



*Vlaamse
Basketballiga*

**OFFICIËLE
BASKETBALREGELS 2004**

Voor Mannen en Vrouwen



**FIBA
EUROPE**

We Are Basketball

Aangenomen door de Federation
Internationale de Basketball (FIBA)

INHOUDSOPGAVE:

REGEL EEN – HET SPEL.....	1
Definities.....	1
REGEL TWEE – SPEELVELD en UITRUSTING.....	2
Het Speelveld.....	2
Uitrusting.....	6
REGEL DRIE – DE PLOEGEN.....	7
De Ploegen.....	7
Spelers: letsel.....	9
De Kapitein: plichten en bevoegdheden.....	10
Coaches: plichten en bevoegdheden.....	10
REGEL VIER – BEPALINGEN BETREFFENDE HET SPEL.....	12
Speeltijd, gelijke stand en verlengingen.....	12
Begin en einde van een spelperiode of de wedstrijd.....	12
Status van de bal.....	13
Plaatsbepaling van een speler en een scheidsrechter.....	14
Sprongbal en wisselend balbezit.....	14
Hoe de bal wordt gespeeld.....	16
Balbezit.....	17
Doelende speler.....	17
Doelpunt: wanneer gemaakt en de waarde ervan.....	18
Inworp.....	18
Belaste time-out.....	20
Vervangingen.....	22
Verbeurd verklaarde wedstrijd.....	24
Verloren verklaarde wedstrijd.....	24
REGEL VIJF – OVERTREDINGEN.....	26
Overtredingen.....	26
Speler uit en bal uit.....	26
Dribbelregel.....	26
Loopregel.....	27
Drie seconden regel.....	28
Zwaar bewaakte speler.....	29
Acht seconden regel.....	29
Vierentwintig seconden regel.....	30
Terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft.....	31
Goaltending en Interference.....	31
REGEL ZES – FOUTEN.....	34
Fouten.....	34
Contact: algemene principes.....	34
Persoonlijke fout.....	39
Dubbelfout.....	40
Onsportieve fout.....	40
Diskwalificerende fout.....	41
Technische fout.....	42
Vechten.....	45
REGEL ZEVEN – ALGEMENE VOORZIENINGEN.....	47
Vijf spelersfouten.....	47

<u>Ploegfouten: straf.....</u>	<u>47</u>
<u>Speciale situaties.....</u>	<u>47</u>
<u>Vrije worpen.....</u>	<u>48</u>
<u>Herstelbare verkeerde beslissingen.....</u>	<u>50</u>
<u>Scheidsrechters, juryleden en commissaris.....</u>	<u>53</u>
<u>De Hoofdscheidsrechter: plichten en bevoegdheden.....</u>	<u>53</u>
<u>Scheidsrechters: plichten en bevoegdheden.....</u>	<u>54</u>
<u>Aantekenaar en assistent-aantekenaar: plichten.....</u>	<u>55</u>
<u>Tijdopnemer: plichten.....</u>	<u>56</u>
<u>Vierentwintig secondenoperator: plichten.....</u>	<u>57</u>
<u>A - SIGNALLEN VAN DE SCHEIDSRECHTERS.....</u>	<u>59</u>
<u>B - HET WEDSTRIJDFORMULIER.....</u>	<u>66</u>
<u>C - INTERPRETATIES VAN SEPTEMBER 2004.....</u>	<u>74</u>
<u>D - TREFWOORDEN.....</u>	<u>90</u>

TABEL VAN TEKENINGEN:

Diagram 1 Voorschrift volledig speelveld.....	3
Diagram 2 Voorschrift beperkt gebied.....	5
Diagram 3 Tweepunts- / Driepuntsgebied.....	5
Diagram 4 Jurytafel en stoelen voor de vervangers.....	6
Diagram 5 Cilinderprincipe.....	34
Diagram 6 Opstelling spelers tijdens de vrije worpen.....	49
Diagram 7 Signalen van de scheidsrechter.....	65
Diagram 8 Het wedstrijdformulier.....	66
Diagram 9 Hoofding van het scoreformulier.....	67
Diagram 10 Ploegen op het scoreformulier.....	68
Diagram 11	
Doorlopende score.....	71
Diagram 12 Opsomming.....	72
Diagram 13 Onderaan het scoreformulier.....	73

In de "Officiële Basketball Regels" is elke verwijzing naar de mannelijke vorm van woorden als coach, speler of scheidsrechter niet discriminerend bedoeld. Logischerwijze worden hiermee ook vrouwen aangeduid. Het moet duidelijk zijn dat dit alleen gedaan wordt ter vereenvoudiging.

REGEL EEN – HET SPEL

Definities

A - Het Basketbalspel

Basketbal wordt gespeeld door twee (2) ploegen van ieder vijf (5) spelers. Het doel van elke ploeg is de bal in de basket van de tegenpartij te werpen en de andere ploeg te verhinderen een doelpunt te maken.

Basketbal wordt gespeeld onder toezicht van scheidsrechters, tafellofficiëlen en een commissaris.

B - Basket: de eigen basket en die van de tegenstander

De basket waarop door een ploeg wordt aangevallen is de basket van de tegenstander en de basket welke verdedigd wordt is de eigen basket van die ploeg.

C - De winnaar van de wedstrijd

De ploeg die aan het eind van de speeltijd het grootst aantal punten gescoord heeft is de winnaar.

REGEL TWEE – SPEELVELD en UITRUSTING

Het Speelveld

D - Het Speelveld

Het speelveld is een vlak, hard oppervlak zonder obstakels (Diagram 1) met een lengte van achtentwintig (28) m en een breedte van vijftien (15) m, gemeten vanaf de binnenzijde van de grenslijnen.

De nationale bonden hebben de bevoegdheid om voor hun competities bestaande speelvelden goed te keuren met als minimum afmetingen zesentwintig (26) m lang en veertien (14) m breed.

E - Lijnen

Alle lijnen dienen getrokken te worden in dezelfde kleur (bij voorkeur wit), met een breedte van vijf (5) cm en duidelijk zichtbaar zijn.

F - Eindlijnen en zijlijnen

Het speelveld wordt afgebakend door de grenslijn, bestaande uit de eindlijnen (aan de korte zijden) en de zijlijnen (aan de lange zijden). Deze lijnen maken geen deel uit van het speelveld.

Het speelveld bevindt zich op ten minste twee (2) meter van enig obstakel, inclusief de personen die op de spelersbank zitten.

G - Middenlijn, middencirkel en halve cirkels

De middenlijn is de lijn getrokken evenwijdig aan de eindlijnen vanuit de middens van de zijlijnen. Deze lijn dient aan elke kant vijftien (15) cm buiten de zijlijnen uit te steken.

De middencirkel moet in het midden van het veld zijn aangebracht met een straal van 1,80 m, gemeten tot de buitenzijde van de lijn waarmee hij wordt aangegeven. Indien de binnenzijde van de middencirkel geschilderd is, dan moet dat in dezelfde kleur zijn als die van de beperkte gebieden.

De halve cirkels moeten op het veld zijn aangebracht met een straal van 1,80 m, gemeten tot de buitenzijde van de lijn waarmee hij wordt aangegeven, en hun middelpunten vallen samen met de middelpunten van de vrije worplijnen. (Diagram 2)

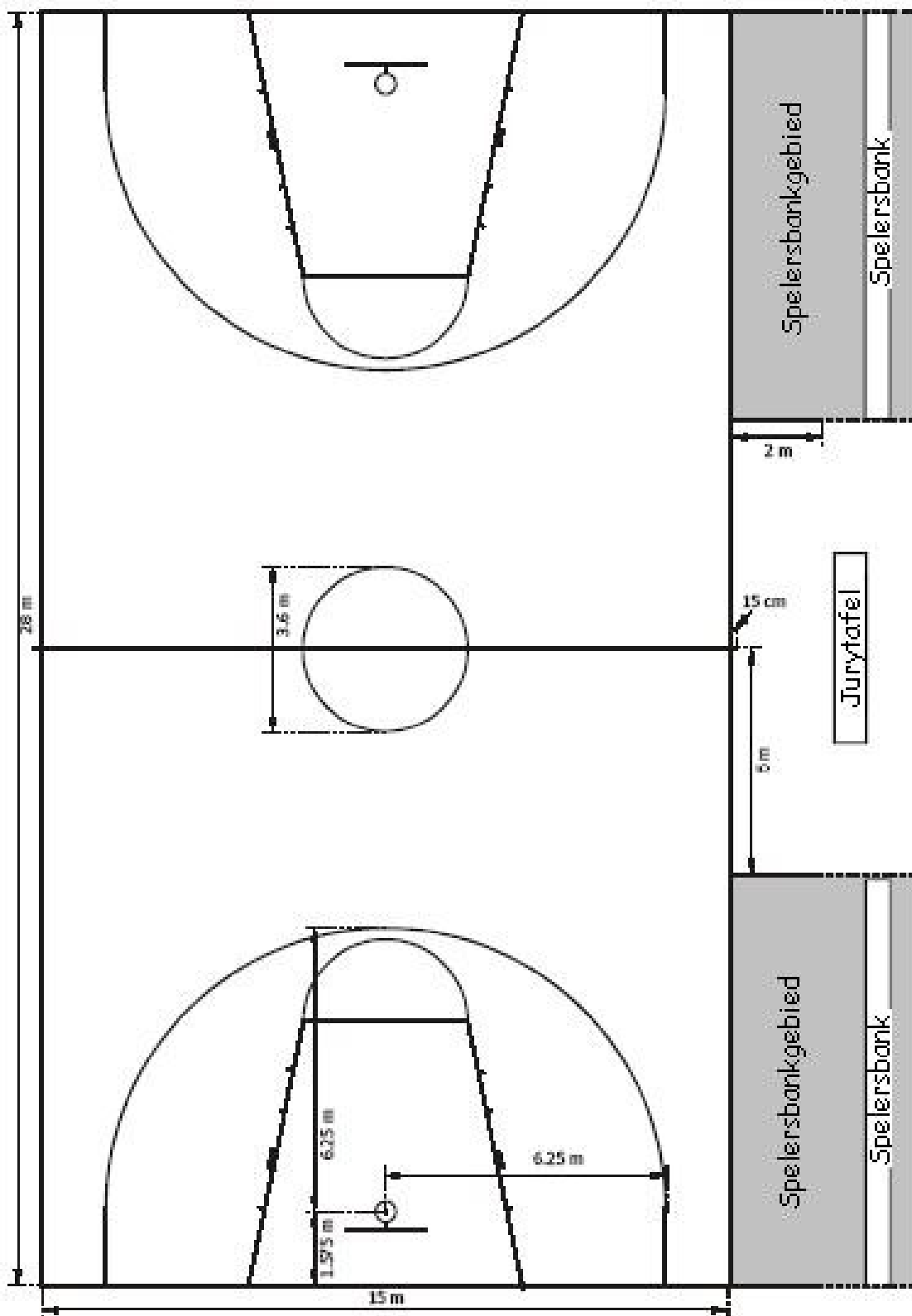


Diagram 1 Voorschrift volledig speelveld

H - Vrije worplijnen en beperkte gebieden

Een vrije worplijn moet evenwijdig aan elke eindlijn worden getrokken. De buitenkant van deze lijn moet 5,80 m verwijderd zijn van de binnenzijde van de eindlijn, de lengte moet 3,60 m bedragen. Het midden ervan moet liggen op de denkbeeldige lijn die de middens van beide eindlijnen verbindt.

De beperkte gebieden zijn de gebieden op het speelveld die begrensd worden door de eindlijnen, de vrije worplijnen en de lijnen die beginnen op de eindlijnen, met hun buitenkant drie (3) m verwijderd van de middens van deze lijnen, en die eindigen aan de uiteinden van de vrije worplijnen. Deze lijnen, exclusief de eindlijnen, maken deel uit van het beperkt gebied. De binnenzijde van beperkte gebieden mag geschilderd zijn, maar moet dezelfde kleur hebben als de middencirkel.

De plaatsen langs de beperkte gebieden, die tijdens het nemen van vrije worpen door de spelers mogen ingenomen worden, moeten worden aangebracht als in Diagram 2.

I - Driepuntsgebied

Het driepuntsgebied van een ploeg is het gehele vloeroppervlak van het speelveld, behalve het gebied bij de basket van de tegenstander beperkt door en inclusief:

- Twee evenwijdige lijnen vertrekkend van en loodrecht op de eindlijn, met hun buitenzijde op een afstand van 6,25 m gemeten vanaf het punt op de vloer loodrecht onder het precieze middelpunt van de basket van de tegenstander. De afstand van dit punt tot de binnenzijde van de eindlijn moet 1,575 m zijn.
- Een halve cirkel met straal 6,25 m, gemeten vanaf de buitenzijde tot het middelpunt (dat hetzelfde is als hierboven beschreven), die overgaat in de evenwijdige lijnen.

J - Spelersbankgebieden

De spelersbankgebieden (Diagram 1) moeten afgebakend zijn buiten het speelveld aan dezelfde kant als de jurytafel en de spelersbanken.

Elk gebied wordt begrensd door een lijn van tenminste twee (2) m lengte die vertrekt in het verlengde van de eindlijn en door een andere lijn van eveneens tenminste twee (2) m, die getrokken wordt, loodrecht op de zijlijnen, op vijf (5) m van de middenlijn

Er moeten veertien (14) stoelen ter beschikking gesteld worden in elk spelersbankgebied voor de coaches, de vervangers en de ploegbegeleiders. Alle andere personen moeten op ten minste twee (2) m achter de spelersbank plaats nemen.

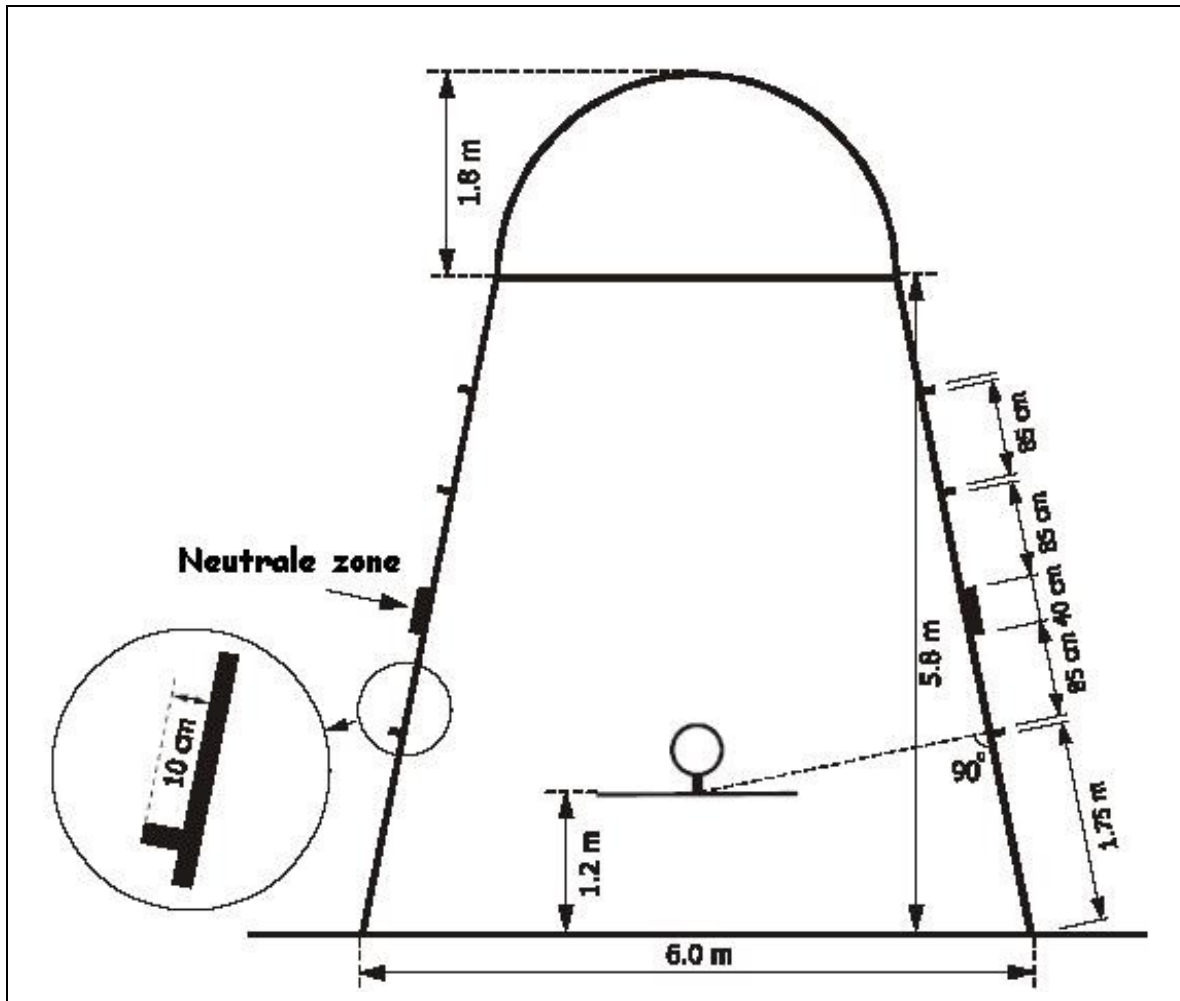


Diagram 2 Voorschrift beperkt gebied

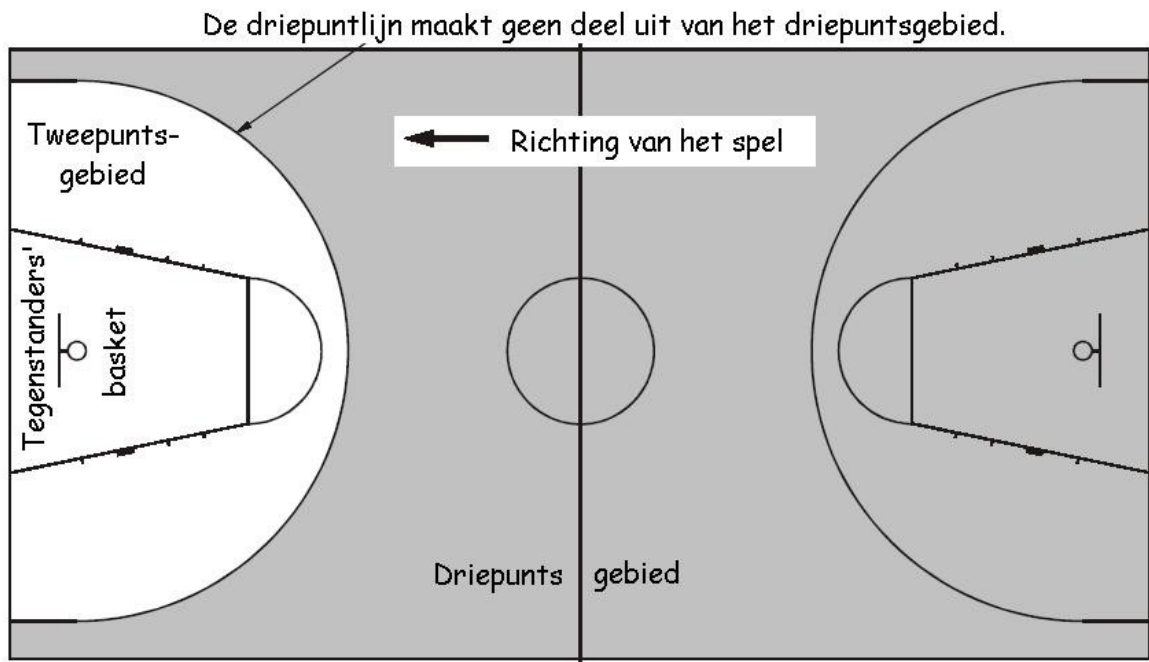


Diagram 3 Tweepunts- / Driepuntsgebied

K - Opstelling van de jurytafel en de stoelen voor de vervangers

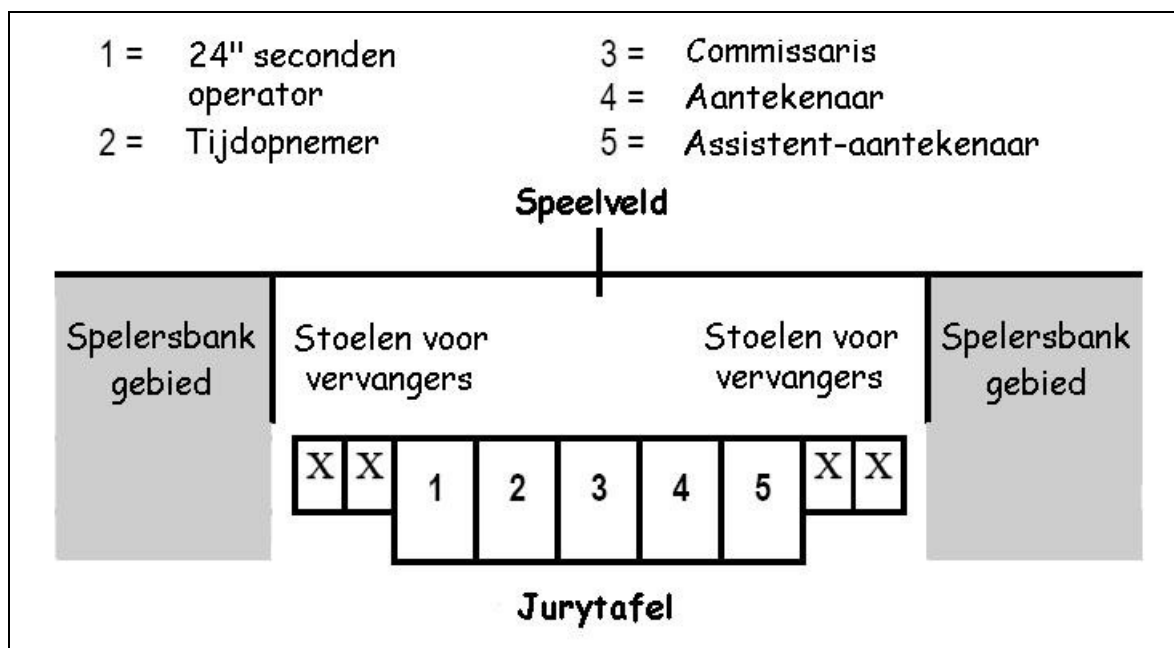


Diagram 4 Jurytafel en stoelen voor de vervangers

Uitrusting

De hierna vermelde uitrusting moet aanwezig zijn:

- Basketstructuren, bestaande uit:
 - Borden
 - Baskets bestaande uit (klap)ringen en netten
 - Basketsteunen voorzien van bekleding
- Basketballen
- Wedstrijdklok
- Scorebord
- 24-secondenapparaat
- Een stopwatch of een gepast (zichtbaar) apparaat (niet de wedstrijdklok) voor het bijhouden van de time-outs
- Twee (2) afzonderlijke, duidelijk verschillende en luide signalen
- Wedstrijdformulier
- Bordjes voor spelersfouten
- Bordjes voor ploegfouten
- Wijzer voor wisselend balbezit
- Speloppervlak
- Speelveld
- Voldoende verlichting

Voor een meer gedetailleerde beschrijving van de uitrusting, zie de Engelse tekst van het "Bijvoegsel over de Basketbaluitrusting" op www.fiba.com.

