

ART 4 - Wedstrijdkledij: Accessoires



Accessoires zijn:

- Arm & been sleeves
- Alles voor op het hoofd
- Hoofd- en polsbanden
- TAPE
- T-shirt onder het wedstrijdshirt is VERBODEN

4.4.2. " Arm & been sleeves, accessoires voor op het hoofd, hoofd- en polsbanden en tape van alle spelers van hetzelfde team moeten in hetzelfde kleur zijn"

ART. 17 - Inworp

1. Laatste 2 min. van 4^e quarter of van iedere verlenging
2. verdediger mag met geen enkel lichaamsdeel door het vlak van de inworplijn

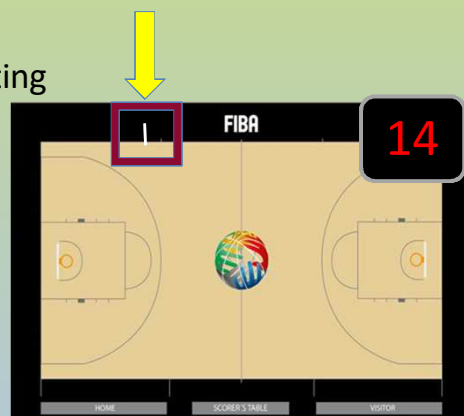


REFEREE

- PREVENTIEF WAARSCHUWINGSSIGNAAL
- INBREUK, TF VOOR VERDEDIGER (T₁)



Art. 17 - Inworp na U of D of Fighting



Alle inworp en als onderdeel van de bestraffing voor onsportieve fout (U) of uitsluitingsfout (D) of vechten (F) zal worden uitgevoerd aan het inworplijntje in het aanvallend vak aan overzijde wedstrijdtafel.

In al deze gevallen krijgt de ploeg 14 seconden op de shotklok

ART. 24 - DRIBBELEN

Een levende bal tegen bord werpen wordt niet langer meer als een dribbel beschouwd.



BAL TEGEN BORD GOOIEN NA DRIBBEL



BAL RAAKT HET BORD



SPELER VANGT BAL



DUNK IS TOEGESTAAN

“BACKBOARD DUNK” IS TOEGESTAAN na een dribbel

ART. 29 - 24 seconden / 1

TELKENS EEN FOUT OF OVERTREDING WORDT GEFLOTEN TEGEN DE PLOEG IN BALBEZIT DAN:

1. RESET
SHOT CLOCK

2. INWORP
TEGENSTANDER
MET RESET =>



A. 24 SECONDEN
INWORP
VERDEDIGEND VAK

24

B. 14 SECONDEN
INWORP
AANVALLEND VAK

14

ART. 29 - 24 seconden/ 2

TELKENS EEN FOUT OF OVERTREDING WORDT
GEFLOTEN TEGEN DE VERDEDIGENDE PLOEG DAN:

Backcourt

Reset 24 seconden,
na fout of
overtreding of score
tegenstander

Geen reset,
bal buiten of enige
andere redenen



Frontcourt

Reset naar 14
seconden indien
minder dan 14 sec.

Geen reset,
indien meer dan
14 seconden



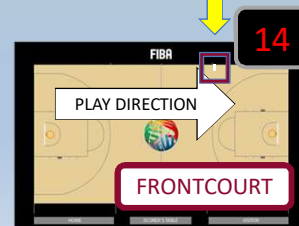
PLAY DIRECTION

ART. 29 - 24 seconden /3

Tijdens de laatste 2 minute 4^e quarter of verlengingen



De COACH van het team die moet
ingooien in verdedigend vak **BESLIST NA**
zijn Time-Out waar het spel zal hervat
worden



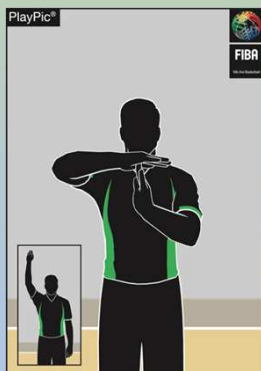
ART. 35 - DUBBELE FOUT

VOORWAARDEN DUBBELE FOUT

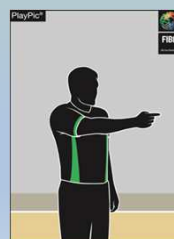
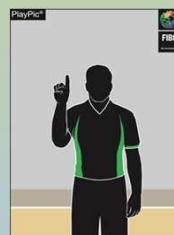
- 2 TEGENSTANDERS
- FOUT OP ELKAAR
- FYSIEK CONTACT
- MET ZELFDE BESTRAFFING

