



U10 & U12 Klok en Digitaal Wedstrijdformulier

Je moet aangesloten zijn bij Olicsa om volgende taken te kunnen uitvoeren:

- Invullen wedstrijdformulier
- Klok
- Gedelegeerde

Met je lidnummer kan je een account aanmaken bij <https://www.basketbal.vlaanderen/> (enkel nodig voor wie het wedstrijdformulier invult)

Thuiswedstrijd: klok + gedelegeerde (het wedstrijdformulier moet wel klaargezet worden en de tegenpartij vult in)

Uitwedstrijd: wedstrijdformulier + gedelegeerde

Klok U10

Eerste helft							Tweede helft							
Quarter 1			Rust	Quarter 2			Rust	Quarter 3			Rust	Quarter 4		
P1	Rust	P2		P3	Rust	P4		Q5	Rust	Q6		Q7	Rust	Q8
5'	1'	5'	2'	5'	1'	5'	10'	5'	1'	5'	2'	5'	1'	5'

5 minuten per periode met chronostop, indien de wedstrijd dreigt uit te lopen, mag de 2^e helft met doorlopende klok (na overleg tegenpartij en scheidsrechters).

Je kan de scores weergeven op het scorebord, maar deze moeten na elke quarter terug op 0 worden gezet.

Klok U12

Eerste helft					Tweede helft					
Quarter 1		rust	Quarter 2		Rust	Quarter 3		rust	Quarter 4	
	TO			TO			TO			TO
10'	1'	2'	10'	1'	10'	10'	1'	2'	10'	1'

4 quarters van 10 minuten met chronostop.

Chronostop = als er wordt gefloten stopt de klok (bal buiten, fout, blessure,...). Zodra de bal terug in het spel is, start de klok.

Opmerking: als er gescoord is en de bal wordt ingegooid, blijft de klok gewoon doorlopen (scheidsrechters fluiten dan ook niet)



U10 & U12 Klok en Digitaal Wedstrijdformulier

Digitaal wedstrijdformulier

De tegenpartij voorziet een tablet, maar je kan de wedstrijd thuis al gedeeltelijk klaarzetten.

<https://www.basketbal.vlaanderen/>

Competitie

Resultaten en Kalender

Inloggen

Teams

Bij zoeken 'Olicsa'

Kies je ploeg uit de lijst

Programma

Klik op de code van de wedstrijd

1- Klik op Olicsa

- Hier staan alle spelers die aan de wedstrijd deelnemen, als ze niet meespelen, verwijder je de speler door op het kruisje te klikken. Extra spelers kan je toevoegen door onderaan de lijst op de + te klikken. Als het rugnummer niet juist is, kan je dat veranderen door op het potloodje te klikken.
- Coach invullen (staat standaard ingevuld)
- Gedelegeerde invullen (op + klikken en bij zoeken het lidnummer of de naam)

2- Klik op Officials

- Thuiswedstrijd: bij Score de naam invullen
- Uitwedstrijd: bij Time de naam

3- Klik op DWF Uitslag

- 'Dwf' → dit kan pas 24u op voorhand
- Klik op je team
 - De spelers aanduiden die starten, 4 bij U10 en 5 bij U12 (aan de coach vragen wie dat zijn) door op het potloodje te klikken en het vakje 1^e vier aan te klikken
 - bij 1 speler het vakje 'aanvoerder' aanvinken
 - eventueel spelers verwijderen die er niet zijn (op vuilbakje klikken) of nog toevoegen
 - onderaan op het slotje akkoord coach klikken
- Officials: staan in principe al ingevuld, maar kan je nog aanpassen indien nodig
- Tegenpartij doet hetzelfde voor hun team

4- Klik op wedstrijd en 'Ga naar formulier': als dit gebeurd is, kan je niets meer wijzigen!



U10 & U12 Klok en Digitaal Wedstrijdformulier

5		- 01:00+		13	
8	Thuis Team	Periode	Uit Team	15	
9		1 2 3 4 5 6 7 8		16	
10	Time out	0	0	17	
6	Subs	Deelnemers	Subs	14	
7		Verloop		18	
11		Opmerkingen		19	
12		Einde wedstrijd		20	
13	+1	+2		21	
HC	P	P1	P2	P3	HC
AC	Home	Minuut	Away	AC	
		Periode 1			

Uitploeg rechts – thuisploeg links

De 4 spelers die starten staan bovenaan in vet

Score: op rugnummer speler klikken en op +1 of +2. Bij U10 wordt de score per Quarter automatisch terug op 0 gezet.

Fouten: op rugnummer speler klikken en op P / P1 / P2

P = fout niet op doeler

P1 = fout op doeler en er werd wel gescoord → 1 vrije worp

P2 = fout op doeler en er werd niet gescoord → 2 vrije worpen

Max. 5 fouten per speler

Geen ploegfouten voor U10

Max. 4 ploegfouten bij U12 vanaf de 5^e ploegfout wordt elke fout bestraft met 2 vrije worpen (rood blokje omhoog zetten)

Klok: de klok bovenaan het wedstrijdformulier moet je zelf verzetten. Als de periode 1 minuut bezig is, klik je op + en zo verder.

Periode: als de eerste periode gedaan is, klik je bij Periode op 2 en zo verder

Spelers U10: als er van periode gewisseld wordt, verdwijnen de spelers bovenaan, door op de nummers te klikken, zet je de spelers die op het veld staan op het formulier. Als er tijdens een periode iemand zou gewisseld worden omwille van een blessure, klik je eerst op het nummer van de speler die op het veld komt en vervolgens op het nummer van de speler die eraf gaat.



U10 & U12 Klok en Digitaal Wedstrijdformulier

Spelers U12: bij een wissel, klik je eerst op het nummer van de speler die op het veld komt en vervolgens op het nummer van de speler die eraf gaat.

Door op 'subs' te klikken komen dezelfde spelers die daarvoor op het veld stonden en weer op (handig bij een time out).

Time-uit: bij U10 kan elke coach kan per helft 1 time out aanvragen, bij U12 zijn er 5 time-outs mogelijk (2 in de eerste helft en 3 in de 2^e helft). Klik op Time out bij de ploeg die de aanvraag doet. Opmerking: enkel een time out als de wedstrijd stil ligt omdat er gefloten werd.

Verloop: als je iets verkeerd hebt geklikt, kan je dat nog aanpassen door op Verloop te klikken

Einde wedstrijd: Akkoord Uit / Thuis / Official aanvinken. Pincode 0000 invullen. Versturen en afsluiten.