REGEL DRIE – DE PLOEGEN

De Ploegen

L - Definitie

A.1.1 Een lid van een ploeg is spelbevoegd wanneer hij de toestemming heeft uit te komen voor een ploeg, zoals vastgelegd in de reglementen van de organiserende instantie van de competitie. Leeftijdsgrenzen worden daarbij ook in acht genomen.

A.1.2 Een lid van een ploeg is speelgerechtigd wanneer zijn naam was ingevuld op het wedstrijdformulier voor aanvang van de wedstrijd, mits hij noch gediskwalificeerd is noch vijf (5) fouten begaan heeft.

A.1.3 Tijdens de speeltijd is elk lid van de ploeg:

- Hetzij een speler wanneer hij op het speelveld staat en speelgerechtigd is
- Hetzij een vervanger wanneer hij niet op het speelveld staat maar wel speelgerechtigd is
- Hetzij een gediskwalificeerd speler die vijf (5) fouten begaan heeft en dus niet langer speelgerechtigd is.

Tijdens elke pauze worden alle speelgerechtigde leden van de ploeg beschouwd als spelers.

M - Regel

A.1.4 Elke ploeg moet bestaan uit:

- Niet meer dan twaalf (12) speelgerechtigde spelers, een kapitein meegerekend
- Een coach en, indien de ploeg dat wenst, een assistent-coach
- Een maximum van vijf (5) ploegbegeleiders, die op de spelersbank mogen plaatsnemen, met bijzondere verantwoordelijkheden, zoals manager, dokter, fysiotherapeut, statisticus, tolk enz...

A.1.5 Gedurende de speeltijd moeten vijf (5) spelers van iedere ploeg zich op het speelveld bevinden en mogen vervangen worden.

A.1.6 Een vervanger wordt speler en een speler wordt vervanger wanneer:

- Een scheidsrechter de vervanger wenkt om het speelveld te betreden
- Een vervanger een vervanging komt aanvragen bij de aantekenaar gedurende een belaste time-out of een pauze.

N - Tenue

A.1.7 Het tenue van de spelers moet bestaan uit:

- Shirts, waarvan de voor- en de achterzijde dezelfde, overheersende kleur hebben.

Alle spelers moeten hun shirts in hun speelbroek vaststeken. “All-in-ones” zijn toegelaten.

- T-shirts, ongeacht hun stijl, mogen niet gedragen worden onder de shirts tenzij de speler beschikt over een expliciete medische verklaring. Indien toestemming is verleend dan moet het T-shirt dezelfde overheersende kleur hebben als het shirt.
- Shorts, welke aan de voor- en achterzijde dezelfde, overheersende kleur hebben, maar niet noodzakelijkerwijze dezelfde kleur als die van het shirt.
- Onderkleding die onder de shorts uitkomt mag gedragen worden, mits zij dezelfde overheersende kleur heeft als de shorts.

A.1.8 Iedere speler moet een shirt dragen met op de voor- en achterkant een duidelijk nummer, in een effen kleur die contrasteert met de kleur van het shirt.

De nummers moeten duidelijk zichtbaar zijn en:

- Het rugnummer moet minstens 20 cm hoog zijn
- Het nummer op de borst moet minstens 10 cm hoog zijn
- De nummers mogen niet smaller zijn dan 2 cm
- Iedere ploeg dient de nummers vier (4) tot vijftien (15) te gebruiken. De nationale bonden hebben de bevoegdheid om voor hun competities andere nummers bestaande uit twee (2) cijfers toe te laten
- Spelers van dezelfde ploeg mogen geen gelijke nummers dragen
- Alle publiciteit op het shirt, of een logo, dient ten minste vijf (5) cm verwijderd te zijn van de nummers.

A.1.9 Ploegen moeten minimaal twee stellen shirts hebben en:

- De eerstgenoemde ploeg op het programma (thuisploeg) moet shirts dragen in een lichte kleur (bij voorkeur wit)
- De als tweede genoemde ploeg (bezoekende ploeg) dient donker gekleurde shirts te dragen.
- Echter, indien de twee betrokken ploegen ermee instemmen, mogen zij de kleur van de shirts omwisselen.

O - Andere uitrusting

A.1.10 Al de door spelers gebruikte uitrusting moet passend zijn voor basketbal. Elke uitrusting die bedoeld is om de lengte of de reikwijdte van een speler te verhogen, of, op welke wijze dan ook, een oneerlijk voordeel geeft, mag niet toegelaten worden.

A.1.11 Spelers mogen geen uitrusting (voorwerpen) dragen die andere spelers zouden kunnen kwetsen.

- De volgende zaken **zijn niet toegestaan**:
 - Bescherming voor vingers, handen, polsen, ellebogen of onderarmen, gevormd materiaal of steunen vervaardigd uit leer, plastic, vouwbaar (zacht) plastic, metaal of enig andere harde stof, zelfs als deze bedekt is door een zachte beschermlaag
 - Voorwerpen die zouden kunnen snijden of schaafwonden zouden kunnen veroorzaken. (Vingernagels dienen kort geknipt te zijn.)
 - Hoofdversiering, hoofdbedekking en sieraden.
- De volgende zaken **zijn toegestaan**:

- Bescherming voor schouders, bovenarmen, dijbeen of onderbeen indien het materiaal met een voldoende beschermlaag overdekt is
- Kniesteunen indien deze met een voldoende beschermlaag overdekt zijn
- Een bescherming voor een gebroken neus, zelfs als deze gemaakt is van hard materiaal
- Een bril, indien deze geen gevaar oplevert voor andere spelers
- Hoofdbanden, met een maximale breedte van vijf (5) cm, gemaakt van een niet schurende, effen stof, zacht plastic of rubber.

A.1.12 Elke andere uitrusting welke niet specifiek in dit artikel vermeld staat moet eerst de toestemming verkrijgen van de Technische Commissie van de FIBA.

Spelers: letsel

- O.1 De scheidsrechters mogen de wedstrijd stilleggen in geval van een blessure van spelers.
- O.2 Wanneer de bal levend is als een speler gekwetst raakt, moeten de scheidsrechters niet fluiten totdat de spelfase is afgesloten, dit betekent, totdat de ploeg die de bal in bezit had een doelpoging heeft ondernomen, de bal uit haar bezit heeft verloren, de bal aan het spel heeft onttrokken of totdat de bal dood is geworden. Indien het noodzakelijk is om een gewonde speler te beschermen, kunnen de scheidsrechters het spel onmiddellijk stilleggen.
- O.3 Indien de gekwetste speler het spel niet onmiddellijk (ongeveer 15 seconden) kan hervatten of verzorgd wordt, moet hij vervangen worden tenzij de ploeg moet verder spelen met minder dan vijf (5) spelers.
- O.4 Coaches, assistent-coaches, vervangers en ploegbegeleiders mogen, na de toelating door een scheidsrechter, het speelveld betreden om een gekwetste speler bij te staan voordat hij vervangen wordt.
- O.5 Een dokter mag het speelveld betreden, zonder de toelating van een scheidsrechter, indien, naar zijn oordeel, de gekwetste speler onmiddellijk medische bijstand nodig heeft.
- O.6 Tijdens de wedstrijd moet elke speler die bloedt of een open wonde heeft, vervangen worden. Hij mag alleen dan terug op het speelveld komen nadat de bloeding gestopt is en het oppervlak of de open wonde volledig en veilig bedekt is.

Indien de gekwetste speler, of elke speler die bloedt of een open wonde heeft, hersteld is gedurende een belaste time-out, genomen door één van beide ploegen in dezelfde spelstilstand, dan mag die speler verder spelen.

- O.7 Als aan een gekwetste speler vrije worpen zijn toegekend, moeten deze door zijn vervanger genomen worden. Deze vervanger mag niet vervangen worden voor hij meegespeeld heeft in de daaropvolgende fase van de wedstrijd dat de wedstrijd klok gelopen heeft.
- O.8 Spelers die door hun coach aangewezen zijn om de wedstrijd te beginnen mogen vervangen worden in het geval van letsel. In dit geval is het de tegenstanders, indien zij dit wensen, eveneens toegestaan hetzelfde aantal spelers te vervangen.

De Kapitein: plichten en bevoegdheden

- O.9 De kapitein is een speler die zijn ploeg vertegenwoordigt op het veld. Hij mag tijdens de wedstrijd communiceren met de scheidsrechters om inlichtingen te verkrijgen. Dit moet op een beleefde wijze gebeuren en alleen wanneer de bal dood is en de wedstrijdklok stilstaat.
- O.10 De kapitein mag optreden als coach.
- O.11 De kapitein dient bij het einde van de wedstrijd onmiddellijk de hoofdscheids-rechter te informeren indien zijn ploeg protest wenst aan te tekenen tegen de einduitslag van de wedstrijd. Hij moet dan het wedstrijdformulier tekenen in de ruimte aangeduid met “Handtekening van de kapitein in geval van protest”.

Coaches: plichten en bevoegdheden

- O.12 Uiterlijk twintig (20) minuten voor de wedstrijd moet elke coach of zijn vertegenwoordiger aan de aantekenaar een lijst met de namen en bijhorende nummers opgeven van de spelers die bevoegd zijn om aan de wedstrijd deel te nemen, alsook de naam van de kapitein, de coach en de assistent-coach.

Alle ploegleden waarvan de naam is ingeschreven op het wedstrijdformulier zijn speelgerechtigd, zelfs als zij toekomen na het begin van de wedstrijd.
- O.13 Uiterlijk tien (10) minuten voor de wedstrijd moeten de beide coaches hun instemming betuigen met de namen en de nummers van de leden van hun ploeg en de namen van de coaches door het wedstrijdblad te ondertekenen. Op hetzelfde ogenblik moeten zij de vijf (5) spelers aanduiden die de wedstrijd zullen beginnen. De coach van ploeg “A” dient dit als eerste te doen.
- O.14 De coaches en de assistent-coaches (evenals de vervangers en de ploegbegeleiders) zijn de enige personen die binnen de spelersbankgebied mogen zijn en blijven, met uitzondering van de gevallen die in deze regels beschreven worden.
- O.15 De coach en de assistent-coach mogen zich tijdens de wedstrijd naar de jurytafel begeven om statistische informatie in te winnen, maar alleen wanneer de bal dood is en de wedstrijdklok stilstaat.
- O.16 Het is alleen aan de coach toegelaten van te blijven rechtstaan gedurende de wedstrijd. Hij mag zijn spelers toespreken tijdens de wedstrijd op voorwaarde dat hij binnen de spelersbankgebied blijft.
- O.17 Indien een assistent-coach aanwezig is moet zijn naam voor het begin van de wedstrijd op het wedstrijdformulier worden genoteerd (zijn handtekening is niet noodzakelijk). Hij moet alle taken en bevoegdheden van de coach op zich nemen, indien deze, om welke reden dan ook, niet in staat is zijn functie verder uit te oefenen.
- O.18 Wanneer de kapitein het speelveld verlaat moet de coach een scheidsrechter het nummer van de speler meedelen, die als kapitein op het speelveld fungeert.

- O.19 De kapitein moet als coach optreden in het geval er geen coach aanwezig is, of dat de coach niet meer in staat is zijn functie verder uit te oefenen en er geen assistent-coach op het wedstrijdformulier vermeld staat (of deze laatste niet meer in staat is zijn functie verder uit te oefenen). Als de kapitein om een geldige reden het speelveld moet verlaten, mag hij als coach blijven optreden. Moet hij echter het veld verlaten tengevolge van een diskwalificerende fout, of kan hij niet verder als coach optreden ten gevolge van een kwetsuur, dan moet degene die hem vervangt als kapitein, ook als coach vervangen.
- O.20 De coach wijst de nemer van de vrije worpen aan in alle gevallen waar de vrije worpnemer niet bepaald wordt door de spelregels.

REGEL VIER – BEPALINGEN BETREFFENDE HET SPEL

Speeltijd, gelijke stand en verlengingen

- O.21 De wedstrijd moet bestaan uit vier (4) perioden van tien (10) minuten.
- O.22 Tussen de eerste en de tweede periode (eerste speelhelft), tussen de derde en de vierde periode (tweede speelhelft) en voorafgaand aan elke verlenging is er een pauze van twee (2) minuten.
- O.23 Tussen beide speelhelften is er een pauze van vijftien (15) minuten.
- O.24 Er is een pauze van twintig (20) minuten voor het tijdstip dat de wedstrijd moet beginnen.
- O.25 Een pauze begint:
- Twintig (20) minuten voor de wedstrijd moet aanvangen.
 - Wanneer het signaal van de wedstrijdklok klinkt dat het einde van een periode aangeeft.
- O.26 Een pauze eindigt:
- Bij het begin van de eerste periode wanneer de bal legaal getikt wordt door een springer.
 - Bij het begin van alle andere perioden wanneer de bal een speler raakt of legaal geraakt wordt door een speler op het speelveld bij de inworp.
- O.27 Indien de stand aan het einde van de vierde periode gelijk is, moet de wedstrijd worden voortgezet met zoveel verlengingen van vijf (5) minuten als nodig blijken om de gelijke stand op te heffen.
- O.28 Indien een fout wordt begaan tegelijk met of vlak voor het signaal van de wedstrijdklok waarmee het einde van een periode wordt aangegeven, dan moet(en) de eventuele vrije worp(en) tengevolge van de fout genomen worden na het einde van de speeltijd.
- O.29 Indien een verlenging nodig blijkt als gevolg van deze vrije worp(en) dan moeten alle fouten die begaan werden na het eindsignaal beschouwd worden als te zijn gebeurd gedurende een pauze en de vrije worpen moeten uitgevoerd worden voor het begin van de verlenging.

Begin en einde van een spelperiode of de wedstrijd

- O.30 De eerste periode begint met een sprongbal op het moment dat de bal legaal getikt wordt door een springer.
- O.31 Alle andere perioden beginnen op het moment dat de bal een speler op het speelveld raakt of door een speler legaal aangeraakt wordt.
- O.32 De wedstrijd kan niet beginnen indien één van beide ploegen niet op het veld is met vijf (5) spelers die klaar zijn om te spelen.
- O.33 Bij iedere wedstrijd dient de eerstgenoemde ploeg in het programma (thuisploeg) plaats te nemen op de spelersbank links van de jurytafel,

kijkend naar het speelveld, en de basket van die ploeg dient de basket te zijn aan de linkerzijde van de jurytafel.

Indien de beide betrokken ploegen echter akkoord gaan, mogen zij de spelersbanken en/of de baskets omwisselen.

O.34 Voor aanvang van de eerste en de derde periode mogen de ploegen oefenen op die helft van het speelveld waarin de basket van de tegenpartij is gelegen.

O.35 De ploegen dienen van basket te wisselen voor de tweede speelhelft.

O.36 Tijdens alle mogelijke verlengingen blijven beide ploegen naar dezelfde baskets spelen als in de vierde periode.

O.37 Een periode, een verlenging of de wedstrijd eindigen op het moment dat het signaal van de wedstrijdklok weerklinkt, dat het einde van de speeltijd aangeeft.

Status van de bal

O.38 De bal is of dood of levend.

O.39 De bal wordt **levend** wanneer:

- Tijdens de sprongbal, de bal legaal getikt wordt door een springer.
- Tijdens een vrije worp, de bal ter beschikking staat van de vrije worpnemer.
- Tijdens een inworp, de bal ter beschikking staat van een speler voor de inworp.

O.40 De bal wordt **dood** wanneer:

- Een velddoelpunt wordt gemaakt of een vrije worp slaagt.
- Een scheidsrechter fluit terwijl de bal levend is.
- Het duidelijk is dat de bal niet in de basket zal gaan bij een vrije worp die zal gevolgd worden door:
 - Nog één of meerdere vrije worpen
 - Een volgende straf (vrije worp(en) en/of een inworp).
- Het signaal van de wedstrijdklok weerklinkt voor het einde van de periode.
- Het signaal van de 24 seconden weerklinkt terwijl een ploeg nog in balbezit is.
- De bal die in de lucht is voor een velddoelpoging geraakt wordt door een speler van gelijk welke ploeg nadat:
 - Een scheidsrechter fluit
 - Het signaal van de wedstrijdklok voor het eind van een periode gaat
 - Het 24 seconden signaal weerklinkt.

O.41 De bal wordt **niet dood** en een gemaakt doelpunt is geldig wanneer:

- De bal in de lucht is voor een velddoelpoging en:
 - Een scheidsrechter fluit
 - Het signaal van de wedstrijdklok voor het eind van een periode gaat.
 - Het 24 seconden signaal weerklinkt.
- De bal in de lucht is voor een vrije worp en een scheidsrechter fluit voor ongeacht elke andere overtreding dan een begaan door de nemer van de vrije worp.

- Een speler een fout begaat op een doelend tegenstander **die de bal nog in bezit heeft** en die zijn worp beëindigt met een ononderbroken beweging die begonnen was vooraleer de fout begaan werd.

Deze voorziening is niet van toepassing en een gemaakt doelpunt is niet geldig indien, nadat een scheidsrechter gefloten heeft:

- Het signaal van de wedstrijdklok voor het eind van een periode gaat.
- Het 24 seconden signaal weerklinkt.
- Een volledig nieuwe doelpoging wordt begonnen.

Plaatsbepaling van een speler en een scheidsrechter

O.42 De plaats van een **speler** wordt bepaald door de plaats waar hij de vloer raakt.

Terwijl hij in de lucht is tengevolge van een sprong behoudt hij dezelfde status die hij had toen hij het laatst de vloer raakte. Dit is met inbegrip van de grenslijnen, de middenlijn, de 3-puntslijn, de vrije worplijnen en de lijnen die het beperkte gebied begrenzen.

O.43 De plaats van een **scheidsrechter** wordt op dezelfde wijze bepaald als die van een speler. Als een bal een scheidsrechter raakt, is dat hetzelfde als het raken van de grond op de plaats waar de scheidsrechter zich bevindt.

Sprongbal en wisselend balbezit

P - Definitie

A.1.13 **Een sprongbal** vindt plaats wanneer de scheidsrechter de bal opgooit tussen twee tegenstanders in de middencirkel bij het begin van de eerste periode.

A.1.14 **Balvast** vindt plaats wanneer een of meerdere spelers van beide ploegen één of beide handen stevig op de bal hebben, waarbij geen enkele speler balbezit zou kunnen verkrijgen zonder ongepaste ruwheid.

P.1.1 Procedure

A.1.15 De beide springers moeten zich opstellen met beide voeten binnen de helft van de middencirkel, die het dichtst is bij hun eigen basket, met één voet dichtbij de middenlijn.

A.1.16 Ploeggenoten mogen geen plaatsen naast elkaar rond de cirkel innemen indien een tegenstander één van deze plaatsen wenst te bezetten.

A.1.17 De scheidsrechter moet dan de bal loodrecht tussen de springers opgooien tot een grotere hoogte dan één van hen door springen kan bereiken.

A.1.18 De bal moet worden aangetikt met de hand(en) door een of beide spelers **nadat** deze het hoogste punt bereikt heeft.

- A.1.19 Geen van beide springers mag zijn positie verlaten alvorens de bal legaal getikt is.
- A.1.20 Geen van beide springers mag de bal vangen of meer dan tweemaal tikken totdat deze in aanraking is geweest met één van de niet-springers of de vloer.
- A.1.21 Indien de bal niet getikt wordt door ten minste één van de springers moet de sprongbal opnieuw worden uitgevoerd.
- A.1.22 Elke andere speler mag met geen enkel deel van zijn lichaam op of over de lijn van de cirkel (cilinder) zijn tot de bal getikt is

Een inbreuk van Art. , , , en is een overtreding

Q - Sprongbalsituaties

Een sprongbalsituatie vindt plaats wanneer:

- Gefloten wordt voor balvast.
- De bal uitgaat en de scheidsrechters twifelen of niet akkoord gaan over wie van de tegenstanders het laatst de bal geraakt heeft.
- Een dubbele overtreding plaatsvindt bij een niet gelukte laatste of enige vrije worp.
- Een levende bal klem geraakt op de basketsteun (uitgezonderd tussen vrije worpen in).
- De bal dood werd wanneer geen van beide ploegen balbezit had of recht had op balbezit.
- Na de opheffing van gelijke straffen tegen beide ploegen, geen straffen meer overbleven om uitgevoerd te worden, en geen van beide ploegen balbezit had of recht had op balbezit op het ogenblik van de oorspronkelijke fout of overtreding.
- Alle perioden, behalve de eerste, moeten begonnen worden.