ART. 36 - TECHNISCHE FOUT (T₁ of C₁ of B₁)Sanctie:

1 vrijworp,
Onmiddellijke uitvoering
(maar na time-out)

Spelhervattingen:

door de ploeg in balbezit
of recht had op balbezit,
vanaf het punt waar de
technische fout werd
gefloten.



ART. 36 - TECHNICAL FOUL

SHOTCLOCK



TF voor de ploeg in balbezit => NO RESET
(8sec verder aftellen)

9

TF voor de ploeg NIET in balbezit => RESET
(nieuwe 8sec)

14

OF

24



ART. 39 - FIGHTING

Wanneer een lid van het team
(vervanger, dokter, scouter, etc...) **de bank verlaat tijdens een gevecht:**



Zonder zelf deel te nemen:

- uitsluiting "F"
- TF coach (B₂) => (2 FT + P)

Meedoet aan het gevecht:

- Uitsluitingsfout "D₂"/persoon
- TF coach (B₂) => (2 FT + P)

ART. 38 – Diskwalificerende fout (vechten) (F en/of D)

Shot clock:

- Na uitvoering van straffen ingooi aan inworplijntje en RESET SHOTCLOCK NAAR 14"
- Indien alle fouten elkaar opheffen en ploeg blijft in balbezit: ingooi aan inworplijntje en NO RESET SHOTCLOCK

14

9

ART. 50 SHOT CLOCK OPERATOR : TAKEN

Bal vast tussen bord en ring



Sprongbal situatie

Reset 14" wanneer bal voor ploeg in balbezit

Reset 24" wanneer bal voor ploeg die niet in balbezit was

EQUIPMENT: SHOT CLOCK DEVICE



FIBA Level 1 Competitions
Shot clock
with double sided displays
to be visible to everyone in
the game

ART. 46 CREW CHIEF : DUTIES IRS

Last two minutes
of the game



During any time
of the game

Called GT / BI
YES / NO



SHOOTER
2/3 FREE
THROWS



PF - UF -
DQF
UP OR



INFOESSIE MINIBASKETBAL spelregels seizoen 2018-2019



Algemene bepalingen.

Basket wordt gespeeld door 2 ploegen van ieder 5 spelers. (FIBA-rules)

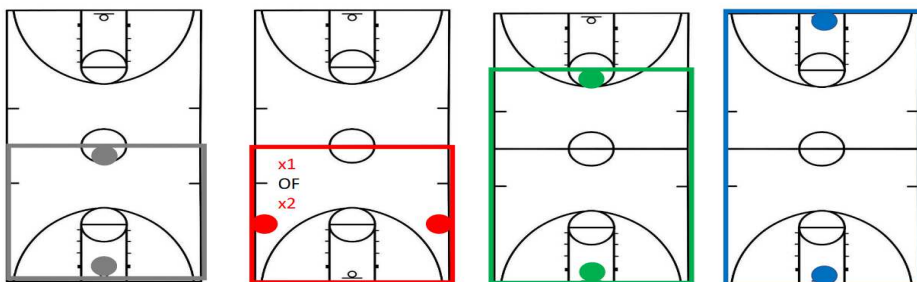


U8 : 2 spelvormen : 2x 3T3 en 1x 3T3
Speelvolgorde wordt bepaald door het **slangensysteem**.

U10 : Min. 4 en max. 12 spelers op het wedstrijdblad.
Speelvolgorde wordt bepaald door het **slangensysteem**.
Per Q mag 1 vervinging buiten slangensysteem.

U12 : Min. 5 en max. 12 spelers op het wedstrijdblad.
De vervingingen zijn vrij, maar elke speler op het wedstrijdblad moet gespeeld en gerust hebben.
Dit wordt genoteerd een "X" in kolom "Player in" en een "R" in hetzelfde vakje wanneer de speler gerust heeft.

