalificeerd.

## Spelrichting, beurtelings balbezit (sprongbalsituaties)

- Het team dat na de sprongbal geen controle krijgt over de bal, krijgt de pijl in de richting van zijn aanvalshelft. Daarna wisselt de pijl telkens van richting bij:
  - ✓ Balvast situaties tussen twee of meerdere spelers.
  - ✓ Gelijktijdig aanraken door twee spelers van de bal bij een uitbal.
  - ✓ Als beide scheidsrechters niet hebben gezien wie een uitbal veroorzaakt heeft.
  - ✓ Als de bal klem zit tussen ring en bord.
  - ✓ Aan het begin van ieder volgend kwart (nadat de bal is uitgenomen).



## Wissels

- Na elk fluitsignaal van de scheidsrechter.
- Na een laatste gemaakte vrije worp.
- Tijdens de laatste 2 minuten van het 4<sup>e</sup> kwart na een gemaakt velddoelpunt. Beide teams mogen dan wisselen.

## Time-out

- Na elk fluitsignaal van de scheidsrechter.
- Na een laatste gemaakte vrije worp.
- Na een gemaakt velddoelpunt. Alleen het team dat dan de bal heeft om in te nemen.
- Tijdens de laatste 2 minuten van het 4<sup>e</sup> kwart mag een team hooguit 2 time-outs nemen.
- Een team mag 2 time-outs in de eerste helft en drie time-outs in de 2<sup>e</sup> helft en 1 time-out in iedere verlenging. Ongebruikte time-outs worden niet meegenomen naar een volgende helft of verlenging.