R - Wisselend balbezit

- A.1.23 Wisselend balbezit is een methode om de bal in het spel te brengen door een inworp in plaats van door een sprongbal.
- A.1.24 In alle sprongbalsituaties moeten de ploegen om beurt de bal toegewezen krijgen voor een inworp, op die plaats die het dichtst is bij de plaats waar voor sprongbal gefloten werd.
- A.1.25 De ploeg, die bij de sprongbal voor het begin van de eerste periode geen balbezit verwerft van de levende bal op het speelveld, zal het wisselend proces beginnen.
- A.1.26 De ploeg die recht heeft op het eerstvolgend wisselend balbezit op het einde van gelijk welke periode dient de volgende periode te beginnen met een inworp aan de zijlijn ter hoogte van de middenlijn aan de overzijde van de jurytafel.
- A.1.27 Wisselend balbezit:

- **Begint** wanneer de bal ter beschikking is van de speler voor de inworp.
- **Eindigt** wanneer:
 - De bal een speler op het terrein raakt of legaal aangeraakt wordt.
 - Wanneer de ploeg die mag inwerpen een overtreding begaat.
 - Een levende bal geklemd raakt op de basketsteun gedurende de inworp.

A.1.28 De pijl voor wisselend balbezit zal wijzen in de richting van de basket van de tegenstanders van de ploeg, die bij de volgende sprongbalsituatie de bal moet toegewezen krijgen. De richting van de pijl moet onmiddellijk gewisseld worden na het einde van een inworp voor die gelegenheid.

A.1.29 Indien een ploeg een overtreding begaat gedurende de inworp voor wisselend balbezit verliest zij die inworp. De wijzer voor het wisselend balbezit moet onmiddellijk omgedraaid worden, waardoor aangegeven wordt dat de tegenstanders van de ploeg, die de overtreding beging, recht hebben op de inworp voor wisselend balbezit bij de volgende sprongbalsituatie. Het spel wordt hervat door de bal toe te kennen aan de tegenstanders van de ploeg, die de overtreding beging, voor een inworp zoals normaal na een overtreding (en deze laatste inworp is geen inworp voor wisselend balbezit).

A.1.30 Een fout door gelijk welke ploeg:

- Voor het begin van een periode, uitgezonderd de eerste, of
- Gedurende de inworp voor wisselend balbezit

Is geen aanleiding voor de ploeg die moet inwerpen om die inworp te verliezen.

Indien dergelijke fout begaan wordt gedurende de inworp die het begin uitmaakt van een periode, nadat de bal ter beschikking gesteld werd van de speler voor de inworp maar vooraleer de bal een speler op het speelveld geraakt heeft, dan wordt die fout beschouwd als te zijn gebeurd gedurende de speeltijd en als dusdanig bestraft.

Hoe de bal wordt gespeeld

S - Definitie

Tijdens de wedstrijd wordt de bal alleen met de hand(en) gespeeld. Hij mag in iedere richting worden overgespeeld, geworpen, getikt, gerold of gedribbeld, met inachtneming van de beperkingen vervat in deze regels.

T - Regel

A.1.31 Lopen met de bal, het **opzettelijk** schoppen of blokkeren van de bal met enig deel van het been, evenals het spelen van de bal met de vuist is een overtreding. De bal **per ongeluk** met enig deel van het been (aan)raken is geen overtreding.

A.1.32 Het is een overtreding langs de onderkant door de basket te reiken en daarbij de bal te raken die overgespeeld of gerebound wordt.

Balbezit

- T.1 Balbezit door een ploeg **begint** wanneer een speler van die ploeg een levende bal in bezit heeft, dat betekent dat hij de bal vasthoudt, of ermee dribbelt, of dat hij een levende bal ter beschikking heeft.
- T.2 Balbezit door een ploeg **duurt voort** wanneer:
- Een speler van die ploeg in het bezit is van een levende bal
 - De bal wordt overgespeeld tussen ploeggenoten.
- T.3 Balbezit door een ploeg **eindigt** wanneer:
- Een tegenstander balbezit verwerft
 - De bal dood wordt
 - De bal de hand(en) van de werper heeft verlaten bij een velddoelpoging of een vrije worp.

Doelende speler

- T.4 Een **velddoelpoging** houdt in dat de bal in de hand(en) gehouden wordt en daarop door de lucht geworpen in de richting van de basket van de tegenstander.

Een **tik** houdt in dat de bal met de hand(en) in de richting van de basket van de tegenstander wordt gestuurd.

Een **dunk** houdt in dat de bal met een of twee handen neerwaarts door de basket van de tegenstander geduwd wordt.

Een tik en een dunk worden ook beschouwd als velddoelpogingen.

- T.5 De doelpoging:
- **Begint** op het moment dat de speler begint met de beweging die gewoonlijk voorafgaat aan het loslaten van de bal en hij, naar het oordeel van de scheidsrechter, begonnen is aan een poging te doelen door de bal te werpen, te tikken of te dunken in de richting van de basket van de tegenstander.
 - **Eindigt** op het moment dat de bal de hand(en) van de speler verlaten heeft en, in het geval dat de speler zich in de lucht bevindt, op het moment dat zijn beide voeten zich weer op de grond bevinden.

Het is mogelijk dat de hand(en) van de doelende speler worden vastgehouden door een tegenstander, met de bedoeling hem het scoren te beletten. Ook dan wordt hij beschouwd een doelpoging te hebben ondernomen. In dit geval is het niet van essentieel belang dat de bal de hand(en) van de speler verlaten heeft.

Er bestaat geen verband tussen het aantal gemaakte stappen en de doelpoging.

- T.6 Een **ononderbroken beweging** in de doelpoging:
- Begint wanneer de bal tot rust komt in de hand(en) van de speler en de schotbeweging, doorgaans naar boven gericht, begonnen is.
 - Kan ook inhouden arm(en) en/of lichaamsbewegingen die gebruikt worden door de speler tijdens zijn doelpoging.
 - Eindigt indien een volledig nieuwe schotbeweging gemaakt wordt.

Doelpunt: wanneer gemaakt en de waarde ervan

U - Definitie

A.1.33 Een doelpunt wordt gemaakt wanneer een levende bal van bovenaf in de basket gaat en erin blijft of erdoor gaat.

A.1.34 De bal wordt geacht in de basket te zijn wanneer zelfs het kleinste deel van de bal zich in de ring bevindt, onder het niveau van het hoogste punt van de ring.

U.1.1 Regel

A.1.35 Een doelpunt wordt toegekend aan de ploeg die op de basket aanvalt waarin de bal is geworpen op de volgende wijze:

- Een doelpunt uit een vrije worp telt voor één (1) punt.
- Een doelpunt vanaf het 2-puntsgebied telt voor twee (2) punten.
- Een doelpunt vanaf het 3-puntsgebied telt voor drie (3) punten.
- Indien de bal de ring heeft geraakt bij de laatste of enige vrije worp en hij legaal wordt geraakt door een aanvaller of een verdediger vooraleer hij in de basket gaat, dan telt dit doelpunt voor twee (2) punten.

A.1.36 Indien een speler **onopzettelijk** een velddoelpunt scoort in de **eigen basket** dan worden twee (2) punten toegekend alsof deze gescoord werden door de kapitein op het terrein van de tegenstander.

A.1.37 Indien een speler **opzettelijk** een velddoelpunt scoort in de **eigen basket** dan is dat een overtreding en de punten worden niet toegekend.

A.1.38 Indien een speler veroorzaakt dat de hele bal langs onderen door de basket gaat dan is dat een overtreding.

Inworp

V - Definitie

A.1.39 Een inworp vindt plaats wanneer de bal in het speelveld wordt gespeeld door een speler die zich buiten het speelveld bevindt.

V.1.1 Procedure

A.1.40 Een scheidsrechter moet de bal overhandigen of ter beschikking stellen van de speler die de inworp zal nemen. Hij mag hem ook de bal toewerpen of toespelen met een kaatspas op voorwaarde dat:

- De scheidsrechter niet meer dan vier (4) meter van de speler verwijderd is die de inworp zal nemen.
- De speler die de inworp zal nemen zich op de juiste plaats bevindt, zoals aangegeven door de scheidsrechter.

A.1.41 De speler moet de bal inwerpen op de plaats die het dichtst gelegen is bij de plaats van de inbreuk, zoals

aangegeven door de scheidsrechter, of waar het spel werd stilgelegd, **behalve direct** achter het bord.

A.1.42 Bij het begin van alle perioden, uitgezonderd de eerste, en na vrije worpen die het gevolg zijn van technische, onsportieve of diskwalificerende fouten, moet de bal ingeworpen worden in het verlengde van de middenlijn, tegenover de jurytafel, ongeacht of de laatste of enige vrije worp gelukt is of niet. De speler moet zijn voeten plaatsen aan elke zijde van het verlengde van de middenlijn en hij mag de bal naar een ploeggenoot doorspelen op gelijk welke plaats op het speelveld.

A.1.43 Na een persoonlijke fout, begaan door een speler van de ploeg die in balbezit was of die recht verworven had op balbezit, moet de daaropvolgende inworp genomen worden op de plaats het dichtst gelegen bij de plaats van de inbreuk.

A.1.44 In het geval de bal door de basket gaat maar de doelpoging of de vrije worp is niet geldig, dan dient de daarop volgende inworp genomen te worden aan de zijlijn, in het verlengde van de vrije worplijn.

A.1.45 Na een velddoelpunt of een gelukte laatste vrije worp:

- Gelijk welke tegenstander van de ploeg die gescoord heeft mag de bal inwerpen vanaf gelijk welke plaats aan de eindlijn waar het doelpunt was gemaakt.
- Dit is ook van toepassing als een scheidsrechter de bal aan een speler heeft overhandigd of ter beschikking heeft gesteld voor de inworp na een belaste time-out of na gelijk welke onderbreking die volgt op een gelukt velddoelpunt of vrije worp.
- De speler die de inworp neemt mag zijwaarts en/of achterwaarts bewegen en de bal mag overgespeeld worden tussen ploeggenoten op of achter de eindlijn, maar de vijf (5) seconden beginnen te tellen wanneer de bal ter beschikking is van de eerste speler buiten het speelveld.

W - Regel

A.1.46 Een speler die de inworp uitvoert mag **niet**:

- Meer dan vijf (5) seconden gebruiken voordat hij de bal loslaat.
- Op het speelveld stappen terwijl hij de bal in de hand(en) heeft.
- Veroorzaken dat de bal de grond buiten het veld raakt, nadat de bal is losgelaten voor de inworp
- De bal aanraken in het speelveld voordat een andere speler deze heeft aangeraakt.
- Veroorzaken dat de bal rechtstreeks in de basket gaat.
- Meer dan één (1) meter zijwaarts bewegen en in meer dan één richting van de plaats aangegeven door de scheidsrechter voordat of terwijl hij de bal loslaat. Hij mag echter wel rugwaarts bewegen, zo ver weg van de lijn als de omstandigheden het toelaten.

A.1.47 **Geen** enkel andere speler mag:

- Enig deel van zijn lichaam over de grenslijn hebben voordat de bal over de lijn wordt geworpen.

- Minder dan één (1) meter verwijderd zijn van de speler die de bal inwerpt indien het gebied buiten de grenslijnen, dat vrij is van obstakels ter hoogte van de plaats van de inworp, minder dan twee (2) meter breed is gemeten van de grenslijn.

Een inbreuk op Art. is een overtreding.

X - Straf

De bal wordt toegekend aan de tegenstanders voor een inworp op de plaats van de oorspronkelijke inworp.

Belaste time-out

Y - Definitie

Een belaste time-out is een onderbreking van de wedstrijd, aangevraagd door de coach of de assistent-coach van een ploeg.

Z - Regel

A.1.48 Elke belaste time-out moet één (1) minuut duren.

A.1.49 Een time-outgelegenheid **begint** wanneer:

- De bal dood wordt en de wedstrijdklok stilstaat en de scheidsrechter gereed is met zijn communicatie aan de jurytafel.
- Voor de niet-scorende ploeg, wanneer een velddoelpunt wordt gescoord.

A.1.50 Een time-outgelegenheid **eindigt** wanneer:

- De bal ter beschikking staat van een speler voor de eerste of enige vrije worp
- De bal ter beschikking staat van een speler voor een inworp.

A.1.51 Twee (2) belaste time-outs mogen aan elke ploeg toegestaan worden op gelijk welk tijdstip gedurende de eerste speelhelft; drie (3) op gelijk welk tijdstip gedurende de tweede speelhelft en één (1) op gelijk welk tijdstip gedurende elke verlenging.

A.1.52 Ongebruikte time-outs mogen niet overgedragen worden naar de volgende speelhelft of verlenging.

A.1.53 Een time-out wordt belast aan de ploeg wiens coach als eerste een time-out heeft aangevraagd, tenzij de time-out wordt verleend na een velddoelpunt gescoord door de tegenstanders en zonder dat een fout werd gefloten.

Z.1.1 Procedure

A.1.54 Alleen een coach of een assistent-coach heeft het recht een belaste time-out aan te vragen. Hij moet visueel contact leggen met de aantekenaar of zich naar de jurytafel begeven en duidelijk om een time-out verzoeken, door het geëigende teken te maken met zijn handen.

A.1.55 De aanvraag voor een belaste time-out kan ingetrokken worden, alleen tot het signaal van de aantekenaar weerklonken heeft voor dergelijke aanvraag.

A.1.56 De time-out:

- **Begint** op het moment dat een scheidsrechter daarvoor fluit en het time-outteken geeft.
- **Eindigt** op het moment dat de scheidsrechter fluit en de ploegen wenkt om het speelveld te betreden.

A.1.57 Zodra een time-outgelegenheid begint, moet de aantekenaar zijn signaal laten weerklinken om de scheidsrechters te melden dat er een belaste time-out is aangevraagd.

Indien er een velddoelpunt gescoord wordt tegen een ploeg die een belaste time-out heeft aangevraagd, moet de tijdopnemer onmiddellijk de wedstrijdklok stoppen en zijn signaal laten weerklinken.

A.1.58 Tijdens de time-out (en tijdens de pauze voor het begin van de tweede en de vierde periode of een verlenging) is het de spelers toegestaan het speelveld te verlaten en op de spelersbank te gaan zitten en is het de personen, die in de spelersbankgebied mogen zitten, toegestaan het veld te betreden op voorwaarde dat zij in de nabijheid van hun spelersbankgebied blijven.

Z.1.2 Beperkingen

A.1.59 Er mag geen belaste time-out worden toegestaan tijdens of na het nemen van vrije worp(en) veroorzaakt door de uitvoering van één enkele straf, totdat de bal weer dood wordt nadat de wedstrijdklok gelopen heeft.

Uitzonderingen:

- Indien een fout wordt gefloten tussen de vrije worpen. In dat geval worden de vrije worpen afgehandeld en vindt de time-out plaats voordat de volgende straf wordt uitgevoerd.
- Indien een fout wordt gefloten voordat de bal levend wordt na de laatste of enige vrije worp. In dit geval vindt de time-out plaats voordat de nieuwe straf wordt uitgevoerd.
- Indien een overtreding wordt gefloten voordat de bal levend wordt na de laatste of enige vrije worp. In dit geval vindt de time-out plaats voordat de inworp wordt uitgevoerd.

In het geval er meerdere reeksen vrije worpen en/of balbezit moeten uitgevoerd worden, tengevolge van meer dan een (1) straf voor een fout, dan moet elke reeks afzonderlijk behandeld worden.

A.1.60 Er wordt geen belaste time-out toegestaan aan de scorende ploeg op het moment dat de klok stilstaat na een geslaagd velddoelpunt gedurende de laatste twee (2) minuten van de vierde periode of de laatste twee (2) minuten van elke verlenging, tenzij een scheidsrechter het spel heeft onderbroken.

Vervangingen

AA - Definitie

Een vervanging is een onderbreking van de wedstrijd aangevraagd door een vervanger.

BB - Regel

A.1.61 Een ploeg mag één of meerdere spelers vervangen tijdens een wisselgelegenheid.

A.1.62 Een wisselgelegenheid **begint** wanneer:

- De bal dood wordt, de wedstrijdklok stilstaat en de scheidsrechter gereed is met zijn communicatie aan de jurytafel.
- Tijdens de laatste twee (2) minuten van de vierde periode of de laatste twee (2) minuten van elke verlenging wordt gescoord tegen een ploeg die een vervanging aangevraagd had.

A.1.63 Een wisselgelegenheid **eindigt** wanneer:

- De bal ter beschikking staat van een speler voor de eerste of enige vrije worp.
- De bal ter beschikking staat van een speler voor een inworp.

A.1.64 Een speler die vervanger geworden is en een vervanger die speler geworden is, kunnen respectievelijk niet opnieuw aan het spel deelnemen of het speelveld verlaten, totdat de bal opnieuw dood geworden is nadat de wedstrijdklok gelopen heeft.

Uitzonderingen:

- Indien de ploeg tot minder dan vijf (5) spelers op het speelveld zou teruggebracht worden.
- Indien een speler die betrokken wordt bij het uitvoeren van een herstelbare verkeerde beslissing, zich op de spelersbank bevindt na legaal vervangen te zijn geweest.
- Indien een speler gekwetst is, verzorging geniet of bloedt, maar tijdens de time-out weer hersteld geraakt.

CC - Procedure

A.1.65 Alleen een vervanger heeft het recht een vervanging aan te vragen. Hij (niet de coach of de assistent-coach) moet naar de jurytafel gaan en duidelijk voor vervanging vragen door het geëigende signaal te maken met zijn handen of door op de stoel voor de vervangers te gaan zitten. Hij moet klaar zijn om onmiddellijk aan het spel deel te nemen.

A.1.66 De aanvraag voor een vervanging mag ingetrokken worden alleen tot het signaal van de aantekenaar weerklonken heeft voor dergelijke aanvraag.

A.1.67 Zodra een wisselgelegenheid begint moet de aantekenaar zijn signaal laten weerklinken om de scheidsrechters te melden dat er een vervanging is aangevraagd.

A.1.68 De vervanger moet buiten de lijnen van het veld blijven tot de scheidsrechter het teken van de vervanging geeft en de vervanger wenkt op het speelveld te komen.

A.1.69 De speler die vervangen is hoeft zich niet te melden bij de aantekenaar of de scheidsrechter. Hij mag rechtstreeks naar de spelersbank gaan.

A.1.70 Vervangingen moeten zo snel mogelijk afgehandeld worden. Een speler die zijn vijfde fout begaan heeft of gediskwalificeerd is dient onmiddellijk vervangen te worden (ongeveer 30 seconden). Indien er naar de mening van de scheidsrechter sprake is van een onredelijk oponthoud, moet de in overtreding zijnde ploeg met een time-out belast worden. Indien de ploeg geen belaste time-out meer heeft dan moet een technische fout ('B') opgelegd worden aan de coach.

A.1.71 Indien een vervanging is aangevraagd tijdens een belaste time-out of tijdens een pauze, dan moet de vervanger zich melden bij de aantekenaar voordat hij het speelveld betreedt.

A.1.72 De vrije-worpnemer mag vervangen worden op voorwaarde dat:

- De vervanging aangevraagd werd voor de wisselgelegenheid eindigt voor de eerste of enige vrije worp.
- De bal dood wordt na de laatste of enige vrije worp.

A.1.73 De vrije-worpnemer moet vervangen worden wanneer:

- Hij gekwetst is.
- Hij zijn vijfde fout heeft begaan.
- Hij gediskwalificeerd is.

Indien de vrije-worpnemer vervangen wordt nadat de bal dood geworden is na de laatste of enige vrije worp, dan mogen ook de tegenstanders één vervanging doorvoeren op voorwaarde dat de aanvraag daarvoor gemaakt is voordat de bal levend wordt voor de laatste of enige vrije worp.

DD - Beperkingen:

A.1.74 Er mag geen vervanging worden toegestaan tijdens of na het nemen van vrije worp(en) veroorzaakt door de uitvoering van één enkele straf, totdat de bal weer dood wordt nadat de wedstrijdklok gelopen heeft.

Uitzonderingen:

- Indien een fout wordt gefloten tussen de vrije worpen. In dat geval worden de vrije worpen afgehandeld en vindt vervanging plaats voordat de volgende straf wordt uitgevoerd.
- Indien een fout wordt gefloten voordat de bal levend wordt na de laatste of enige vrije worp. In dit geval vindt de vervanging plaats voordat de nieuwe straf wordt uitgevoerd.
- Indien een overtreding wordt gefloten voordat de bal levend wordt na de laatste of enige vrije worp. In dit geval vindt de vervanging plaats voordat de inworp wordt uitgevoerd.

In het geval er meerdere reeksen vrije worpen moeten uitgevoerd worden, tengevolge van meer dan een (1) straf voor een fout, dan moet elke reeks afzonderlijk behandeld worden.

A.1.75 **Er wordt geen vervanging toegestaan** aan de scorende ploeg op het moment dat de klok stilstaat na een geslaagd velddoelpunt gedurende de laatste twee (2) minuten van de vierde periode of de laatste twee (2) minuten van elke verlenging, tenzij een scheidsrechter het spel heeft onderbroken of aan de niet-scorende ploeg vervanging(en) worden toegestaan.

Verbeurd verklaarde wedstrijd

EE - Regel

Een ploeg zal de wedstrijd verliezen door verbeurd verklaring indien:

- Deze vijftien (15) minuten na het geplande aanvangstijdstip niet aanwezig is of niet in staat is vijf (5) spelers op te stellen die klaar zijn om te spelen.
- Deze voorkomt dat de wedstrijd gespeeld kan worden.
- Deze weigert te spelen na hiertoe de opdracht te hebben gekregen van de hoofdscheidsrechter.