Terrein-grootte

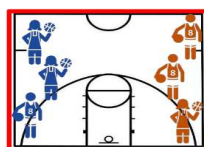


Aantal spelers

Peanuts
3 tegen 3



U8
1 of 2 x 3T3



U10
4T4



U12
5T5



Speeltijd

Peanuts
1 x 8'



U8
8 x 6'



U10
8 x 6'



U12
4 x 10'



Toernooivorm:
Meerdere wedstrijden
van 1 x 8'

Doorlopende chrono

Doorlopende chrono
behalve bij vrijworpen

Stilstaande chrono

U8 U10

Eerste helft						Tweede helft								
Periode 1		Rust	Periode 2		Rust	Periode 3		Rust	Periode 4					
Q1	Rust	Q2	Q3	Rust	Q4	Q5	Rust	Q6	Q7	Rust	Q8			
6'	1'	6'	2'	6'	1'	6'	10'	6'	1'	6'	2'	6'	1'	6'

U12

Eerste Helft						Tweede Helft								
Quarter 1		Rust	Quarter 2		Rust	Quarter 3		Rust	Quarter 4					
TO			TO			TO			TO					
5'	1'	5'	2'	5'	1'	5'	10'	5'	1'	5'	2'	5'	1'	5'

Scores

Peanuts
Geen



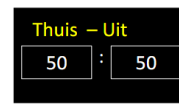
U8
Geen



U10
Enkel voor herindeling
GEEN klassement



U12
MET score
MET klassement



TEAM A	1	2	3	X
TEAM B	X	2	3	
TEAM A	1	X	3	
TEAM B	1	X	3	
TEAM A	1	2	X	
TEAM B	X	2	3	
TEAM A	X	2	3	
TEAM B	1	2	X	

ENDSCOPE	
TEAM A	TEAM B
9	7

↓

1-1

VANAF voorsprong >20
punten
→ Geen pressing
toegestaan

	Peanuts	U8	U10	U12
Spelvorm	3 tegen 3	3 tegen 3	4 tegen 4	5 tegen 5
3" regel	X	X	X	✓
5" regel	X	X	X	✓
8" regel	X	X	X	X
24" regel	X	X	X	X
Terugspeelbal	X	X	X	✓
Loopfouten	✓	✓	✓	✓
Persoonlijke fouten	✓ Met mate → inworp	✓ Inworp → fouten niet bijhouden	✓ Max 5 PF, Geen ploegfouten	✓ Max 5 PF, Wel ploegfouten
Beschermd balbezit	✓	✓	X	X
Vrijwerpen	X	X	✓	✓

Andere spelregels

	Peanuts	U8	U10	U12
Spelvorm	3 tegen 3	3 tegen 3	4 tegen 4	5 tegen 5
Herneming spel	Inworp	Inworp	Inworp/ Vrijworp	Inworp/ Vrijworp
Vervangingen	Wanneer bal dood is	Slangensysteem	Slangensysteem + 1 vervanging per Quarter	Vrije vervanging Elke speler moet gespeeld en gerust hebben
Time-out	X	X	1 per speelheft	1 in 1 ^{ste} speelheft 2 in 2 ^{de} speelheft Na 5' verplichte time-out in elk quarter
Verdediging	Man-to-man	Man-to-man	Man-to-man	Man-to-man No pressing bij meer dan 20 punten voor
Scheidsrechter	Coaches	Junior Official/ Coaches	2 Youth Officials	2 Youth officials

Fouten met/zonder vrijwerpen

U8 : Bij een fout op een doeler worden geen vrijwerpen toegekend. De aanvaller krijgt de bal terug aan de eindlijn voor een inworp.

U10 : Bij een fout op een doeler worden de doeler 2 vrijwerpen toegekend die elk 1 punt waard zijn. Vrije worpen dienen van een afstand van 3m (afstand van de ring) genomen te worden. Er staan geen rebounders. De spelers staan achter de shotter en buiten zijn gezichtsveld. Na het tweede shot gaat de bal naar het andere team voor een inworp aan de eindlijn ongeacht of er gescoord werd of niet.

