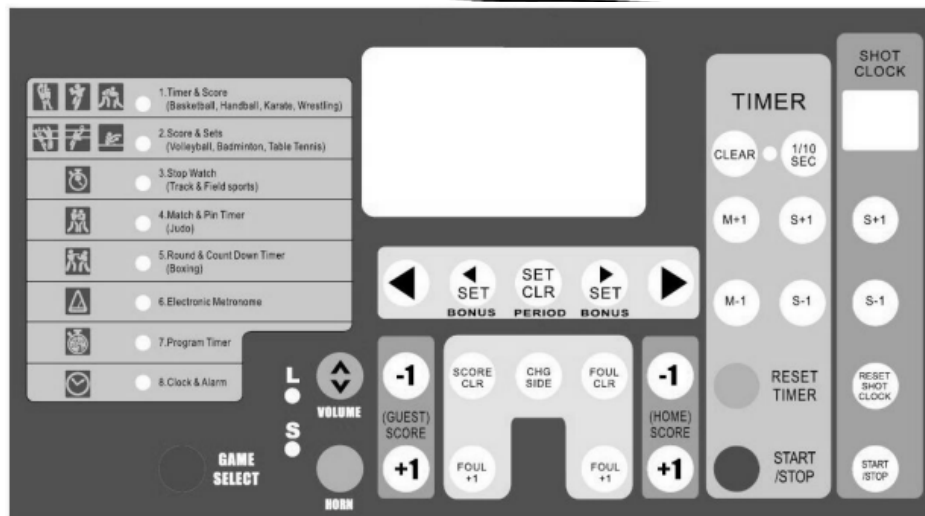
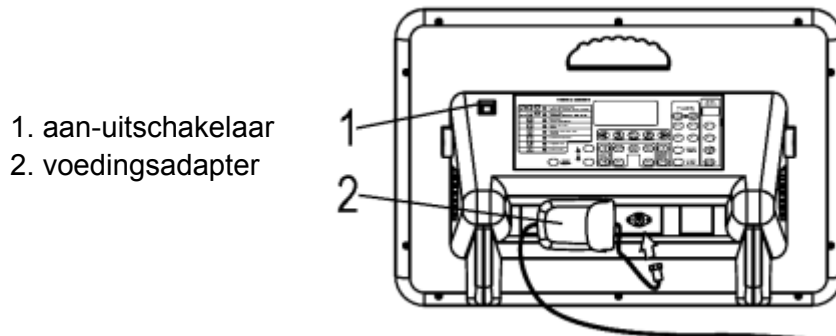



Handleiding Perel Scorebord



- Speeltijd instellen: → M+1 tot de benodigde tijd.
 $U10 + U12 = 8 \times 4 \text{ min}$ → Bij benodigde aanpassing gebruik M -/+ 1 of S -/+ 1
 $U14 > = 4 \times 10 \text{ min}$
- Wanneer de bal in het veld iemand aanraakt start het spel: 
 Bij een fluitsignaal stopt de tijd.

- Score = + 1 score (home of guest)
 Fouten = + 1 foul (home of guest)

Na ieder 4 min / kwart → Foul CLR



- Voor een jumpball houden we de pijl bij, deze wordt bij iedere jumpball en kwart gewisseld wanneer de bal is vrijgegeven.
 (Bij vragen spreek de scheidsrechter aan)



- Gebruik de Horn wanneer er een wissel is of wanneer je de scheidsrechter nodig hebt.
 Doe dit alleen na een fluitsignaal.