FF - Straf

A.1.76 De wedstrijd wordt toegekend aan de tegenstanders en de score wordt bepaald op twintig tegen nul (20 tegen 0). Tevens ontvangt de in gebreke zijnde ploeg nul (0) punten voor de rangschikking.

A.1.77 In het geval van een reeks van dubbelwedstrijden (uit- en thuis spelen), waarbij de gescoorde punten worden opgeteld, en tijdens Play-Offs (best-of-three), verliest de ploeg die in gebreke blijft in de eerste, tweede of derde wedstrijd de hele reeks of Play-Offs door verbeurd verklaring. Deze regeling is niet van toepassing op Play-Offs best-of-five.

Verloren verklaarde wedstrijd

GG - Regel

Een ploeg zal de wedstrijd verliezen door ingebrekestelling wanneer tijdens de wedstrijd, het aantal spelers op het speelveld, die kunnen spelen, minder dan twee (2) wordt.

HH - Straf

A.1.78 Indien de ploeg die de wedstrijd toegewezen krijgt voorstaat, is de bereikte stand de eindstand. Staat deze ploeg niet voor dan wordt als uitslag genoteerd twee tegen nul (2 tegen 0) ten gunste van die ploeg. Tevens ontvangt de in gebreke zijnde ploeg één (1) punt in de rangschikking.

A.1.79 In het geval van een reeks van dubbelwedstrijden (uit- en thuis spelen), waarbij de gescoorde punten worden opgeteld, verliest de ploeg die in gebreke blijft bij de eerste of de tweede wedstrijd de hele reeks door “In gebreke blijven”.

REGEL VIJF – OVERTREDINGEN

Overtredingen

II - Definitie

Een overtreding is een inbreuk op de regels

JJ - Straf

De bal wordt toegekend aan de tegenstanders voor een inworp op het punt dat het dichtst gelegen is bij de plaats waar de inbreuk plaatsvond, behalve direct achter het bord, tenzij op een andere wijze voorgeschreven wordt in de regels.

Speler uit en bal uit

KK - Definitie

A.1.80 Een **speler** is uit als enig deel van zijn lichaam de grond of enig ander voorwerp dan een speler raakt, op, boven of buiten de grenslijnen.

A.1.81 De **bal** is uit wanneer hij in aanraking komt met:

- Een speler of enig ander persoon die zich buiten het veld bevindt.
- De vloer of een voorwerp op, boven of buiten de grenslijnen
- De basketsteunen, de achterkant van het bord of enig ander voorwerp boven het speelveld.

LL - Regel

A.1.82 Het uitgaan van de bal wordt veroorzaakt door de laatste speler die de bal raakte of die door de bal werd geraakt, voordat deze uitging, zelfs in het geval dat de bal alvorens uit te gaan iets anders raakte dan een speler.

A.1.83 Indien de bal uit is ten gevolge van de aanraking of het worden aangeraakt door een speler die zich op of voorbij de grenslijnen bevindt, dan veroorzaakt deze speler het uitgaan van de bal.

A.1.84 Indien één (of beide) spelers zich **gedurende** balvast verplaatst (verplaatsen) en daarbij uit geraakt (geraken) of naar zijn verdedigend vak terugkeert, dan is dat een sprongbalsituatie.

Dribbelregel

MM - Definitie

A.1.85 Een dribbel **begint** als een speler, nadat hij een levende bal op het speelveld heeft bemachtigd, deze werpt, tikt, rolt of dribbelt op de vloer en de bal weer raakt voordat deze een andere speler raakt.

Een dribbel **eindigt** wanneer de speler de bal gelijktijdig met beide handen raakt of de bal in één of beide handen tot stilstand laat komen.

Tijdens een dribbel mag de bal in de lucht geworpen worden op voorwaarde dat de bal de vloer raakt of een andere speler voordat de speler die de bal wierp deze opnieuw raakt met de hand.

Een speler mag een onbeperkt aantal passen nemen wanneer de bal niet in aanraking is met zijn hand

A.1.86 Een speler die onopzettelijk de controle over een levende bal op het speelveld verliest en daarop weer controle krijgt, wordt beschouwd bezig te zijn met een fumble.

A.1.87 In de volgende gevallen is er geen sprake van een dribbel:

- Opeenvolgende doelpogingen.
- Een fumble van de bal bij het begin of het einde van een dribbel.
- Pogingen om de bal te bemachtigen door hem weg te tikken uit het bereik van andere spelers.
- De bal uit de controle van een andere speler tikken.
- De bal die overgespeeld wordt doen afwijken en daarna balcontrole verkrijgen.
- De bal van de ene in de andere hand te werpen, terwijl de bal tot rust komt in de hand(en) voordat deze de vloer raakt, mits daarbij de loopregel niet overtreden wordt.

NN - Regel

Een speler mag geen tweede maal dribbelen nadat deze zijn eerste dribbel heeft beëindigd, tenzij hij tussen de twee dribbels de controle over de levende bal verloren had ten gevolge van:

- Een velddoelpoging.
- Een aanraking van de bal door een tegenstander.
- Een pass of een fumble waarbij de bal een andere speler raakt of door een andere speler is aangeraakt.

Loopregel

OO - Definitie

A.1.88 **Lopen** is het illegaal bewegen van één of beide voeten in gelijk welke richting, verder dan de beperkingen afgebakend in dit artikel, terwijl de speler in het bezit is van een levende bal op het speelveld.

A.1.89 Een **pivotbeweging** is de toegestane beweging tijdens dewelke een speler, die een levende bal vasthoudt op het speelveld, met dezelfde voet één of meerdere keren in gelijk welke richting stapt, terwijl de andere voet, de pivotvoet genaamd, op dezelfde plaats met de vloer in aanraking blijft.

OO.1.1 Regel

A.1.90 Het bepalen van een pivotvoet voor een speler die een levende bal grijpt op het speelveld:

- Terwijl hij met beide voeten op de grond staat:
 - Op het moment dat hij één van beide voeten optilt wordt de andere voet de pivotvoet.
- Terwijl hij in beweging is of dribbelt:
 - Indien één voet de vloer raakt, dan wordt die voet de pivotvoet.
 - Indien **beide** voeten **van de vloer** zijn en de speler op beide voeten gelijktijdig landt, dan wordt op het moment dat hij één van beide voeten optilt de andere de pivotvoet.
 - Indien **beide** voeten **van de vloer** zijn en de speler op één voet landt, dan wordt die voet de pivotvoet. Indien de speler op die voet afzet en tot stilstand komt door op beide voeten gelijktijdig te landen, dan kan geen van beide voeten een pivotvoet zijn.

A.1.91 Het voortbewegen met de bal voor een speler wiens pivotvoet bepaald is terwijl hij een levende bal bezit op het speelveld:

- Terwijl hij met beide voeten op de vloer staat:
 - Om een dribbel te beginnen mag de pivotvoet niet opgetild worden voordat de bal de hand(en) verlaten heeft.
 - Om een pass te geven of een velddoelpoging te ondernemen mag de speler vanop zijn pivotvoet opspringen, maar geen van beide voeten terug op de vloer komen voordat de bal de hand(en) verlaten heeft.
- Terwijl de speler in beweging is of dribbelt:
 - Om een dribbel te beginnen mag de pivotvoet niet opgetild worden voordat de bal de hand(en) verlaten heeft.
 - Om een pass te geven of een velddoelpoging te ondernemen mag de speler vanop zijn pivotvoet opspringen en landen op één voet of op beide voeten gelijktijdig, maar nadien mag geen van beide voeten terug op de vloer komen voordat de bal de hand(en) verlaten heeft.
- Terwijl de speler tot stilstand komt en geen enkele voet de pivotvoet kan zijn:
 - Om een dribbel te beginnen mag geen enkele voet opgetild worden voordat de bal de hand(en) verlaten heeft.
 - Om een pass te geven of een velddoelpoging te ondernemen mogen één of beide voeten opgetild worden, maar niet terug op de vloer komen voordat de bal de hand(en) verlaten heeft.

A.1.92 Speler die valt, ligt of zit op de vloer:

- Er vindt **geen overtreding** plaats wanneer een speler op de vloer valt terwijl hij de bal vasthoudt of, wanneer hij op de vloer ligt of zit, balbezit verkrijgt.
- Het is een **overtreding** wanneer de speler daarna glijdt, rolt of probeert op te staan terwijl hij de bal vasthoudt.

Drie seconden regel

PP - Regel

A.1.93 Terwijl zijn ploeg een levende bal bezit in zijn aanvallende helft en de wedstrijd klok loopt, mag een

speler zich **niet** meer dan drie (3) opeenvolgende seconden ophouden in het beperkte gebied van de tegenstander.

A.1.94 Begrip moet opgebracht worden voor een speler die:

- Een poging doet om het beperkte gebied te verlaten.
- Zich in het beperkte gebied bevindt terwijl hij of een ploeggenoot een doelpoging onderneemt en de bal net de hand(en) verlaat of verlaten heeft voor een doelpoging.
- Dribbelt in het beperkt gebied om een doelpoging te ondernemen wanneer hij zich daar reeds minder dan drie seconden bevond.

A.1.95 Om een positie buiten het beperkte gebied in te nemen moet de speler met beide voeten op de vloer buiten het beperkte gebied staan

Zwaar bewaakte speler

QQ - Definitie

Een speler die een levende bal vasthoudt op het speelveld wordt **zwaar bewaakt** indien een tegenstander hem op een afstand van niet meer dan één (1) meter actief verdedigt.

RR - Regel

Een zwaar bewaakte speler moet de bal passen, schieten of dribbelen binnen vijf (5) seconden.

Acht seconden regel

SS - Definitie

A.1.96 De **verdedigingshelft** van een ploeg bestaat uit de eigen basket, dat deel van het bord dat zich in het veld bevindt en dat deel van het speelveld dat begrensd wordt door de eindlijn achter de eigen basket van de ploeg, de zijlijnen en de middenlijn.

A.1.97 De **aanvalshelft** van een ploeg bestaat uit de basket van de tegenstander, dat deel van het bord dat zich in het veld bevindt en dat deel van het speelveld dat begrensd wordt door de eindlijn achter de basket van de tegenpartij, de zijlijnen en de binnenste rand van de middenlijn, gelegen dichtst bij de basket van de tegenpartij.

A.1.98 De bal is in de aanvalshelft wanneer:

- Hij de aanvalshelft raakt.
- Hij een speler raakt of een scheidsrechter die met een deel van zijn lichaam in contact is met de aanvalshelft.

TT - Regel

A.1.99 Zodra een speler op het speelveld controle verwerft over een **levende** bal in zijn **verdedigingshelft**, moet zijn ploeg binnen de acht (8) seconden de bal in de eigen aanvalshelft hebben gebracht.

A.1.100 De tijdspanne van acht (8) seconden loopt door, met gelijk hoeveel tijd nog overblijvend, wanneer de ploeg die tevoren de bal onder controle had een inworp moet nemen in zijn verdedigingshelft, ten gevolge van:

- Het uitgaan van de bal.
- Een kwetsuur bij een speler van de eigen ploeg.
- Een sprongbalsituatie.
- Een dubbelfout.
- De vernietiging van gelijke straffen tegen beide ploegen.

Vierentwintig seconden regel

UU - Regel

A.1.101 Zodra een speler op het **speelveld** controle verwerft over een **levende** bal, moet zijn ploeg binnen de vierentwintig (24) seconden een **velddoelpoging** ondernemen.

Om een schot als doelpoging binnen de 24 seconden te beschouwen:

- Moet de bal de hand(en) van de speler verlaten hebben voordat het 24 seconden signaal weerklinkt, en
- Nadat de bal de hand(en) van de speler verlaten heeft, moet hij de ring raken of in de basket gaan.

A.1.102 Wanneer een **velddoelpoging** wordt **ondernomen tegen het einde van de 24 seconden periode** en het signaal weerklinkt terwijl de bal in de lucht is:

- Indien de bal in de basket gaat, dan heeft geen overtreding plaatsgevonden. Het signaal zal verwaarloosd worden en het doel telt.
- Indien de bal de ring raakt maar niet in de basket gaat, dan heeft ook hier geen overtreding plaatsgevonden. Het signaal zal verwaarloosd worden en het spel moet verdergaan.
- Indien de bal het bord raakt (niet de ring) of naast de ring gaat, dan heeft een overtreding plaatsgevonden, tenzij de tegenstanders onmiddellijk en duidelijk balbezit verworven hebben. In dat geval moet het signaal verwaarloosd worden en moet het spel verdergaan.

Alle beperkingen met betrekking tot goaltending en interference zijn **van toepassing**.

VV - Procedure

A.1.103 Indien het 24 seconden apparaat **per vergissing teruggedet** werd dan mag de scheidsrechter de wedstrijd onmiddellijk onderbreken mits geen van beide ploegen daardoor benadeeld wordt.

De tijd op het 24 seconden apparaat wordt gecorrigeerd en de bal wordt toegekend aan de ploeg die vóór de onderbreking in balbezit was.

A.1.104 Indien de wedstrijd **onderbroken** wordt door een scheidsrechter voor gelijk welke geldige reden die geen

verband houdt met één van de ploegen, dan moet een nieuwe 24 seconden periode en balbezit toegekend worden aan de ploeg die vóór de onderbreking in balbezit was.

Indien echter, naar het oordeel van de scheidsrechter, de tegenstanders benadeeld zouden worden, dan moet het 24 seconden apparaat verdergaan van het tijdstip waarop het stilgezet werd.

A.1.105 Indien het 24 seconden signaal **per vergissing weerklinkt** terwijl een ploeg balbezit heeft of geen enkele ploeg balbezit heeft, dan moet het signaal verwaarloosd worden en moet het spel verdergaan.

Indien echter, naar het oordeel van de scheidsrechter, de ploeg in balbezit benadeeld zou worden, dan moet de wedstrijd onderbroken worden, het 24 seconden apparaat gecorrigeerd en de bal toegekend worden aan die ploeg.

Terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft

WW - Definitie

A.1.106 De bal is op de **verdedigingshelft** van een ploeg wanneer:

- Hij de verdedigingshelft raakt.
- Hij een speler of een scheidsrechter raakt die met enig deel van zijn lichaam in contact is met de verdedigingshelft.

A.1.107 De bal werd ongeoorloofd teruggespeeld naar de verdedigingshelft wanneer een speler van de ploeg die een levende bal in bezit heeft:

- Als laatste de bal raakt in zijn aanvalshelft, waarna deze speler of een ploeggenoot de eerste is om de bal te raken in de verdedigingshelft.
- Als **laatste** de bal aanraakt in zijn verdedigingshelft, waarna de bal de aanvalshelft raakt en dan als eerste geraakt wordt door deze speler of een ploeggenoot in de verdedigingshelft.

Deze beperking is van toepassing op **alle** situaties in de aanvalshelft van een ploeg, inworpen inbegrepen.

XX - Regel

Een speler die een levende bal in bezit heeft mag niet veroorzaken dat de bal ongeoorloofd naar zijn verdedigingshelft teruggaat.

Goaltending en Interference

YY - Definitie

A.1.108 Een schot voor een velddoelpunt of een vrije worp:

- **Begint** wanneer de bal de hand(en) van de doelende speler verlaat.
- **Eindigt** wanneer de bal:
 - Van boven in de basket gaat en erin blijft of er doorheen gaat.

- Niet langer de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan.
- De ring raakt.
- De vloer raakt.
- Dood wordt.

ZZ - Regel

A.1.109 **Goaltending** vindt plaats tijdens **een schot voor een velddoelpunt** wanneer een speler de bal raakt terwijl deze zich volledig boven het niveau van de ring bevindt en:

- De bal in dalende lijn is op weg naar de basket.
- Nadat bal het bord geraakt heeft.

A.1.110 **Goaltending** vindt plaats tijdens **een schot voor een vrije worp** wanneer een speler de bal raakt tijdens zijn vlucht naar de basket voordat de bal de ring raakt.

A.1.111 De beperkingen van goaltending zijn van toepassing totdat:

- De bal niet langer de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan gedurende het schot.
- De bal de ring raakt.

A.1.112 **Interference** vindt plaats tijdens **een schot voor een velddoelpunt** wanneer:

- Een speler de basket of het bord raakt terwijl de bal in contact is met de ring
- Een speler van onderen door de basket reikt en de bal raakt.
- Een verdediger de bal of de basket raakt terwijl de bal zich in de basket bevindt en voorkomt dat de bal door de basket gaat.
- Een verdediger het bord of de basket zodanig laat trillen dat, naar het oordeel van de scheidsrechter, voorkomen wordt dat de bal door de basket gaat.
- Een aanvaller het bord of de basket zodanig laat trillen dat, naar het oordeel van de scheidsrechter, veroorzaakt wordt dat de bal door de basket gaat.

A.1.113 **Interference** vindt plaats tijdens **een schot voor een vrije worp** wanneer:

- Een speler de bal, de basket of het bord raakt terwijl de bal de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan, gedurende een vrije worp die nog gevolgd wordt door andere vrije worp(en).
- Een speler van onderen door de basket reikt en de bal raakt
- Gedurende de laatste of enige vrije worp, terwijl de bal de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan nadat hij de ring geraakt heeft, een verdediger het bord of de ring zodanig laat trillen dat, naar het oordeel van de scheidsrechter, voorkomen wordt dat de bal door de basket gaat.
- Gedurende de laatste of enige vrije worp, terwijl de bal de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan nadat hij de ring geraakt heeft, een aanvaller het bord of de ring zodanig laat trillen dat, naar het oordeel van de scheidsrechter, veroorzaakt wordt dat de bal door de basket gaat.

A.1.114 Terwijl de bal in de lucht is tijdens een schot voor een velddoelpunt en nadat:

- Een scheidsrechter gefloten heeft,
 - Het signaal van de wedstrijdklok weerklonken heeft om het einde van de periode aan te geven,
- mag geen enkele speler de bal raken nadat hij de ring geraakt heeft maar nog steeds de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan.

Alle beperkingen met betrekking tot goaltending en interference zijn van toepassing.

AAA - Straf

A.1.115 Indien de overtreding begaan is door een **aanvaller** kunnen geen punten toegekend worden. De bal wordt toegekend aan de tegenpartij voor een inworp aan de zijlijn ter hoogte van het verlengde van de vrije worplijn, tenzij anders vastgelegd in deze regels.

A.1.116 Indien de overtreding begaan is door een **verdediger** dan krijgt de aanvallende ploeg:

- Eén (1) punt in het geval de bal werd losgelaten voor een vrije worp.
- Twee (2) punten in het geval de bal werd losgelaten in het 2-punts gebied.
- Drie (3) punten in het geval de bal werd losgelaten in het 3-punts gebied.

De toekenning van de punten geschiedt alsof de bal door de basket was gegaan.

REGEL ZES – FOUTEN

Fouten

BBB - Definitie

- A.1.117 Gedurende een spel waar tien (10) spelers zich met grote snelheid bewegen in een beperkte ruimte kan **persoonlijk contact** niet vermeden worden.
- A.1.118 Een fout is een inbreuk op de regels, die persoonlijk contact met een tegenstander en/of onsportief gedrag inhoudt.
- A.1.119 Gelijk welk aantal fouten mogen tegen een ploeg gefloten worden. Ongeacht de straf, moet elke fout belast worden, opgetekend op het wedstrijdformulier voor de speler die de fout begaan heeft, en de straf uitgevoerd volgens de regels.

Contact: algemene principes

CCC - Cilinder principe

Het cilinderprincipe wordt omschreven als de ruimte binnen een denkbeeldige cilinder die een speler inneemt op de vloer. Dit omvat eveneens de ruimte boven de speler en wordt beperkt door:

- Aan de **voorzijde** door de handpalmen,
- Aan de **achterzijde** door het zitvlak, en
- Aan de **zijkant**en door de buitenzijde van de armen en de benen.

De handen en armen mogen voor het bovenlichaam niet verder uitgestoken worden dan de positie van de voeten, met de armen gebogen vanaf de ellebogen, op zo'n manier dat de onderarmen en de handen omhoog wijzen. De afstand tussen de voeten is evenredig aan de lengte van de speler.

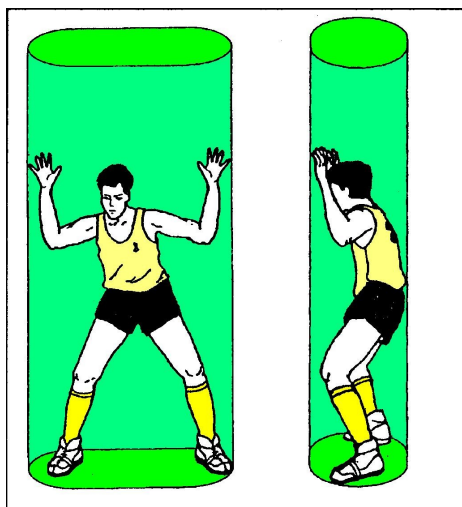


Diagram 5 Cilinderprincipe

DDD - Principe van de verticaliteit

Gedurende het spel heeft elke speler het recht om gelijk welke plaats (cilinder) in te nemen op het speelveld, die nog niet is ingenomen door een tegenstander.

Dit principe beschermt de ruimte op de vloer die de speler inneemt en de ruimte boven hem wanneer hij verticaal springt binnen deze ruimte.

Zodra hij zijn verticale positie (cilinder) verlaat en lichamelijk contact plaatsvindt met een tegenstander die eerder zijn verticale positie (cilinder) had ingenomen, dan is de speler die zijn verticale positie (cilinder) had verlaten verantwoordelijk voor het contact.

Een verdediger moet niet bestraft worden voor het verticaal verlaten van de vloer (binnen zijn cilinder) of voor het recht boven zijn hoofd houden van zijn handen en armen binnen zijn cilinder.