U12 : Vrije worpen dienen van achter de vrijworplijn genomen te worden. Elke score bij een vrije worp telt voor 1 punt.

U12 : Indien er full court verdedigd wordt, moeten de spelers duidelijk een man-georiënteerde positie innemen, de verdedigers mogen niet een bepaalde plaats op het terrein innemen (zone press). Wanneer een team meer dan 20 punten voor staat wordt het team verplicht om terug te keren naar de driepuntlijn. Van zodra de bal over de middellijn is mogen de verdedigers buiten de driepuntlijn komen. Indien een team blijft full-court opnemen en meer dan 20 punten voor staat, zal een technische fout worden gegeven aan de coach. Indien een coach uitgesloten wordt door 2 technische fouten omwille van bovenstaande maatregel zal de club een boete krijgen. Een zone verdediging is NIET toegestaan. Indien een ploeg zone speelt, mag dit bestraft worden met een technische fout voor de coach. Indien een coach uitgesloten wordt door 2 technische fouten omwille van bovenstaande maatregel zal de club een boete krijgen.



Wedstrijd U8

Wedstrijdnummer														
Datum														
Uur														
Scheidsrechter														
Thuisploeg				Coach										
Stamnummer				Licentie nummer										
Spelers	Geboortjaar	Naam	Voornaam	Nummer	Singerysteam				NR	Periode 3		Periode 4		
					Q1	Q2	Q3	Q4		SPELER		Q1	Q2	Q3
Afgevaardigde														
Tijdschaker														
Bezoekende ploeg				Coach										
Stamnummer				Licentie nummer										
Spelers	Geboortjaar	Naam	Voornaam	Nummer	Singerysteam				NR	Periode 3		Periode 4		
					Q1	Q2	Q3	Q4		SPELER		Q1	Q2	Q3
Afgevaardigde														
Asistenschaker														

Wedstrijd U10

Wedstrijdnummer																														
Datum																														
Uur																														
Scheidsrechter																														
Thuisploeg				Coach																										
Stamnummer				Licentie nummer																										
Spelers	Geboortjaar	Naam	Voornaam	Nummer	Licentie	Singerysteam				NR	Periode 3		Periode 4																	
						Q1	Q2	Q3	Q4		SPELER		Q1	Q2	Q3	Q4														
Afgevaardigde																														
Licentie nummer																														
Bezoekende ploeg				Coach																										
Stamnummer				Licentie nummer																										
Spelers	Geboortjaar	Naam	Voornaam	Nummer	Licentie	Singerysteam				NR	Periode 3		Periode 4																	
						Q1	Q2	Q3	Q4		SPELER		Q1	Q2	Q3	Q4														
Afgevaardigde																														
Licentie nummer	N.V																													
Licentie nummer	N.V																													
SCORES																														
Periode 4 - Totaal A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Periode 4 - Totaal B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Periode 3 - Totaal A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Periode 3 - Totaal B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Periode 2 - Totaal A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Periode 2 - Totaal B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Periode 1 - Totaal A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Periode 1 - Totaal B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Totaal A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Totaal B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

SLANGENSYSTEEM

U10

Per quarter mag een coach 1 vervanging doorvoeren. Dit gebeurt met een inlopende vervanging aan de bank.

LIC	SPELER		P1		P2		P3		P4	
			1	2	1	2	1	2	1	2
09	Jan	4	S		S		S			S
08	Piet	12	S		S			S		S
08	Rik	5	S		S			S		S
09	Benoit	15	S			S		S		
09	Lowie	13	V			S		S		
08	Dirk	11		S		S				S
08	Arne	8		S		S				S
09	Michiel	9		S			S			S
09	Henri	10		S			S			S
08	Mathis	6			S		S		V	S

Voorbeeld slangensysteem met vervanging

In quarter 1 (periode 1) wordt Rik vervangen. Lowie komt op het terrein. Lowie speelt meer dan 2', de slang gaat verder bij Dirk.

In quarter 7 (periode 4) wordt Henri vervangen maar komt iets later weer op het terrein. De slang start opnieuw bij Mathis.



ART. 29 - SHOTCLOCK

Control of the ball: Team control starts when a player of that team is in control of a live ball by holding or dribbling it or has a live ball at his disposal.