De aanvaller, of hij zich op de vloer bevindt of in de lucht, mag geen contact veroorzaken met de verdediger die een legale verdedigende positie ingenomen heeft door:

- Zijn armen te gebruiken om bijkomende ruimte te scheppen voor zichzelf (clear-out).
- Zijn armen of benen te spreiden om contact te maken tijdens of onmiddellijk na een velddoelpoging.

EEE - Legale verdedigende positie

Een verdedigende speler heeft een legale verdedigende uitgangspositie ingenomen wanneer:

- Hij met zijn gezicht naar zijn tegenstander staat, en
- Hij met beide voeten op de grond staat.

De legale verdedigende positie zet zich verticaal boven hem (cilinder) voort van de vloer tot de zoldering. Hij mag zijn armen en handen boven zijn hoofd uitstrekken of verticaal springen, maar hij moet ze in een verticale positie houden binnen de denkbeeldige cilinder.

FFF - Bewaking van een speler die balbezit heeft

In het geval op een speler verdedigd wordt die balbezit heeft (hij houdt de bal vast of dribbelt ermee), dan **zijn de elementen van tijd en afstand niet van toepassing**.

De speler met de bal dient te verwachten dat op hem verdedigd wordt en moet derhalve voorbereid zijn om te stoppen of van richting te veranderen telkens wanneer een tegenstander een legale verdedigende positie voor hem inneemt, ook in het geval dat dit in een fractie van een seconde gebeurt.

De verdedigende speler moet een legale verdedigende uitgangspositie innemen zonder dat lichamelijk contact voorafgaat aan het innemen van deze positie.

Zodra de verdedigende speler een legale verdedigende positie heeft ingenomen mag hij bewegen om zijn tegenstander te bewaken maar hij mag zijn armen, schouders, heupen of benen niet uitsteken en zo contact veroorzaken om de dribbelende speler te verhinderen hem voorbij te gaan.

Teneinde een doordringen/blokkeren situatie te beoordelen waarbij een speler in balbezit betrokken is, moet de scheidsrechter uitgaan van de volgende principes:

- De verdedigende speler moet een legale verdedigende uitgangspositie innemen door met zijn aangezicht naar de speler met de bal te staan, terwijl hij beide voeten op de grond heeft.
- De verdediger mag stil blijven staan, verticaal omhoog springen, zijwaarts of rugwaarts bewegen om zijn legale verdedigende positie te handhaven.
- Wanneer hij beweegt om zijn legale verdedigende positie te handhaven mogen een of beide voeten gedurende een ogenblik van de grond af zijn, mits de beweging zijwaarts of rugwaarts is, maar **niet in de richting** van de speler met de bal.
- Het contact moet plaatsvinden op de romp, waardoor de verdedigende speler moet beschouwd worden als eerste op die plaats aanwezig te zijn.
- Nadat hij zijn legale verdedigende positie ingenomen heeft mag de verdediger zich omdraaien **binnen** zijn cilinder om de schok op te vangen of om een kwetsuur te vermijden.

Indien de voorgaande situaties voorkomen, dan wordt de fout beschouwd als te zijn veroorzaakt door de speler in balbezit.

GGG - Bewaking van een speler die geen balbezit heeft

Een speler die geen balbezit heeft, heeft het recht zich vrij op het speelveld te bewegen en iedere positie in te nemen, die niet reeds door een andere speler is bezet.

Wanneer op een speler wordt verdedigd die geen balbezit heeft dan zijn de **elementen van tijd en afstand van toepassing**. Een verdediger mag geen positie innemen zó dichtbij en/of zó snel in de baan van een tegenstander in beweging dat de laatstgenoemde niet voldoende tijd of afstand heeft om óf te stoppen óf van richting te veranderen.

De afstand is direct in verhouding tot de snelheid van de tegenstander, echter nooit minder dan één (1) stap en nooit meer dan twee (2) normale stappen.

Indien een speler geen rekening houdt met de elementen van tijd en plaats, door het innemen van zijn legale verdedigende uitgangspositie, en lichamelijk contact optreedt, dan is hij verantwoordelijk voor het contact.

Heeft een verdediger eenmaal een legale verdedigende positie ingenomen, dan mag hij bewegen om zijn tegenstander verder te bewaken. Hij mag de tegenstander echter niet verhinderen voorbij hem te gaan door zijn armen, schouders, heupen of benen uit te steken in diens baan. Hij mag zich wel omdraaien of zijn arm(en) voor en dicht tegen zijn lichaam houden, binnen zijn cilinder, om een kwetsuur te voorkomen.

HHH - Een speler die zich in de lucht bevindt

Een speler die vanaf een plaats op het speelveld omhoog is gesprongen, heeft het recht weer op dezelfde plaats te landen.

Hij mag ook op een andere plaats op het speelveld landen, op voorwaarde dat zich op de rechte weg tussen afzet- en landingsplaats geen tegenstanders

bevinden en de landingsplaats niet reeds ingenomen is door een tegenstander op het moment van de sprong.

Indien een speler, die de afzet voor een sprong heeft gemaakt en weer neerkomt, als gevolg van zijn voorwaartse snelheid in contact komt met een tegenstander, die een legale verdedigende positie achter de landingsplaats heeft ingenomen, dan is de springer verantwoordelijk voor het contact.

Een tegenstander mag zich niet in de baan van een speler begeven, nadat deze speler in de lucht is gesprongen.

Zich onder een in de lucht zijnde speler begeven en contact veroorzaken is gewoonlijk een onsportieve fout en kan in bepaalde gevallen een diskwalificerende fout zijn.

III - Afschermen: geoorloofd en ongeoorloofd

Afschermen is een poging om een tegenstander die geen balbezit heeft te vertragen of te verhinderen een gewenste positie op het speelveld te bereiken.

Geoorloofd afschermen vindt plaats als de speler, die een tegenstander wil afschermen:

- **Stilstaat** (binnen zijn cilinder) op het moment dat het contact plaatsvindt.
- Met beide voeten op de grond staat op het moment dat het contact plaatsvindt.

Ongeoorloofd afschermen vindt plaats als de speler, die een tegenstander wil afschermen:

- **In beweging is** op het moment dat het contact plaatsvindt.
- Niet voldoende afstand in acht neemt bij het plaatsen van een scherm buiten het gezichtsveld van een **stilstaande** tegenstander, voor het contact plaatsvindt.
- Niet de elementen van tijd en afstand in acht neemt bij een tegenstander **in beweging**, voor het contact plaatsvindt.

Indien het scherm geplaatst wordt **binnen** het gezichtsveld van een stilstaande tegenstander (voor of naast de tegenstander), dan mag de speler die het scherm plaatst zo dicht bij hem staan als hij wil, zonder daarbij contact te maken.

Indien het scherm geplaatst wordt **buiten** het gezichtsveld van een stilstaande tegenstander, dan moet degene die afschermt zijn tegenstander toelaten één (1) normale stap in de richting van het scherm te maken zonder daarbij contact te maken.

Indien de tegenstander **in beweging** is, dan zijn de elementen van tijd en afstand van toepassing. De speler die het scherm plaatst moet voldoende ruimte laten aan de tegenstander die afgeschermd wordt dat deze in staat is het scherm te vermijden door te stoppen of van richting te veranderen.

De vereiste afstand is nooit minder dan één (1) en nooit meer dan twee (2) normale stappen.

Een speler die geoorloofd afgeschermd wordt is verantwoordelijk voor elk contact met de speler die hem afschermt.

JJJ - Doordringen

Doordringen is ongeoorloofd persoonlijk contact, met of zonder de bal, door de tegenstander te duwen of tegen zijn romp op te bewegen.

KKK - Blokkeren

Blokkeren is ongeoorloofd persoonlijk contact dat de vooruitgang van een tegenstander met of zonder de bal verhindert.

Een speler die probeert een scherm te zetten begaat een blokkeerfout indien er contact ontstaat terwijl hij in beweging is en zijn tegenstander stilstaat of zich van hem weg beweegt.

Indien een speler niet op de bal let, tegenover een tegenstander staat en zijn positie wijzigt als de tegenstander zijn positie wijzigt, dan is hij in de eerste plaats verantwoordelijk voor het contact dat plaatsvindt, tenzij andere factoren in het spel zijn.

De uitdrukking “tenzij andere factoren in het spel zijn” heeft betrekking op opzettelijk duwen, botsen of hinderen door de speler die wordt afgeschermd.

Een speler mag zijn arm(en) of ellebo(o)g(en) buiten zijn cilinder uitsteken terwijl hij een bepaalde positie inneemt maar hij moet deze laten zakken binnen zijn cilinder indien een tegenstander hem probeert voorbij te gaan. Indien de arm(en) of ellebo(o)g(en) zich buiten de cilinder bevinden en contact optreedt, dan is dat blokkeren of hinderen.

LLL - Het aanraken van een tegenstander met de hand(en) en/of arm(en)

Het aanraken van de tegenstander met de hand(en) is, op zichzelf, niet noodzakelijkerwijs een fout.

De scheidsrechters moeten beslissen of een speler die het contact veroorzaakt heeft al of niet een onsportief voordeel bekomen heeft. Indien het contact op enigerlei wijze de bewegingsvrijheid van een tegenstander beperkt, is zo'n contact een fout.

Het ongeoorloofd gebruik van hand(en) of uitgestoken arm(en) vindt plaats wanneer de verdediger zich in een verdedigende positie opstelt en zijn hand(en) of arm(en) op de tegenstander, **met** of **zonder** de bal, plaatst en in contact laat blijven, om zijn vooruitgang te bemoeilijken.

Het herhaaldelijk aanraken of “porren” van een tegenstander met of zonder de bal is een fout, aangezien het kan leiden tot ruw spel.

Het is een fout als een **aanvaller met de bal**:

- Zijn arm of elleboog “inhaakt” of heenslaat om een verdedigend speler met de bedoeling een onsportief voordeel te verkrijgen.
- Een verdediger wegduwt om te voorkomen dat de verdediger de bal speelt of tracht te spelen, of om meer ruimte te scheppen tussen hemzelf en de verdediger.
- Een uitgestoken voorarm of hand gebruikt, tijdens het dribbelen, om te voorkomen dat de tegenstander bal in bezit zou krijgen.

Het is een fout als een **aanvaller zonder de bal** zich afduwt om:

- Ongehinderd de bal te kunnen ontvangen.
- Een verdediger belet de bal te spelen of trachten te spelen.

- Meer ruimte te scheppen tussen hemzelf en de verdediger.

MMM - Het spel van de post

Het principe van de verticaliteit (cilinder principe) is ook van toepassing op het spel van de post.

De aanvaller op de postpositie en de verdediger die hem bewaakt moeten elkaars rechten op een verticale positie respecteren (cilinder).

Het is een fout als de aanvaller of de verdediger in de postpositie met schouder- of heupbewegingen zijn tegenstander uit zijn positie duwt of zijn bewegingsvrijheid belemmert door het uitsteken van ellebogen, armen, knieën of andere lichaamsdelen.

NNN - Ongeoorloofd bewaken langs achter

Ongeoorloofd bewaken langs achter is persoonlijk contact langs achter van een verdediger met een tegenstander. Het feit dat de verdediger de bal tracht te spelen, kan zijn contact met een tegenstander langs achter niet verantwoorden.

OOO - Hinderen

Hinderen is ongeoorloofd persoonlijk contact met een tegenstander dat diens vrijheid van beweging belemmert. Dit contact (hinderen) kan gebeuren met elk deel van het lichaam.

PPP - Duwen

Duwen is ongeoorloofd contact met gelijk welk deel van het lichaam waarbij een speler een tegenstander, met of zonder de bal, met kracht verplaatst of tracht te verplaatsen.

Persoonlijke fout

QQQ - Definitie

A.1.120 **Een persoonlijke fout** is een fout van een speler door persoonlijk contact met zijn tegenstander, ongeacht of de bal levend is of dood.

Een speler mag een tegenstander niet vasthouden, blokkeren, duwen, opbotsen, doen struikelen of diens loop belemmeren door zijn hand, arm, elleboog, schouder, heup, been, knie of voet uit te steken, of door zijn lichaam in een “ongewone” stand te buigen (buiten zijn cilinder). Hij mag op geen enkele wijze een ruwe of gewelddadige manier van spelen gebruiken.

RRR - Straf

Een persoonlijke fout moet tegen de overtreder worden genoteerd.

A.1.121 Als de fout begaan wordt tegen een speler die niet bezig is met een doelpoging:

- Het spel moet hervat worden door de niet in overtreding zijnde ploeg, door middel van een inworp op de plaats die het dichtst gelegen is bij de plaats van de inbreuk.
- Indien de in overtreding zijnde ploeg reeds vier (4) ploegfouten gemaakt heeft, dan treedt (Ploegfouten: Straf) in werking.

A.1.122 Als de fout begaan wordt tegen een speler die bezig is met een doelpoging, dan moet aan deze speler een aantal vrije worpen toegekend worden zoals volgt:

- Indien de velddoelpoging slaagt, dan telt het doelpunt en wordt één (1) bijkomende vrije worp toegekend.
- Indien de velddoelpoging uit het 2-puntsgebied niet slaagt, dan moeten twee (2) vrije worpen toegekend worden.
- Indien de velddoelpoging uit het 3-puntsgebied niet slaagt, dan moeten drie (3) vrije worpen toegekend worden.
- Indien de fout gemaakt wordt op de speler op het moment dat het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van een periode weerklinkt, of juist ervoor, of op het moment dat het 24-secondensignaal weerklinkt, of juist ervoor, terwijl de bal nog steeds in de hand(en) van de speler was en de velddoelpoging binnen gaat, dan mag dat doel niet tellen en moeten twee (2) of drie (3) vrije worpen toegekend worden.

Dubbelfout

SSS - Definitie

Een dubbelfout is een situatie waarin twee tegenstanders ongeveer gelijktijdig persoonlijke fouten tegen elkaar begaan.

TTT - Straf

A.1.123 Tegen beide overtreders moet een persoonlijke fout worden genoteerd. Er worden **geen** vrije worpen toegekend.

A.1.124 Het spel moet hervat worden als volgt:

- Indien ongeveer tegelijkertijd een geldig velddoelpunt wordt gescoord, of een enige of laatste vrije worp, dan dient de bal toegewezen te worden aan de niet-scorende ploeg voor een inworp vanaf de eindlijn.
- Indien een ploeg in balbezit was of het recht had op balbezit, dan dient de bal toegewezen te worden aan deze ploeg voor een inworp op de plaats die het dichtst gelegen is bij de plaats van de inbreuk.
- Indien geen van beide ploegen in balbezit was, noch het recht had op balbezit, dan is dit een sprongbalsituatie.

Onsportieve fout

UUU - Definitie

A.1.125 Een **onsportieve fout** is een fout van een speler door persoonlijk contact met zijn tegenstander dat, naar het oordeel van de scheidsrechter, geen legitieme poging is om alleen de bal te spelen volgens de geest en de bedoeling van de spelregels.

A.1.126 Onsportieve fouten moeten op dezelfde wijze worden geïnterpreteerd gedurende de hele wedstrijd.

A.1.127 De scheidsrechter dient alleen de actie te beoordelen.

A.1.128 Om te beoordelen of een fout onsportief is, moeten de scheidsrechters de volgende principes hanteren:

- Indien een speler geen poging doet de bal te spelen en er contact ontstaat, dan is dit een onsportieve fout.
- Indien een speler, in een poging de bal te spelen, uitzonderlijk hard contact (een harde fout), dan moet het contact als onsportief worden beoordeeld.
- Indien een speler een fout begaat terwijl hij een legitieme inspanning doet om de bal te spelen (normaal basketbalspel), dan is dat **geen** onsportieve fout.

VVV - Straf

A.1.129 Tegen de overtreder moet een onsportieve fout genoteerd worden.

A.1.130 Er worden vrije worp(en) toegekend aan de tegenstander op wie de fout begaan werd, gevolgd door:

- Een inworp ter hoogte van de middenlijn, aan de overzijde van de jurytafel.
- Een sprongbal in de middencirkel om de eerste periode te beginnen.

Het aantal toe te kennen vrije worpen is als volgt:

- Indien de fout begaan is tegen een speler die niet bezig is met een doelpoging: twee (2) vrije worpen moeten worden toegekend.
- Indien de fout begaan is tegen een speler die een doelpoging onderneemt: het doelpunt, indien gelukt, telt en bovendien wordt één (1) vrije worp toegekend.
- Indien de fout begaan is tegen een speler die een doelpoging onderneemt die mislukt: twee (2) of drie (3) vrije worpen moeten worden toegekend.

Diskwalificerende fout

WWW - Definitie

A.1.131 Een diskwalificerende fout bestaat in elk ernstig onsportief gedrag begaan door een speler, een vervanger, een coach, een assistent-coach of een ploegbegeleider.

A.1.132 Een speler moet ook uitgesloten worden wanneer hij belast wordt met twee (2) onsportieve fouten.

A.1.133 Een coach moet eveneens gediskwalificeerd worden wanneer:

- Belast wordt met twee (2) technische fouten (“C”) ten gevolge van zijn persoonlijk onsportief gedrag.
- Belast wordt met in totaal drie (3) technische fouten tengevolge van onsportief gedrag van de ploegleden op de spelersbank (“B”) (assistent-coach, vervanger of ploegbegeleider) of een combinatie van drie (3) technische fouten, waarvan één ten laste van de coach zelf (“C”) kwam.

A.1.134 Indien een speler of een coach gediskwalificeerd wordt voor Art. of Art. , dan zal die onsportieve of

technische fout de enige fout zijn die bestraft wordt en voor de diskwalificatie zal **geen bijkomende** straf toegekend worden.

A.1.135 Een coach die gediskwalificeerd is moet vervangen worden door de assistent-coach indien die vermeld staat op het wedstrijdformulier. Indien er geen assistent-coach vermeld staat moet hij vervangen worden door de kapitein.

WWW.1.1 Straf

A.1.136 Tegen de overtreder moet een diskwalificerende fout genoteerd worden.

A.1.137 Hij moet uitgesloten worden van de wedstrijd en moet naar de kleedkamer van zijn ploeg gaan en daar verblijven voor het verdere verloop van de wedstrijd of, indien hij dat verkiest, mag hij het gebouw verlaten.

A.1.138 Vrije worp(en) moeten toegekend worden:

- Aan een tegenstander naar keuze in het geval van een fout zonder contact.
- Aan de speler op wie de fout begaan werd in het geval van een fout met persoonlijk contact.

Gevolgd door:

- Een inworp ter hoogte van de middenlijn, aan de overzijde van de jurytafel.
- Een sprongbal in de middencirkel om de eerste periode te beginnen.

A.1.139 Het aantal vrije worpen dat toegekend wordt is als volgt:

- Indien de fout begaan is tegen een speler die niet bezig is met een doelpoging, of indien het gaat om een technische fout: twee (2) vrije worpen moeten worden toegekend.
- Indien de fout begaan is tegen een speler die een doelpoging onderneemt: het doelpunt, indien gelukt, telt en bovendien wordt één (1) vrije worp toegekend.
- Indien de fout begaan is tegen een speler die een doelpoging onderneemt die mislukt: twee (2) of drie (3) vrije worpen moeten worden toegekend.

Technische fout

XXX - Gedragsregels

A.1.140 Het gewenste verloop van het spel vereist de volledige en loyale samenwerking van de leden van beide ploegen (spelers, vervangers, coaches, assistent-coaches en ploegbegeleiders) met de scheidsrechters, juryleden en commissaris.

A.1.141 Beide ploegen mogen hun best doen om de overwinning te behalen, maar dit dient te geschieden in een geest van sportiviteit en fair play.

A.1.142 Elke opzettelijke of herhaaldelijke vorm van gebrek aan samenwerking of van het niet respecteren van de geest van deze regel moet beschouwd worden als een technische fout.

A.1.143 De scheidsrechter mag technische fouten voorkomen door waarschuwingen te geven of zelfs door kleinere technische inbreuken van administratieve aard te negeren, die duidelijk onopzettelijk zijn en die geen directe invloed op de wedstrijd hebben, tenzij er een herhaling plaatsvindt van dezelfde inbreuk na de waarschuwing.

A.1.144 Indien de technische inbreuk ontdekt wordt nadat de bal levend geworden is, dan moet de wedstrijd stilgelegd worden en een technische fout toegekend. De straf moet worden uitgevoerd alsof de technische fout plaats gevonden had op het ogenblik dat zij gefloten werd. Alles wat in de tijdspanne tussen de technische inbreuk en het stilleggen van de wedstrijd heeft plaatsgevonden, is geldig.

XXX.1.1 Geweld

A.1.145 Er kunnen zich tijdens de wedstrijd gewelddadigheden voordoen, die tegengesteld zijn aan de geest van sportiviteit en fair play. Deze moeten onmiddellijk gestopt worden door de scheidsrechters en, indien noodzakelijk, door de bewakers die verantwoordelijk zijn voor het handhaven van de openbare orde.

A.1.146 Telkens wanneer zich gewelddadigheden voordoen tussen spelers, vervangers, coaches, assistent-coaches of ploegbegeleiders, op of in de nabijheid van het speelveld, dan dienen de scheidsrechters de noodzakelijke actie te ondernemen om deze te stoppen.

A.1.147 Elke van de hierboven genoemde personen die zich schuldig maakt aan overduidelijke daden van agressie ten opzichte van de tegenstanders of de scheidsrechters moet gediskwalificeerd worden. De scheidsrechters dienen het voorval aan de organiserende instantie van de competitie te rapporteren.

A.1.148 Bewakers van de openbare orde mogen alleen het speelveld betreden indien daartoe verzocht door de scheidsrechters. Echter, indien toeschouwers het speelveld zouden betreden met de kennelijke bedoeling om gewelddadigheden te begaan, dan moeten de bewakers van de openbare orde onmiddellijk tussenbeide komen om de ploegen en de scheidsrechters te beschermen.

A.1.149 Alle andere gebieden, inclusief de in- en uitgangen, de gangen, de kleedkamers enz... vallen onder de jurisdictie van de organiserende instantie en de

bewakers verantwoordelijk voor de handhaving van de openbare orde.

A.1.150 Fysieke acties van spelers, vervangers, coaches, assistent-coaches en ploegbegeleiders die zouden kunnen leiden tot schade aan de wedstrijd-uitrusting, mogen niet toegelaten worden door de scheidsrechters.

Wanneer dit soort gedrag door de scheidsrechters wordt opgemerkt dan dient de coach van de betrokken ploeg onmiddellijk gewaarschuwd te worden.

In het geval dat de actie(s) herhaald worden, dan dient onmiddellijk een technische fout gefloten te worden tegen alle betrokken personen.

Scheidsrechterlijke beslissingen zijn definitief en mogen niet aangevochten of naast zich neer gelegd worden.

YYY - Definitie

A.1.151 **Een technische fout** is een fout begaan **door een speler**, waarbij geen persoonlijk contact opgetreden is, gedragsmatig van aard, maar niet daartoe beperkt zoals:

- Waarschuwingen van scheidsrechters in de wind slaan.
- De scheidsrechters, de commissaris, de juryleden of personen op de spelersbank van de tegenstanders oneerbiedig aanraken.
- Onbeleefd de scheidsrechters, de commissaris, de juryleden of de tegenstanders aanspreken.
- Taal of gebaren gebruiken die de toeschouwers beledigen of ophitsen.
- Een tegenstander tergen of hem het uitzicht bemoeilijken door met de handen vlak voor diens ogen te zwaaien.
- Het spel ophouden door opzettelijk de bal aan te raken nadat deze door de basket gegaan is.
- Het spel ophouden door te verhinderen dat een inworp direct wordt genomen.
- Zich laten vallen om een fout te veinzen.
- Aan de ring hangen op zo'n manier dat het gewicht van de speler gedragen wordt door de ring, tenzij een speler de ring kortstondig vastgrijpt na een dunk of, naar het oordeel van de scheidsrechter, hij tracht een kwetsuur te voorkomen voor zichzelf of voor een andere speler.
- Als verdediger goaltending of interference veroorzaken bij de laatste of enige vrije worp. Eén (1) punt moet worden toegekend aan de aanvallende ploeg, gevolgd door de straf voor de technische fout die tegen de verdediger belast wordt.

A.1.152 **Een technische fout door een coach, een assistent-coach, een vervanger of een ploegbegeleider** is een fout voor oneerbiedig aanspreken of aanraken van de scheidsrechters, de commissaris, de juryleden of de tegenstanders, of een inbreuk van procedurele of administratieve aard.

YYY.1.1 **Straf**

A.1.153 Indien een technische fout wordt begaan:

- Door een speler, dan moet een technische fout tegen hem belast worden als een spelersfout die zal meetellen als één van de ploegfouten.
- Door een coach (“C”), assistent-coach (“B”), vervanger (“B”) of ploegbegeleider (“B”), dan moet een technische fout belast worden tegen de coach. Deze zal **niet** meetellen als één van de ploegfouten.

A.1.154 Twee (2) vrije worpen moeten aan de tegenstanders worden toegekend, gevolgd door:

- Een inworp ter hoogte van de middenlijn, aan de overzijde van de jurytafel.
- Een sprongbal in de middencirkel om de eerste periode te beginnen.

Vechten

ZZZ - Definitie

Vechten is een lichamelijke interactie tussen twee of meer tegenstanders (spelers, vervangers, coaches, assistent-coaches en ploegbegeleiders).

Dit artikel is alleen van toepassing op vervangers, coaches, assistent-coaches en ploegbegeleiders die het spelersbankgebied verlaten tijdens een gevecht of tijdens enige situatie die zou kunnen leiden tot een gevecht.

AAAA - Regel

A.1.155 Vervangers of ploegbegeleiders die het spelersbankgebied verlaten tijdens een gevecht of tijdens elke andere situatie die zou kunnen leiden tot een gevecht, moeten worden uitgesloten.

A.1.156 Alleen de coach en/of de assistent-coach mag (mogen) het spelersbankgebied verlaten tijdens een gevecht of tijdens elke andere situatie die zou kunnen leiden tot een gevecht, om de scheidsrechters bij te staan om de orde te handhaven of te herstellen. In dit geval moet(en) de coach en/of de assistent-coach niet uitgesloten worden.

A.1.157 Indien een coach en/of assistent-coach het spelersbankgebied verlaat en de scheidsrechters niet bijstaat om de orde te handhaven of te herstellen, dan moet hij wel uitgesloten worden.

AAAA.1.1 Straf

A.1.158 Ongeacht het aantal coaches, vervangers of ploegbegeleiders dat uitgesloten wordt voor het verlaten van het spelersbankgebied, moet één enkele technische fout (“B”) belast worden tegen de coach.

A.1.159 Indien leden van beide ploegen uitgesloten worden op basis van dit artikel en er geen andere straffen uit te voeren zijn, dan moet het spel hervat worden als volgt:

- Indien ongeveer tegelijkertijd een geldig velddoelpunt wordt gescoord, dan dient de bal toegewezen te worden aan de niet-scorende ploeg voor een inworp vanaf de eindlijn.

- Indien een ploeg in balbezit was of het recht had op balbezit, dan dient de bal toegewezen te worden aan deze ploeg voor een inworp in het verlengde van de middenlijn, aan de overzijde van de jurytafel.
- Indien geen van beide ploegen in balbezit was, noch het recht had op balbezit, dan is dit een sprongbalsituatie.
 - A.1.160 Alle diskwalificerende fouten moeten genoteerd worden zoals beschreven in B en tellen niet mee als één van de ploegfouten.
 - A.1.161 Alle straffen die voorafgingen aan het gevecht dienen uitgevoerd te worden in overeenstemming met (Speciale situaties).

REGEL ZEVEN – ALGEMENE VOORZIENINGEN

Vijf spelersfouten

- AAAA.2 Een speler die vijf (5) fouten heeft begaan, persoonlijke en/of technische, moet daarvan op de hoogte gebracht worden en moet onmiddellijk het speelveld verlaten. Hij moet vervangen worden binnen dertig (30) seconden.
- AAAA.3 Een fout begaan door een speler die reeds eerder zijn vijfde fout begaan had wordt beschouwd als te zijn begaan door een uitgesloten speler. De fout moet belast worden en opgetekend op het wedstrijdformulier tegen de coach (“B”).

Ploegfouten: straf

BBBB - Definitie

- A.1.162 Een ploeg krijgt te maken met de ploegfoutenregel wanneer zij vier (4) ploegfouten begaan heeft in een periode.
- A.1.163 Alle ploegfouten die begaan worden tijdens een pauze worden beschouwd als te behoren tot de periode of verlenging die daarop volgt.
- A.1.164 Alle ploegfouten die begaan worden tijdens een verlenging worden beschouwd als te zijn begaan in de vierde periode.

BBBB.1.1 Regel

- A.1.165 Wanneer een ploeg zich in de situatie bevindt dat de ploegfoutenregel moet toegepast worden, dan worden alle volgende persoonlijke spelersfouten begaan tegen een speler, die niet bezig was met een doelpoging, bestraft worden met twee (2) vrije worpen in plaats van een inworp.
- A.1.166 Indien een persoonlijke fout begaan wordt door een speler wiens ploeg een levende bal in bezit heeft of wiens ploeg recht heeft op balbezit, dan dient deze fout bestraft te worden met een inworp door de tegenstanders.

Speciale situaties

CCCC - Definitie

In de tijdspanne dat de wedstrijdklok stilligt ten gevolge van een inbreuk kunnen zich **speciale situaties** voordoen wanneer bijkomende fout(en) begaan worden.

DDDD - Procedure

A.1.167 Elke fout moet belast worden en alle straffen dienen bepaald te worden.

A.1.168 De volgorde waarin de fouten gebeurden moet worden bepaald.

A.1.169 Alle gelijke straffen tegen beide ploegen en alle straffen voor dubbelfouten moeten geschrapt te worden. Nadat de straffen geschrapt zijn, worden zij beschouwd als nooit te hebben plaatsgevonden.

A.1.170 Het recht op balbezit als onderdeel van de laatste straf die nog moet uitgevoerd worden, heft alle eerdere rechten op balbezit op.

A.1.171 Vanaf het moment levend wordt voor de eerste of enige vrije worp of voor een inworp, kan deze straf niet meer gebruikt worden om de bestraffing van een andere fout op te heffen.

A.1.172 Alle overblijvende straffen dienen te worden uitgevoerd in de volgorde waarin ze werden gefloten.

A.1.173 Indien, na de schrapping van gelijke straffen tegen beide ploegen, er geen straffen meer overblijven die moeten uitgevoerd worden, dan wordt de wedstrijd voortgezet als volgt:

- Indien ongeveer tegelijkertijd een geldig velddoelpunt wordt gescoord, dan dient de bal toegewezen te worden aan de niet-scorende ploeg voor een inworp vanaf de eindlijn.
- Indien een ploeg in balbezit was of het recht had op balbezit, dan dient de bal toegewezen te worden aan deze ploeg voor een inworp op de plaats die het dichtst gelegen is bij de plaats van de inbreuk.
- Indien geen van beide ploegen in balbezit was, noch het recht had op balbezit, dan is dit een sprongbalsituatie.

Vrije worpen

EEEE - Definitie

A.1.174 Een vrije worp is een gelegenheid, gegeven aan een speler, om ongehinderd één (1) punt te maken vanaf een plaats achter de vrije worplijn binnen de halve cirkel.

A.1.175 Een reeks vrije worpen wordt gedefinieerd als alle vrije worpen en/of daaropvolgend balbezit, die voortvloeien uit één enkele straf voor een fout.

EEEE.1.1 Regel

A.1.176 Wanneer een persoonlijke fout gefloten wordt en de straf is het toekennen van vrije worp(en):

- Moet de speler tegen wie de fout begaan is de vrije worp(en) nemen.
- Indien een vervanging aangevraagd was voor die speler, moet hij de vrije worp(en) nemen vooraleer hij het spel mag verlaten.

- Indien hij het spel moet verlaten ten gevolge van een kwetsuur, of door het feit dat hij vijf fouten begaan heeft of uitgesloten is, dan moet zijn vervanger de vrije worp(en) nemen. Wanneer er geen vervanger meer beschikbaar is, mag gelijk welke ploeggenoot de vrije worp(en) nemen.

A.1.177 Wanneer een technische fout gefloten wordt, mag gelijk welke speler van de tegenpartij de vrije worp(en) nemen.

A.1.178 De vrije worpnemer:

- Moet een plaats innemen achter de vrije worplijn en binnen de halve cirkel.
- Mag gelijk welke manier gebruiken om de vrije worp te nemen, mits hij op zo'n wijze schiet dat de bal langs boven in de basket gaat of dat de bal de ring raakt.
- Moet de bal loslaten binnen vijf (5) seconden nadat de bal tot zijn beschikking gesteld is door de scheidsrechter.
- Mag de vrije worplijn niet raken of het beperkte gebied betreden tot het moment dat de bal in de basket gegaan is of de ring geraakt heeft.
- Mag geen schijnbeweging maken van vrije worp.

A.1.179 De spelers in de plaatsen voor de rebound van de vrije worp mogen afwisselende plaatsen innemen in deze ruimten, die beschouwd worden een (1) meter diep te zijn (Diagram 6).

Deze spelers mogen niet:

- Plaatsen innemen die niet voor hen bestemd zijn
- Het beperkte gebied, de neutrale zone of hun reboundplaats verlaten voordat de bal de hand(en) van de vrije worpnemer verlaten heeft.
- De tegenstanders mogen de vrije worpnemer niet afleiden door hun handelingen.

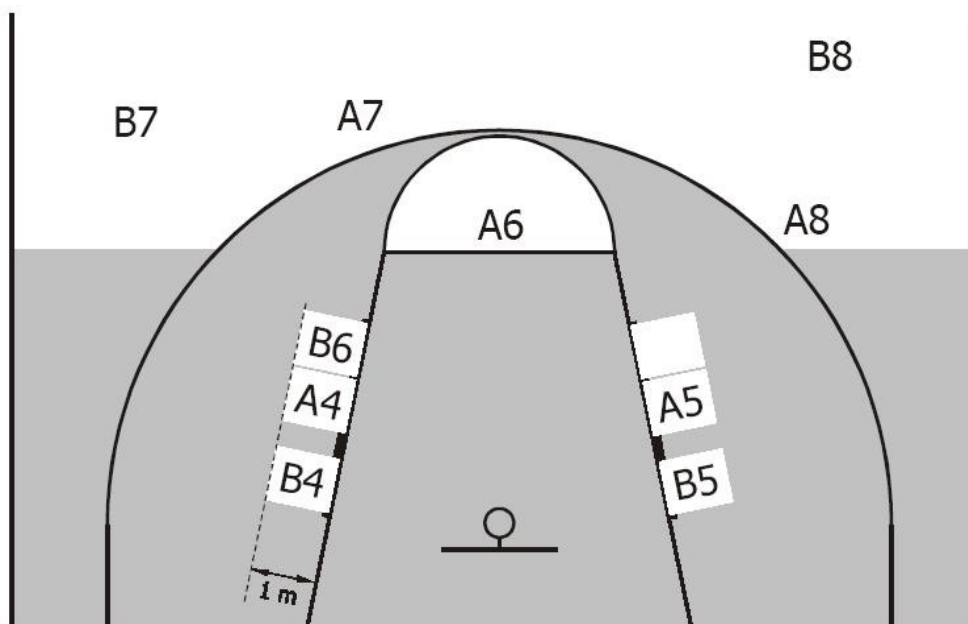


Diagram 6 Opstelling spelers tijdens de vrije worpen

A.1.180 Spelers die niet in de reboundruimten plaatsgenomen hebben moeten achter het verlengde van

de vrije worplijn en achter de driepuntslijn blijven tot de bal de ring raakt of tot de vrije worp eindigt.

A.1.181 Gedurende een vrije worp(en), die gevolgd zal worden door een andere reeks(en) vrije worpen of door een inworp, moeten alle spelers achter het verlengde van de vrije worplijn en achter de driepuntslijn blijven.

Een inbreuk op Art. , , of is een overtreding.

FFFF - Straf

A.1.182 Indien een overtreding begaan wordt door de vrije worpnemer:

- Kan een eventueel gemaakt punt(en) niet tellen.
- Moet elke overtreding van een andere speler, die plaatsvindt juist voor, op ongeveer hetzelfde ogenblik, of na de overtreding van de vrije worpnemer, verwaarloosd worden.

De bal moet toegekend worden aan de tegenstanders voor een inworp in het verlengde van de vrije worplijn, tenzij er nog verder een vrije worp(en) moet uitgevoerd worden.

A.1.183 Indien een **vrije worp lukt** en de overtreding(en) wordt begaan door gelijk welke andere speler dan de vrije worpnemer:

- Moet een eventueel gemaakte punt(en) tellen.
- Wordt de overtreding(en) verwaarloosd.

In het geval het de laatste of enige vrije worp was, dan wordt de bal toegekend aan de tegenstanders voor een inworp vanaf de eindlijn.

A.1.184 Indien een **vrije worp niet lukt** en de **overtreding** wordt begaan door:

- Een **ploeggenoot** van de vrije worpnemer gedurende de laatste of enige vrije worp, dan moet de bal toegekend worden aan de tegenstanders voor een inworp in het verlengde van de vrije worplijn, tenzij de ploeg van de vrije worpnemer nog recht heeft op balbezit na de vrije worp.
- Een **tegenstander** van de vrije worpnemer, dan moet een nieuwe vrije worp toegekend worden aan de vrije worpnemer.
- **Beide ploegen**, tijdens de laatste of enige vrije worp, dan moet het spel hervat worden met een sprongbalsituatie.

Herstelbare verkeerde beslissingen

GGGG - Definitie

De scheidsrechters mogen een vergissing herstellen in het geval een regel onbewust niet toegepast is, maar alleen in de volgende gevallen:

- Het toekennen van een onterechte vrije worp(en).
- Het toestaan dat de verkeerde speler de vrije worp(en) neemt.
- Het niet toekennen van een terechte vrije worp(en).

- Het verkeerdelijk toekennen of afkeuren van een punt(en) door een scheidsrechter.

GGGG.1.1 Procedure

A.1.185 Om hersteld te kunnen worden moeten de hierboven vermelde verkeerde beslissingen ontdekt worden door een scheidsrechter of onder zijn aandacht te worden gebracht, voordat de bal levend wordt na de eerste dode balsituatie, nadat de wedstrijdklok gestart werd na de verkeerde beslissing.

Dat beduidt:

De vergissing vindt plaats	- Alle verkeerde beslissingen vinden plaats terwijl de bal dood is
De bal is levend	- Vergissing is te herstellen
De wedstrijdklok start of loopt door	- Vergissing is te herstellen
De bal is dood	- Vergissing is te herstellen
De bal is levend	- Vergissing is niet meer te herstellen.

A.1.186 Een scheidsrechter mag de wedstrijd onmiddellijk onderbreken nadat een herstelbare verkeerde beslissing ontdekt is, zolang dit geen van beide ploegen benadeelt. Indien de herstelbare verkeerde beslissing ontdekt wordt tijdens het spel, dan moet de aantekenaar wachten tot de eerste dode bal voordat hij zijn signaal laat weerklinken om de aandacht van de scheidsrechters te trekken om de wedstrijd te onderbreken.

A.1.187 Alle fouten die begaan werden, alle punten die gescoord werden, alle tijd die verstreken is en alle bijkomende activiteiten, die plaats hebben kunnen vinden nadat de vergissing werd begaan maar **voordat** de vergissing werd ingezien, worden **niet** geannuleerd.

A.1.188 Na de herstelling van de verkeerde beslissing moet de wedstrijd hervat worden vanaf het punt waar zij onderbroken geweest is om de vergissing te herstellen. De bal moet toegekend worden aan de ploeg die recht had op een inworp op het moment dat de verkeerde beslissing ontdekt werd.

A.1.189 Indien de vergissing erin bestaat dat een onterechte vrije worp(en) wordt genomen, of dat een verkeerde speler een vrije worp(en) neemt, dan moeten de vrije worpen die genomen zijn tengevolge van de vergissing vernietigd worden en het spel moet hervat worden als volgt:

- Indien de wedstrijdklok nog niet gelopen heeft na de vergissing, dan moet de bal toegekend worden voor een inworp aan de ploeg wiens vrije worpen vernietigd zijn.
- Indien de wedstrijdklok in gang gezet is na de vergissing en:

- De ploeg die de bal in bezit heeft (of recht heeft op balbezit) op het ogenblik dat de vergissing ontdekt wordt, dezelfde is als de ploeg die de bal in bezit had op het ogenblik dat de vergissing begaan werd, of
 - Geen van beide ploegen de bal in bezit heeft op het ogenblik dat de vergissing ontdekt wordt,
- dan moet de bal toegekend worden aan de ploeg die recht had op een inworp op het ogenblik dat de vergissing begaan werd.
- Indien de wedstrijdklok in gang gezet is en, op het ogenblik dat de vergissing ontdekt wordt, de ploeg die de bal in bezit heeft (of recht heeft op balbezit), de tegenstander is van de ploeg die de bal in bezit had op het ogenblik dat de vergissing begaan werd, dan is dit een sprongbalsituatie.
 - Indien de wedstrijdklok in gang gezet is en, op het ogenblik dat de vergissing ontdekt wordt, een straf voor een fout toegekend werd, die gepaard gaat met een vrije worp(en), dan moet de vrije worp(en) uitgevoerd worden en nadien de bal toegekend worden voor een inworp aan de ploeg die de bal in bezit had op het ogenblik dat de vergissing begaan werd.

A.1.190 Indien de vergissing erin bestaat dat een terechte vrije worp(en) niet is toegekend:

- In het geval het balbezit niet gewijzigd is sedert de vergissing begaan werd, dan moet het spel voortgezet worden na de herstelling van de verkeerde beslissing zoals na een normale vrije worp.
- In het geval dat de ploeg scoort die de bal verkeerdelijk toegewezen kreeg voor een inworp, dan moet de vergissing verwaarloosd worden.

A.1.191 Zodra een verkeerde beslissing, die nog steeds hersteld kan worden, ontdekt wordt:

- In het geval de speler die betrokken is bij de herstelling van de vergissing op de spelersbank zit nadat hij legaal vervangen werd (**niet** nadat hij gediskwalificeerd werd of zijn vijfde fout begaan had), dan moet hij **terug op het speelveld komen** om deel te nemen aan de herstelling van de verkeerde beslissing. Dit impliceert dat hij op dat moment speler wordt.
Na het beëindigen van de herstelling mag hij op het speelveld blijven, tenzij opnieuw een legale aanvraag voor zijn vervanging ingediend werd. In dat geval mag de speler opnieuw het speelveld verlaten.
- In het geval de speler vervangen was omdat hij zijn vijfde fout begaan had of gediskwalificeerd was, dan moet zijn vervanger deelnemen aan de herstelling van de verkeerde beslissing.

A.1.192 Herstelbare verkeerde beslissingen kunnen niet meer hersteld worden nadat de hoofdscheidsrechter het wedstrijdformulier getekend heeft.

A.1.193 Gelijk welke vergissingen in het bijhouden van de score door de aantekenaar, of het bijhouden van de tijd door de tijdopnemer die betrekking hebben op de score, het aantal fouten, het aantal belaste time-outs of tijd die gebruikt of vergeten is, mag verbeterd worden door de scheidsrechters op gelijk welk ogenblik tot het moment dat de hoofdscheidsrechter het wedstrijdformulier tekent.