The shot clock count shall be started or restarted when:

- A player gains control of a live ball on the playing court.
- On a throw-in, the ball touches or is legally **touched** by any player.

To constitute a shot for a field goal within 24 seconds:

- The ball must leave the player's hand(s) before the shot clock signal sounds, and
- after the ball has left the player's hand(s), the ball must touch the ring or enter the basket.



ART. 29 - SHOTCLOCK



ART. 29 - SHOT CLOCK

reset 24 seconden : basisprincipes

24

Een team krijgt controle over een levende bal.

24

Inworp na geldig doelpunt.

24

Inworp in het verdedigend vak na een fout of overtreding van de aanvallende ploeg.

24

De wedstrijd wordt stilgelegd door een actie niet veroorzaakt door de ploeg in balbezit.

ART. 29 - SHOT CLOCK reset 14 seconden PRINCIPES

14

Hetzelfde team
bekomt terug
balbezit na een
gemist shot (en de
bal de ring raakt)
of bij PF bij
doelpoging en bal
los (zelfs bal ring
niet raakt)

14

Inworp in het
aanvallend vak
na een fout of
overtreding van
de aanvallende
ploeg.

14

Ingooi na
onsportieve-,
uitsluitingsfout
en vechten aan
het
inworplijntje
aanvallende
vak.

14

I2M / TIME-
OUT keuze v/d
Coach: Inworp
aanvallend vak
aan het
inworplijntje
(indien 14 sec.
of meer)

ART. 29 - SHOT CLOCK No reset PRINCIPES

9" = voorbeeld

9

De wedstrijd
wordt
stilgelegd
door een actie
veroorzaakt
door de ploeg
in balbezit.

9

De wedstrijd
wordt
stilgelegd
door een actie
veroorzaakt
door één van
beide ploegen
en de
tegenstander
een nadeel
zou
ondervinden.

9

Uitbal en
team blijft in
balbezit.

9

I2M / TIME-
OUT keuze v/d
Coach: Inworp
aanvallend vak
aan het
inworplijntje
indien 14
seconden of
minder

9

Een
technische
fout gefloten
tegen ploeg
in balbezit.

B. Wedstrijdblad

FIBRA
FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A _____ Team B _____
Competition _____ Date _____ Time _____ Crew chief _____
Game No. _____ Place _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Team A Time-outs _____ Team fouls _____
Quarter ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
Quarter ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
Overtimes _____

Players _____ No. _____ F 1 2 3 4 5

Coach _____ Assistant Coach _____

Team B Time-outs _____ Team fouls _____
Quarter ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
Quarter ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
Overtimes _____

Players _____ No. _____ F 1 2 3 4 5

Coach _____ Assistant Coach _____

Scorer _____ Assistant scorer _____
Timer _____ Shot clock operator _____
Crew Chief _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____
Captain's signature in case of protest _____

RUNNING SCORE

	A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	9	49	49	89	89	129	129
10	10	10	50	50	90	90	130	130
11	11	11	51	51	91	91	131	131
12	12	12	52	52	92	92	132	132
13	13	13	53	53	93	93	133	133
14	14	14	54	54	94	94	134	134
15	15	15	55	55	95	95	135	135
16	16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	17	57	57	97	97	137	137
18	18	18	58	58	98	98	138	138
19	19	19	59	59	99	99	139	139
20	20	20	60	60	100	100	140	140
21	21	21	61	61	101	101	141	141
22	22	22	62	62	102	102	142	142
23	23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	25	65	65	105	105	145	145
26	26	26	66	66	106	106	146	146
27	27	27	67	67	107	107	147	147
28	28	28	68	68	108	108	148	148
29	29	29	69	69	109	109	149	149
30	30	30	70	70	110	110	150	150
31	31	31	71	71	111	111	151	151
32	32	32	72	72	112	112	152	152
33	33	33	73	73	113	113	153	153
34	34	34	74	74	114	114	154	154
35	35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	37	77	77	117	117	157	157
38	38	38	78	78	118	118	158	158
39	39	39	79	79	119	119	159	159
40	40	40	80	80	120	120	160	160