REGEL ACHT – SCHEIDSRECHTERS, JURYLEDEN, COMMISSARIS: PLICHTEN EN BEVOEGDHEDEN

Scheidsrechters, juryleden en commissaris

- GGGG.2 De scheidsrechters zijn een hoofdscheidsrechter en één of twee tweede scheidsrechters (umpires). Zij worden bijgestaan door de juryleden en door de commissaris.
- GGGG.3 De juryleden zijn een aantekenaar, een assistent-aantekenaar, een tijdopnemer en een vierentwintig secondenoperator.
- GGGG.4 Een commissaris, indien aanwezig, dient plaats te nemen tussen de aantekenaar en de tijdopnemer. Zijn voornaamste taak gedurende de wedstrijd bestaat erin toezicht te houden op het werk van de juryleden en de scheidsrechters bij te staan in het probleemloze verloop van de wedstrijd.
- GGGG.5 De scheidsrechters van een bepaalde wedstrijd mogen op geen enkele wijze betrokken zijn bij één van beide ploegen op het speelveld.
- GGGG.6 De scheidsrechters, de juryleden en de commissaris moeten de wedstrijd laten verlopen in overeenstemming met deze regels en zijn niet bevoegd om er wijzigingen in aan te brengen.**
- GGGG.7 Het tenue van de scheidsrechters moet bestaan uit een scheidsrechtersshirt, een zwarte lange broek, zwarte sokken en zwarte basketbalschoenen.
- GGGG.8 De scheidsrechters en de juryleden dienen uniform gekleed te zijn.

De Hoofdscheidsrechter: plichten en bevoegdheden

De hoofdscheidsrechter:

- GGGG.9 Moet al het materiaal dat gebruikt zal worden tijdens de wedstrijd inspecteren en goedkeuren
- GGGG.10 Moet de officiële wedstrijdklok, het 24-secondenapparaat en de chrono aanwijzen en de juryleden erkennen.
- GGGG.11 Moet een wedstrijdbal kiezen uit ten minste twee (2) gebruikte ballen die hem door de thuisspelende ploeg ter beschikking gesteld worden. Indien geen enkele van deze ballen voldoet als wedstrijdbal, dan mag hij de bal met de best mogelijke kwaliteit kiezen die verkrijgbaar is.
- GGGG.12 Mag niet toelaten aan gelijk welke speler om voorwerpen te dragen die een verwonding kunnen veroorzaken bij andere spelers.
- GGGG.13 Moet de sprongbal uitvoeren in de middencirkel als begin van de eerste periode en de inworp om alle andere perioden te beginnen.

- GGGG.14 Heeft het recht een wedstrijd te stoppen als de omstandigheden het vereisen.
- GGGG.15 Heeft het recht te bepalen dat een ploeg de wedstrijd verliest door verbeurd verklaring.
- GGGG.16 Moet het wedstrijdformulier nauwkeurig controleren aan het einde van de wedstrijd en op elk ogenblik dat hij dat nodig oordeelt.
- GGGG.17 Moet het wedstrijdformulier aan het einde van de wedstrijd goedkeuren en tekenen, en aldus **een einde maken** aan de wedstrijdadministratie door de scheidsrechters en aan hun **betrokkenheid** met de gespeelde wedstrijd. De **bevoegdheid** van de scheidsrechters **begint** wanneer zij op het speelveld aankomen twintig (20) minuten voor de vastgestelde aanvangstijd van de wedstrijd, en **eindigt** met het eind van de speeltijd zoals die door de scheidsrechters wordt vastgesteld.
- GGGG.18 Moet melding maken op de achterzijde van het wedstrijdformulier, vooraleer het te tekenen, van gelijk welke ontstentenis of onsportief gedrag van spelers, coaches, assistent-coaches of ploegbegeleiders dat plaats vindt eerder dan twintig (20) minuten voor de vastgestelde aanvangstijd van de wedstrijd, of tussen het einde van de wedstrijd en de goedkeuring en handtekening van het wedstrijdformulier. In zo'n geval moet de hoofdscheidsrechter (de commissaris indien aanwezig) een gedetailleerd verslag zenden aan de organiserende instantie van de competitie.
- GGGG.19 Moet de uiteindelijke beslissing nemen wanneer noodzakelijk of wanneer scheidsrechters van mening verschillen. Om die uiteindelijke beslissing te nemen mag hij overleggen met de umpire(s), de commissaris en/of de juryleden.
- GGGG.20 Is bevoegd te beslissen in alle gevallen waarin deze regels niet specifiek voorzien.**

Scheidsrechters: plichten en bevoegdheden

- GGGG.21 De scheidsrechters zijn bevoegd beslissingen te nemen betreffende overtredingen van de regels begaan binnen of buiten de grenslijnen, inclusief de jurytafel, de spelersbankgebieden en de gebieden direct achter de lijnen.
- GGGG.22 De scheidsrechters moeten fluiten wanneer een inbreuk tegen de regels plaatsvindt, een periode eindigt of wanneer zij het nodig vinden om de wedstrijd te onderbreken. Zij moeten niet fluiten na een gelukt velddoelpunt, een gelukte vrije worp of wanneer de bal levend wordt.
- GGGG.23 Wanneer zij beslissen over een persoonlijk contact of een overtreding, moeten de scheidsrechters op elk moment, de volgende fundamentele principes in acht nemen en hanteren:
- De geest en de bedoeling van de regels en de noodzaak de integriteit van het spel te waarborgen.
 - Rechtlijnigheid in de toepassing van het concept “voordeel / nadeel”, waarbij de scheidsrechters vermijden de natuurlijke gang van de wedstrijd onnodig te onderbreken, door het bestraffen van persoonlijk

contact dat incidenteel is en dat de speler die verantwoordelijk is geen voordeel oplevert of zijn tegenstander benadeelt.

- Rechtlĳnigheid in het gebruik van gezond verstand bij iedere wedstrijd, met in het achterhoofd houden de mogelijkheden van de betrokken spelers en hun instelling en gedrag tijdens de wedstrijd.
- Rechtlĳnigheid in het behoud van een evenwicht tussen controle over de wedstrijd en het vloeiend verloop van de wedstrijd, een “feeling” hebben voor wat de deelnemers trachten te doen en juist dat fluiten wat gepast is voor de wedstrijd.

GGGG.24 Indien een protest wordt ingediend door één van beide ploegen, dan dient de hoofdscheidsrechter (de commissaris, indien aanwezig), binnen één uur volgend op het einde van de wedstrijd, het protest rapporteren aan de organiserende instantie van de competitie.

GGGG.25 Indien een scheidsrechter gekwetst is of om gelijk welke andere reden niet in staat is binnen vijf (5) minuten na het voorval zijn taak te hervatten, dan moet het spel verdergaan. De andere scheidsrechter(s) moet de wedstrijd alleen leiden tot het einde van de wedstrijd, tenzij het mogelijk is de gekwetste scheidsrechter te vervangen door een andere bevoegde scheidsrechter. Na overleg met de commissaris beslist de overgebleven scheidsrechter(s) over de mogelijke vervanging.

GGGG.26 Indien een mondelinge uiteenzetting noodzakelijk is om een beslissing duidelijk te maken, dient dit voor alle internationale wedstrijden te geschieden in de Engelse taal.

GGGG.27 Elke scheidsrechter heeft het recht beslissingen te treffen binnen het kader van zijn bevoegdheden, maar heeft het recht niet de beslissingen, genomen door de andere scheidsrechter(s) te negeren of in vraag te stellen.

Aantekenaar en assistent-aantekenaar: plichten

GGGG.28 Aan de **aantekenaar** moet een wedstrijdblad ter beschikking gesteld worden. Hij moet boek houden van:

- De ploegen, door de namen en de nummers van de spelers die de wedstrijd gaan beginnen en van alle vervangers die aan het spel gaan deelnemen, op te tekenen. Als er sprake is van een inbreuk op de regels ten aanzien van de vijf (5) startende spelers, de vervangingen of de nummers van de spelers, dan moet hij zo spoedig mogelijk de dichtstbijzijnde scheidsrechter hiervan in kennis stellen.
- Een doorlopend overzicht van de gescoorde punten, door de gemaakte velddoelpunten en vrije worpen in te schrijven.
- De fouten die tegen elke speler belast worden. Hij dient onmiddellijk een scheidsrechter in te lichten als een vijfde fout belast wordt aan een speler. Hij moet de fouten inschrijven die tegen elke coach belast worden en moet een scheidsrechter inlichten wanneer een coach dient uitgesloten te worden. Gelijkaardig moet hij ook een scheidsrechter inlichten wanneer een speler twee (2) onsportieve fouten begaan heeft en gediskwalificeerd moet worden.
- De belaste time-outs. Hij moet de scheidsrechters inlichten van de volgende time-outgelegenheid wanneer een ploeg een belaste time-out aangevraagd heeft en de coach laten inlichten door een scheidsrechter

wanneer hij geen time-outs meer kan gebruiken in een speelhelft of een verlenging.

- Het volgend wisselend balbezit, door de aanwijzer voor het wisselend balbezit te bedienen. De aantekenaar zal de richting van de aanwijzer aanpassen onmiddellijk na het eind van de eerste speelhelft, aangezien de ploegen van basket wisselen voor de tweede speelhelft.

GGGG.29 De **aantekenaar** dient ook:

- Het aantal fouten aan te geven die begaan zijn door elke speler, door het opsteken van het genummerde bordje, zichtbaar voor beide coaches, dat het aantal fouten aangeeft begaan door die speler.
- Het rode bordje voor de ploegfouten aanbrengen op de jurytafel op dat einde van de tafel dat het dichtst is bij de spelersbank van de betrokken ploeg, wanneer de bal levend wordt nadat een ploeg haar vierde fout in een periode begaan heeft.
- Vervangingen uit te laten voeren
- Zijn signaal **alleen dan** te geven als de bal dood is en voordat de bal weer levend wordt. Het weerklinken van zijn signaal onderbreekt noch de wedstrijdklok noch de wedstrijd. Ook maakt dit signaal de bal niet dood.

GGGG.30 De **assistent-aantekenaar** dient het scorebord te bedienen en de aantekenaar bij te staan. In het geval er enig verschil bestaat tussen het scorebord en het wedstrijdformulier dat niet opgelost kan worden, dan weegt de informatie op het wedstrijdformulier het zwaarst en dient het scorebord dientengevolge aangepast te worden.

GGGG.31 Indien een vergissing in het aantekenen wordt ontdekt:

- Tijdens het spel, dan dient de aantekenaar te wachten tot de bal voor het eerst dood wordt alvorens zijn signaal te laten weerklinken.
- Na het einde van de speeltijd maar vooraleer het wedstrijdformulier door de hoofdscheidsrechter getekend is, dan moet de vergissing verbeterd worden, zelfs in het geval dat dit de uitslag van de wedstrijd beïnvloedt.
- Nadat het wedstrijdformulier getekend is door de hoofdscheidsrechter mag het wedstrijdformulier niet meer verbeterd worden. De hoofdscheidsrechter dient een gedetailleerd verslag te zenden aan de organiserende instantie van de competitie.

Tijdopnemer: plichten

GGGG.32 Aan de tijdopnemer moet een wedstrijdklok en een chrono ter beschikking gesteld worden. Hij moet:

- De speeltijd, time-outs en pauzes chronometreeren.
- Zich ervan vergewissen dat het signaal, dat het einde moet aangeven van de speeltijd van elke periode, zeer luid en automatisch weerklinkt.
- Enig ander mogelijk middel gebruiken om de scheidsrechters onmiddellijk te waarschuwen indien zijn signaal weigert of niet gehoord werd.
- De ploegen en de scheidsrechters inlichten ten minste drie (3) minuten voor de derde periode moet beginnen.

GGGG.33 De tijdopnemer moet de **speeltijd** als volgt chronometreeren:

- Hij moet de wedstrijdklok starten wanneer:
 - Tijdens een sprongbal de bal legaal getikt wordt door een springer.
 - Na de laatste of enige vrije worp die mislukt waardoor de bal levend blijft, de bal een speler op het speelveld raakt of wordt aangeraakt.
 - Tijdens een inworp de bal een speler op het speelveld raakt of wordt aangeraakt.
- Hij moet de wedstrijdklok stoppen wanneer:
 - De speeltijd verstreken is aan het einde van elke periode.
 - Een scheidsrechter fluit, terwijl de bal levend is.
 - Een geslaagd velddoelpunt wordt gemaakt tegen de ploeg welke een belaste time-out heeft aangevraagd.
 - Een geslaagd velddoelpunt wordt gescoord tijdens de laatste twee (2) minuten van de vierde periode en tijdens de laatste twee (2) minuten van elke verlenging.
 - Het 24-secondensignaal gaat, terwijl een ploeg balbezit heeft.

GGGG.34 De tijdopnemer moet de **belaste time-outs** als volgt chronometreeren:

- Het meetapparaat (chrono) starten zodra de scheidsrechter het signaal voor de belaste time-out geeft.
- Zijn signaal laten weerklinken wanneer vijftig (50) seconden van de belaste time-out verlopen zijn.
- Zijn signaal laten weerklinken wanneer de time-out eindigt.

GGGG.35 De tijdopnemer moet een pauze als volgt chronometreeren:

- Het meetapparaat (chrono) starten zodra de vorige periode eindigt.
- Zijn signaal laten weerklinken vóór de eerste en de derde periode, wanneer er nog drie (3) minuten, daarna een (1) minuut dertig (30) seconden overblijven vooraleer de periode moet aanvangen.
- Zijn signaal laten weerklinken vóór de tweede, de vierde periode en elke verlenging wanneer er nog dertig (30) seconden overblijven vooraleer de periode moet aanvangen.

Vierentwintig secondenoperator: plichten

Aan de vierentwintig secondenoperator moet een vierentwintig seconden-apparaat ter beschikking gesteld worden. Hij moet dat bedienen zodat het:

GGGG.36 **Gestart worden of herstart** zodra een speler op het speelveld een levende bal in bezit heeft.

GGGG.37 **Gestopt en terugzet** worden naar vierentwintig (24) seconden, met geen cijfers zichtbaar op het apparaat, zodra:

- Een scheidsrechter fluit voor een fout of een overtreding.
- De bal in de basket gaat na een velddoelpoging.
- De bal de ring raakt bij een velddoelpoging.
- Het spel onderbroken wordt ten gevolge van een actie door de tegenstanders van de ploeg in balbezit.
- Het spel wordt onderbroken ten gevolge van een actie die niet gebonden is aan beide ploegen, tenzij de tegenstanders benadeeld zouden worden.

GGGG.38 **Teruggezet** op vierentwintig (24) seconden, met de cijfers zichtbaar op het apparaat, en herstart zodra een ploeg bezit over een levende bal verwerft.

Het louter aanraken van de bal door een tegenstander doet geen nieuwe vierentwintig secondenperiode beginnen als dezelfde ploeg in balbezit blijft.

GGGG.39 **Gestopt maar niet teruggezet** op vierentwintig (24) seconden, wanneer een inworp wordt genomen door dezelfde ploeg die in balbezit was, ten gevolge van:

- Een uitbal.
- Een kwetsuur van een speler van dezelfde ploeg.
- Een sprongbalsituatie.
- Een dubbelfout.
- De opheffing van gelijke straffen tegen beide ploegen.

GGGG.40 **Gestopt en uitgeschakeld** wanneer een ploeg balbezit over een levende bal verwerft op het speelveld terwijl er nog minder dan vierentwintig seconden overblijven op de wedstrijdklok in gelijk welke periode.

Het signaal van het vierentwintig secondenapparaat onderbreekt noch de wedstrijdklok noch de wedstrijd. Ook maakt dit signaal de bal niet dood tenzij een ploeg in balbezit was.

A - SIGNALLEN VAN DE SCHEIDSRECHTERS

- A.1 De handsignalen zoals in deze regels getoond zijn de enige officiële signalen. Zij moeten gebruikt worden door alle scheidsrechters op elk moment.
- A.2 Het is van belang dat juryleden met deze signalen bekend zijn.

I. SCORES

1	2	3	4	5
één punt	twee punten	driepunts doelpoging	drie punten	score annuleren of spel dood
				
Eén vinger op en neer vanuit de pols	Twee vingers op en neer vanuit de pols	Drie opgestoken vingers	Drie opgestoken vingers met beide handen	Snel armen eenmaal (schaarbeweging) voor de borst heen en weer


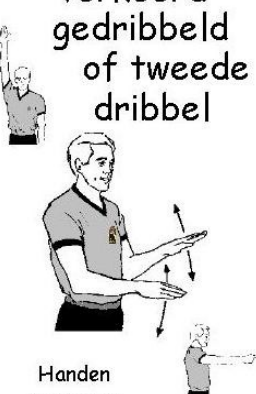

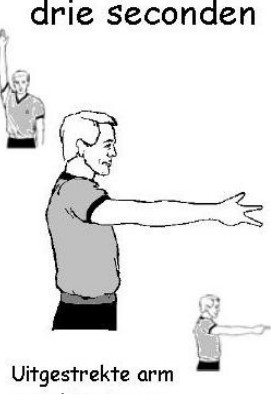




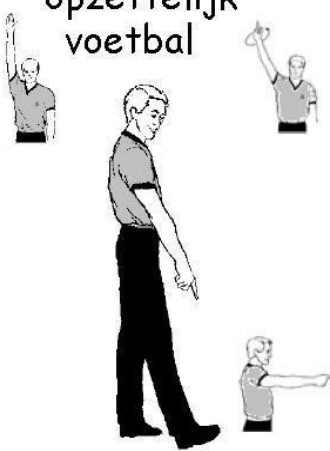


II. MET BETREKKING TOT DE WEDSTRIJDKLOK

6	7	8	9
stop wedstrijd klok (tegelijktijd fluiten) of start wedstrijd klok niet	stop wedstrijd klok voor een fout (tegelijktijd fluiten)	tijd in	nieuwe 24-seconden periode
			
Open hand vingers bij elkaar	Gesloten vuist wijs met handpalm omlaag naar middel van de speler	Beweeg hand snel naar beneden	Ronddraaiende wijsvinger

III. TOEKENNEN













<p>10</p> <p>spelerswissel (tegelijktijd fluiten)</p>  <p>Onderarmen kruisen</p>	<p>11</p> <p>in het veld wenken</p>  <p>Handpalm open wuiwend gebaar in de richting van het lichaam</p>	<p>12</p> <p>belaste time-out (tegelijktijd fluiten)</p>  <p>Maak T. Laat wijsvinger zien</p>	<p>13</p> <p>communicatie tussen de scheidsrechters en de juryleden</p>  <p>Duim omhoog</p>
--	---	--	---

IV. OVERTREDINGEN




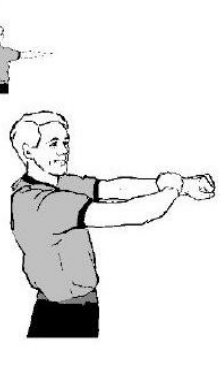

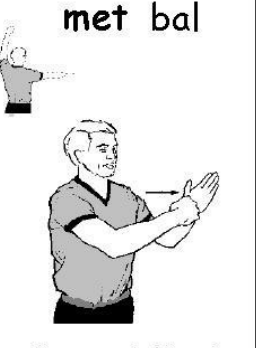





<p>14</p> <p>lopen</p>  <p>Vuisten om elkaar heen draaien</p>	<p>15</p> <p>verkeerd gedribbeld of tweede dribbel</p>  <p>Handen op en neer</p>	<p>16</p> <p>dragen van de bal</p>  <p>Half draaiende voorwaartse beweging met de hand</p>	<p>17</p> <p>drie seconden</p>  <p>Uitgestrekte arm met drie vingers</p>
<p>29</p> <p>nr.8</p> 	<p>30</p> <p>nr.9</p> 	<p>31</p> <p>nr.10</p> 	<p>32</p> <p>nr.11</p> 
<p>22</p> <p>opzettelijk voetbal</p>  <p>Vinger wijst naar de voet</p>	<p>23</p> <p>uitbal en/of richting van het spel</p>  <p>Wijs met de vinger parallel met de zijlijn</p>	<p>24</p> <p>sprongbal situatie</p>  <p>Duimen omhoog en vervolgens met de vinger wijzen in de richting van de pijl</p>	

HET AANGEVEN VAN EEN FOUT AAN DE JURYTAFEL (in 3 stappen)

Stap 1 – Het spelersnummer

25 nr.4 	26 nr.5 	27 nr.6 	28 nr.7 
29 nr.8 	30 nr.9 	31 nr.10 	32 nr.11 
33 nr.12 	34 nr.13 	35 nr.14 	36 nr.15 

Stap 2 – Het type fout

<p>37</p> <p>ongoorloofd gebruik van de handen</p>  <p>Sla op de pols</p>	<p>38</p> <p>blokkeren (aanvallend of verdedigend)</p>  <p>Beide handen op de heupen</p>	<p>39</p> <p>overmatig gebruik van de ellebogen</p>  <p>Beweeg elleboog naar achteren</p>	<p>40</p> <p>vasthouden</p>  <p>Grijp pols vast</p>
<p>41</p> <p>duwen of doordringen zonder bal</p>  <p>Boots duw na</p>	<p>42</p> <p>doordringen met bal</p>  <p>Sla met gebalde vuist tegen handpalm</p>	<p>43</p> <p>fout begaan door ploeg in balbezit</p>  <p>Gebalde vuist wijzen naar de basket van de ploeg die de fout beging</p>	<p>44</p> <p>dubbelfout</p>  <p>Gebalde vuisten zwaaien</p>
<p>45</p> <p>technische fout</p>  <p>Maak T, laat handpalm zien</p>	<p>46</p> <p>onsportieve fout</p>  <p>Pols vastnemen boven het hoofd</p>	<p>47</p> <p>uitsluitingsfout</p>  <p>Gebalde vuisten</p>	

Stap 3 – Aantal toegekende vrije worpen

<p>48</p> <p>één vrije worp</p>  <p>De wijsvinger opsteken</p>	<p>49</p> <p>twee vrije worpen</p>  <p>Wijs- en middelvinger opsteken</p>	<p>50</p> <p>drie vrije worpen</p>  <p>Duim, wijs- en middelvinger opsteken</p>
--	---	---

OF

Richting waarin de wedstrijd wordt voortgezet

<p>51</p>  <p>Wijs met vinger en arm parallel aan de zijlijnen</p>	<p>52</p> <p>nadat de fout begaan is door de ploeg in balbezit</p>  <p>Gebalde vuist en arm parallel aan de zijlijnen</p>
---	---

HET LATEN UITVOEREN VAN VRIJE WORPEN (in 2 stappen)

Stap 1 – In het beperkte gebied



Stap 2 – Buiten het beperkte gebied



Diagram 7 Signalen van de scheidsrechter

- B.1 Het officiële wedstrijdformulier zoals getoond in Diagram 8 is het enige formulier dat door de Wereld Technische Commissie van FIBA is goedgekeurd.
- B.2 Het bestaat uit één origineel en drie kopieën op papier van verschillende kleuren. Het witte origineel is voor de VBL. De blauwe eerste kopie is voor de organiserend instantie van de competitie, de roze tweede kopie voor de ploeg die heeft gewonnen en de gele laatste kopie voor de ploeg die heeft verloren.