Scores Quarter ① A _____ B _____
Quarter ② A _____ B _____
Quarter ③ A _____ B _____
Quarter ④ A _____ B _____
Overtimes A _____ B _____

Final Score Team A _____ Team B _____
Name of winning team _____
Game ended at (h:mm) _____

Blad +
2 & 4

1 & 3

B. Wedstrijdblad

FIBRA
FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A HOPPERS Team B POINTERS
Competition WCM Date 22.11.2017 Time 20:00 Crew chief WALTON, M. (USA)
Game No. 5 Place GENEVA Umpire 1 CHANG, Y. (CHN) Umpire 2 BARTOK, K. (HUN)

Time-outs _____ Team fouls _____
Quarter ① 7 9 10 Quarter ② X X X X X X X X X X
Quarter ③ X X X X X X X X X X Quarter ④ X X X X X X X X X X
Overtimes _____

Players _____ No. _____ F 1 2 3 4 5

Line no.	Players	No.	F 1	F 2	F 3	F 4	F 5
001	MAYER, F.	5	X				
002	JONES, M.	8	X				
003	SMITH, E.	9	X				
004	FRANK, Y.	12	X				
010	NANCE, L.	18	X				
012	KING, H. (CAP)	22	X				
014	WONG, P.	24					
015	RUSH, S.	25	X				
021	MARTINEZ, M.	33	X				
022	SANCHES, N.	42	X				
024	MANDS, K.	55	X				

Coach 788 LOOR, A. Assistant Coach 555 MONTA, B.

Scorer MAIER, N. Assistant scorer SABAY, D. Timer LEBLANC, R. Shot clock operator AUSTIN, K.
Crew chief M. Walton Umpire 1 Y. Chang Umpire 2 K. Bartok
Captain's signature in case of protest _____

Scores Quarter ① A 15 B 18
Quarter ② A 19 B 12
Quarter ③ A 26 B 18
Quarter ④ A 16 B 22
Overtimes A / B /

Final Score Team A 76 Team B 72
Name of winning team HOPPERS
Game ended at (h:mm) 21:50

ART. 38 – Diskwalificerende fout (D)

Wedstrijdblad:

• **Speler**

001	MAYER,	F.	5	⊗	Q				
-----	--------	----	---	---	---	--	--	--	--

• **Assistent coach**

Coach	788	LOOR,	A.	B ₂	
Assistant Coach	555	MONTA,	B.	D	

• **Vervanger**

001	MAYER,	F.	5	⊗	D				
-----	--------	----	---	---	---	--	--	--	--

of

015	RUSH,	S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

En

Coach	788	LOOR,	A.	B ₂	
Assistant Coach	555	MONTA,	B.		

• **Begeleider**

Coach	788	LOOR,	A.	B ₂	
Assistant Coach	555	MONTA,	B.		



ART. 38 – Diskwalificerende fout (vechten) (F en/of D)

Wedstrijdblad:

1. **Spelersbank verlaten maar NIET actief deelnemen aan gevecht:**

• **Coach**

Coach	788	LOOR,	A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	555	MONTA,	B.			

• **Coach & Assistent**

Coach	788	LOOR,	A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	555	MONTA,	B.	F	F	F

• **Assistent**

Coach	788	LOOR,	A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA,	B.	F	F	F

• **Spelers op de bank**

003	SMITH,	E.	9	⊗	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	---	---	---

• **Of**

015	RUSH,	S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

• **En**

Coach	788	LOOR,	A.	B ₂	
Assistant Coach	555	MONTA,	B.		

2. **Spelersbank verlaten en actief deelnemen aan gevecht:**

001	MAYER,	F.	5	⊗	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

Coach	788	LOOR,	A.	B ₂	
-------	-----	-------	----	----------------	--



ART. 38 – Diskwalificerende fout (vechten) (F en/of D)

Wedstrijdblad:

TELT NIET MEE ALS PLOEGFOUT(EN)

Time-outs		Team fouls
7	Quarter ①	XXXXXX
9 10	Quarter ③	XXXXXX
	Overtimes	

STRAFFEN DIE ELKAAR OPHEFFEN

P_C, D_C, U_C, C_C of B_C