Opmerking:

1- Het wordt aanbevolen dat de scorer twee pennen met verschillende kleuren gebruikt, één voor de eerste en derde periode en één voor de tweede en vierde periode.

2- Het is toegestaan het wedstrijdformulier elektronisch voor te bereiden en in te vullen.

- B.3 **Tenminste 20 minuten voor het begin van de wedstrijd** moet de scorer het wedstrijdformulier op de volgende wijze invullen:
- B.3.1 Hij dient de namen van de beide ploegen te noteren in de ruimte aan de bovenkant van het wedstrijdformulier. De als eerste genoemde ploeg is altijd de thuis spelende ploeg. Bij toernooien of wedstrijden op neutraal terrein is de eerste ploeg de ploeg die in het programma als eerste wordt genoemd. De eerste ploeg is **ploeg “A”**, en de tweede ploeg is **ploeg “B”**.
- B.3.2 De scorer moet het volgende invullen:
- De naam van de competitie
 - Het nummer van de wedstrijd.
 - De datum, de tijd en de plaats van de wedstrijd.
 - De namen van de hoofdscheidsrechter en de tweede scheidsrechter.




BELGIUM BASKETBALL - SCORESHEET				
Team A		Team B		
Game N° :	DIV :	Time :	Date :	
Ref. 1 :	Ref. 2 :	Ref. 3 :		

Diagram 9 Hoofding van het scoreformulier

- B.3.3 Vervolgens moet de scorer de namen van de spelers van beide ploegen invullen, waarbij hij gebruik maakt van de lijst zoals deze is overhandigd door de coach of zijn vertegenwoordiger.
- Ploeg “A” beslaat de bovenste helft van het wedstrijdformulier, ploeg “B” de onderste helft.
- B.3.3.1 In de eerste kolom moet de scorer het nummer (de laatste drie cijfers) van de spelerslicentie invullen. Bij toernooien dient het nummer van de spelerslicentie alleen ingevuld te worden bij de eerste wedstrijd van de ploeg.
- B.3.3.2 In de tweede kolom moet de scorer de naam van de speler en zijn voorletters in BLOKLETTERS invullen, naast het nummer dat de speler zal dragen tijdens de wedstrijd. De aanvoerder van de ploeg wordt aangeduid door onmiddellijk achter zijn naam (CAP) te noteren.

- B.3.3.3 Indien een ploeg met minder dan 12 spelers aanwezig is dan dient de scorer een lijn te trekken door de ruimten bestemd voor het licentienummer, naam, nummer enz. van de speler(s) die niet meedoen aan de wedstrijd.
- B.3.4 Onder aan het deel van het wedstrijdformulier dat voor iedere ploeg bestemd is, moet de scorer de naam van de coach en de assistent-coach van de betreffende ploeg in BLOKLETTERS invullen.
- B.4 Uiterlijk 10 minuten voor de wedstrijd moeten de coaches**
- B.4.1 Hun goedkeuring geven aan de namen en de daarbij behorende nummers van de leden van hun ploeg.
- B.4.2 De namen van de coach en assistent-coach bevestigen.
- B.4.3 De vijf (5) spelers aangeven die de wedstrijd zullen beginnen door het plaatsen van een kleine “x” naast het nummer in de kolom “Speler in”.
- B.4.4 Het wedstrijdformulier ondertekenen. De coach van ploeg “A” moet als eerste bovenstaande informatie verstrekken.
- B.5 **Bij aanvang van de wedstrijd** moet de scorer een kleine cirkel trekken rond de kleine “x” van de vijf (5) spelers van elke ploeg waarmee de wedstrijd wordt begonnen.
- B.6 **Tijdens de wedstrijd** wanneer een vervanger voor de eerste keer in het veld komt dient hij een kleine “x” (niet omcirkeld) te zetten naast het nummer in de kolom “Speler in”.

Lic	Naam van spelers	Nr	In spel	Fouten				
				1	2	3	4	5
70	VAN DAMME D.	4	⊗	P	P	U ₂		
72	LEMAIRE F.	5	X	P ₂	P			
70	DE LOOR A. (CAP)	6	⊗	P ₁	T ₁	P	P ₂	P
73	MAHLER C.	7	⊗	P				
76	DE MOL P.	8	X	P	P ₁			
68	VAN GOMPEL L.	9	X	P ₂	P	T ₁	D ₂	
76	COLLIN J.	10	⊗					
72	DE RIJDT C.	11	⊗	P	P ₂	P ₁	U ₂	
80	DE HAAN D.	12						
79	ANTONISSEN M.	13	X	P				
Coach: MORTELMANS P.				PM		B ₂		
Ass. Coach: COOSEMANS G.								

Diagram 10 Ploegen op het scoreformulier

B.7 Belaste time -out

B.7.1 Verleende belaste time-outs tijdens iedere helft en iedere verlenging dienen te worden geadmistreerd op het wedstrijdformulier door een grote 'X' te zetten in het daarvoor bestemde hokje, onder de naam van de ploeg.

B.7.2 Aan het einde van iedere helft of verlenging moeten niet gebruikte hokjes worden aangegeven door twee parallelle strepen in de hokjes.

B.8 Fouten

B.8.1 Spelersfouten kunnen persoonlijke, technische, onsportieve of diskwalificerende zijn en worden genoteerd op naam van de speler.

B.8.2 Fouten begaan door coaches, assistent-coaches, vervangers en ploegbegeleiders zijn technische of diskwalificerende fouten en worden genoteerd ten laste van de coach.

B.8.3 Het noteren van alle fouten dient als volgt te gebeuren:

B.8.3.1 Een persoonlijke fout wordt genoteerd door middel van een 'P'.

B.8.3.2 Een technische fout tegen een speler wordt genoteerd door middel van een 'T'.

B.8.3.3 Een technische fout voor diens persoonlijk onsportief gedrag van de coach wordt genoteerd door middel van een 'C'.

B.8.3.4 Een technische fout welke ten laste komt van de coach voor elke andere reden wordt genoteerd door middel van een 'B'.

B.8.3.5 Een onsportieve fout wordt genoteerd door middel van een 'U'.

B.8.3.6 Een diskwalificerende fout wordt genoteerd door middel van een 'D'.

B.8.3.7 Elke fout welke vrije worp(en) tot gevolg heeft dient te worden aangegeven door het aantal vrije worpen (1, 2 of 3) te noteren achter de 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' of 'D'.

B.8.3.8 Alle fouten begaan door beide ploegen, waarvan de straffen van gelijke zwaarte zijn en weggestreept worden volgens (Speciale situaties) moeten worden aangegeven door toevoeging van een kleine 'c' naast de 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' of 'D'.

B.8.3.9 Aan het einde van elke periode dient de scorer een dikke lijn te trekken tussen die ruimtes die gebruikt zijn en die welke niet gebruikt zijn. Aan het einde van de wedstrijd moet de scorer de overgebleven lege ruimtes doorhalen met een dikke horizontale streep.

B.8.3.10 Voorbeelden van diskwalificerende fouten

Diskwalificerende fouten begaan door coaches, assistent-coaches, vervangers en ploegbegeleiders voor het verlaten van het spelersbankgebied (, Vechten) dienen genoteerd te worden zoals hieronder is aangegeven. In alle overgebleven hokjes van de gediskwalificeerde dient een 'F' te worden ingevuld.

Indien alleen de coach is gediskwalificeerd:

Coach	LOOR, A.	D	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.			

Indien alleen de assistent-coach is gediskwalificeerd:

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

Indien zowel de coach als de assistent-coach zijn gediskwalificeerd:

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

Indien de vervanger minder dan 4 fouten had, dan wordt een 'F' ingevuld in de overgebleven hokjes:

003	SMITH, E.	6	⊗	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Indien het de vijfde fout is van de vervanger dan wordt een 'F' ingevuld in het laatste hokje:

002	JONES, M.	5	⊗	T ₂	P ₃	P ₁	P ₂	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Indien de vervanger reeds 5 fouten had begaan ("fouled out") dan dient naast het laatste hokje een 'F' geplaatst te worden:

015	RUSH, S.	11	⊗	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Behalve datgene wat genoteerd is in bovenstaande voorbeelden bij de spelers Smith, Jones en Rush of indien een ploegbegeleider is gediskwalificeerd, dan dient een technische fout te worden genoteerd:

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

Opmerking: Technische of diskwalificerende fouten volgens , Vechten, dienen niet mee te tellen met de ploegfouten.

B.8.3.11 Een diskwalificerende fout begaan door een vervanger (niet volgens , Vechten) dient als volgt te worden genoteerd:

001	MAYER, F.	4	⊗	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

En

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

B.8.3.12 Een diskwalificerende fout begaan door een assistent-coach (niet volgens , Vechten) dient als volgt te worden genoteerd:

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

B.8.3.13 Een diskwalificerende fout begaan door een speler die reeds zijn vijfde fout had behaald (niet volgens , Vechten) dient als volgt te worden genoteerd:

015	RUSH, S.	11	⊗	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

En

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

B.9 Ploegfouten

- B.9.1 Op het wedstrijdformulier staan bij elke periode 4 ruimtes (direct onder de naam van de ploeg en boven de namen van de spelers) waarin de ploegfouten genoteerd moeten worden.
- B.9.2 Elke keer wanneer een speler een persoonlijke, technische, onsportieve of diskwalificerende fout begaat, dient de scorer deze fout te noteren ten laste van de ploeg van die speler door achtereenvolgens een grote 'X' te zetten in de daarvoor bestemde ruimtes.

B.10 Het noteren van de doorlopende score

- B.10.1 De scorer moet een chronologisch overzicht bijhouden van de punten die door beide ploegen zijn gemaakt.
- B.10.2 Voor dit scoreverloop zijn op het wedstrijdformulier vier kolommen aangebracht.
- B.10.3 Iedere kolom bestaat elk weer uit vier kolommen: De twee bij elkaar behorende ruimtes links zijn voor ploeg 'A' en rechts voor ploeg 'B'. In de middelste kolommen staat de score (160 punten) voor elke ploeg.

De scorer dient:

- **Eerst** een diagonale streep / voor elk geslaagd velddoelpunt te trekken en een gevulde cirkel • bij elke geslaagde vrije worp te plaatsen over het nieuwe totaal aantal punten zoals deze door de zojuist scorende ploeg zijn verkregen.
- **Daarna**, in het lege hokje aan dezelfde kant van het nieuwe totaal aantal punten (naast de nieuwe / of •) het spelersnummer op te schrijven van degene die het velddoelpunt of vrije worp heeft gescoord.

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

Diagram 11
Doorlopende score

B.11 Het noteren van de doorlopende score: Extra aanwijzingen

- B.11.1 Een door een speler gemaakt velddoelpunt dat drie punten oplevert moet worden aangegeven door een cirkel te trekken rond het nummer van de speler.
- B.11.2 Een velddoelpunt per ongeluk gemaakt door een speler in de eigen basket moet worden genoteerd als gemaakt door de aanvoerder van de tegenpartij.
- B.11.3 Punten gemaakt terwijl de bal niet door de basket gaat (Goaltending en Interference) worden genoteerd als te zijn gemaakt door de speler die de doelpoging ondernomen heeft.
- B.11.4 Aan het einde van iedere periode dient de scorer een dikke cirkel ('O') te plaatsen rond het laatste getal van de punten gescoord door beide ploegen en een dikke horizontale streep te trekken onder zowel deze punten als de nummers van de spelers die de laatste punten scoorden.
- B.11.5 Aan het begin van iedere periode en van eventuele verlengingen moet de scorer doorgaan met noteren van de punten vanaf de plek waar hij gestopt was.
- B.11.6 Telkens als het mogelijk is, moet de scorer zijn score vergelijken met het zichtbare scorebord. Als er een verschil is en zijn score is juist moet hij onmiddellijk stappen ondernemen opdat de stand op het scorebord verbeterd wordt. In geval van twijfel of als één van de ploegen het met de verbetering niet eens is, dient hij onmiddellijk de hoofdscheidsrechter in te lichten, zodra de bal dood is en de wedstrijdklok stilstaat.

B.12 Het noteren van de doorlopende score: Afronding

- B.12.1 Aan het einde van de wedstrijd dient de scorer twee dikke horizontale strepen te trekken onder zowel de laatst gescoorde punten als de nummers van de spelers die de laatste punten scoorden. Verder dient hij een diagonale lijn te trekken om de overgebleven score van elke ploeg door te halen.
- B.12.2 Aan het einde van alle perioden en elke eventuele verlenging moet de scorer de score die door beide ploegen behaald is in die periode op de daarvoor bestemde plaats onder aan het wedstrijdformulier invullen.
- B.12.3 Aan het einde van de wedstrijd moet de scorer de einduitslag noteren en de naam van de winnende ploeg vermelden.
- B.12.4 De scorer moet het wedstrijdformulier ondertekenen, nadat hij het eerst heeft laten ondertekenen door de tijdwaarnemer en de 24-secondenoperator.
- B.12.5 Nadat de tweede scheidsrechter getekend heeft is de hoofdscheidsrechter degene die als laatste het wedstrijdformulier goedkeurt en tekent. Deze handeling besluit de verslaglegging van de wedstrijd.

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Diagram 12 Opsomming

Opmerking: Indien één van de aanvoerders het wedstrijdformulier onder protest tekent (gebruikmakend van de ruimte aangeduid met "Handtekening

aanvoerder in geval van protest”), dienen de juryleden en de tweede scheidsrechter ter beschikking van de hoofdscheidsrechter te blijven, totdat deze hen toestemming verleent om weg te gaan.

		Final Score : Team A _____ Team B _____	
		Name of Winning Team : _____	
Scores: Period ① A _____ B _____ ② A _____ B _____ Period ③ A _____ B _____ ④ A _____ B _____ Extra periods A _____ B _____		Ref. 1 (Sign.)	Captain's signature in case of protest :
Scorekeeper :		Ref. 1	Ref. 2
Timekeeper :		Ref. 3	Commis.
24" Operator :		Scorekeeper	Timekeeper
Commissioner :		24" Operator	
Deleg. A :	Travel		
Deleg. B :	Indem.		
	Total		

FOR THE FEDERATION

Diagram 13 Onderaan het scoreformulier

EINDE VAN DE REGELS

EN

WEDSTRIJDPROCEDURES

C - INTERPRETATIES VAN SEPTEMBER 2004

: Gekwetste spelers

Gegeven 1:

Wanneer een speler zich kwetst of schijnt gekwetst te zijn en iemand, hetzij coach, assistent coach, vervanger of om het even wie die op de bank van de gekwetste speler zit, zich op het terrein begeeft, wordt deze speler beschouwd als zijnde verzorging te hebben genoten, ook indien geen verzorging nodig blijkt.

Voorbeeld 1:

A4 schijnt gekwetst aan de enkel en de wedstrijd wordt stop gezet:

- a) De dokter van ploeg A komt op het terrein en behandelt de enkel van A4.
- b) De dokter van ploeg A komt op het terrein maar A4 is al speelklaar.
- c) De coach van ploeg A komt op het terrein en vergewist zich van de kwetsuur van A4.
- d) De assistent coach, vervanger of ploegbegeleider van ploeg A komt op het terrein maar behandelt A4 niet.

Interpretatie:

a), b), c) en d) : A4 wordt beschouwd als zijnde verzorgd en moet vervangen worden

Gegeven 2:

Er is geen tijdsspanne voorzien waarbinnen een gekwetste speler het terrein moet verlaten, dit zolang er volgens de dokter gevaar voor die speler bestaat.

Voorbeeld 2:

A4 is ernstig gekwetst en de wedstrijd wordt gedurende 15 minuten stilgelegd omdat de dokter oordeelt dat het gevaarlijk is de speler van het terrein te verwijderen.

Interpretatie:

Het oordeel van de dokter is bepalend voor de tijdsspanne waarbinnen de gekwetste speler het terrein dient te verlaten. Na de vervanging zal de wedstrijd vervolgen zonder enige sanctie.

: Begin en einde van een periode

Gegeven 1: Artikel 9, gegeven 1 is niet van toepassing in VBL en AWBB (zie statuten)

De wedstrijd zal niet aanvangen zolang beide ploegen geen vijf speelklare spelers op het terrein hebben. Indien op het aanvangsuur geen vijf speelklare spelers op het terrein aanwezig zijn, zullen de scheidsrechters de oorzaak van de vertraging nagaan. Als er een aanvaardbare reden voor de vertraging is zal geen TF gegeven worden. Bij verstek van een aanvaardbare reden zal een TF en/of een forfait uitslag uitgesproken worden.

Voorbeeld 1:

Op het aanvangsuur van de wedstrijd heeft ploeg A geen vijf speelklare spelers op het terrein

- a) de afgevaardigde van ploeg A heeft een grondige en aanvaardbare reden voor de latere aankomst van de spelers van ploeg A.

- b) de afgevaardigde van ploeg A heeft geen grondige en aanvaardbare reden voor de latere aankomst van de spelers van ploeg A.

Interpretatie:

- a) Het aanvangsuur van de wedstrijd wordt maximaal 15 minuten uitgesteld. Indien de afwezige spelers binnen de 15 minuten aanwezig zijn, zal de wedstrijd aanvangen. Indien de afwezige spelers niet binnen de 15 minuten aanwezig zijn, kan een forfait in het voordeel van ploeg B uitgesproken worden.
- b) Het aanvangsuur van de wedstrijd wordt maximaal 15 minuten uitgesteld. Indien de afwezige spelers binnen de 15 minuten aanwezig zijn, zal een TF aan de coach van ploeg A gegeven worden (genoteerd als "B") waarna de wedstrijd aanvangt. Indien de afwezige spelers niet binnen de 15 minuten aanwezig zijn, kan een forfait in het voordeel van ploeg B uitgesproken worden.

Gegeven 2:

Artikel 9 bepaalt welke basket een ploeg moet verdedigen en naar welke basket zij dient aan te vallen. Als bij vergissing in het begin van een periode beide ploegen naar een verkeerde basket aanvallen zal de vergissing, van zodra ontdekt, rechtgezet worden, dit zonder enige ploeg nadeel te berokkenen. Alle gescoorde punten, gespeelde tijd en fouten van voor de rechtzetting blijven behouden.

Voorbeeld 1:

Na de aanvang van een periode realiseren de scheidsrechters zich dat beide ploegen in de verkeerde richting aanvallen.

Interpretatie:

De wedstrijd zal van zodra mogelijk gestopt worden zonder daarbij enige ploeg te benadelen. De ploegen wisselen van basket en de wedstrijd zal vervolgd worden van op de spiegelbeeld positie dichtst bij de plaats waar hij werd gestopt.

Voorbeeld 2:

Bij aanvang van een periode valt ploeg A aan naar de juiste basket terwijl B4 door oriëntatieverlies naar de verkeerde basket dribbelt en scoort.

Interpretatie:

De punten worden toegekend aan de kapitein van ploeg A.

: Sprongbal en wisselend balbezit

Gegeven:

De ploeg die bij aanvang van de wedstrijd geen balcontrole uit de sprongbal verwerft zal bij een volgende sprongbalsituatie de bal ter beschikking krijgen voor een inworp op de plaats waar de sprongbalsituatie zich voordeed.

Voorbeeld 1:

De scheidsrechter gooit de bal op bij aanvang van de wedstrijd. Onmiddellijk nadat de bal legaal is getikt door springer A4:

- a) Wordt voor een nieuwe sprongbal gefloten tussen A5 en B5.
- b) Wordt voor een dubbele fout gefloten tussen A5 en B5.

Interpretatie:

Gezien nog geen balbezit door een ploeg is bekomen kan de scheidsrechter zich niet beroepen op de regel van het wisselend balbezit. De scheidsrechter zal een nieuwe sprongbal laten uitvoeren tussen A5 en B5 in de middencirkel. De gespeelde tijd tussen de legale tik en de nieuwe sprongbal/dubbele fout blijft behouden.

Voorbeeld 2:

Ploeg B heeft recht op een inworp als gevolg van de regel van het wisselend balbezit. De aantekenaar en/of tafelofficieel maken een vergissing en geven de bal aan ploeg A voor een inworp.

Interpretatie:

De vergissing kan niet meer rechtgezet worden vanaf het ogenblik dat de bal na de inworp in aanraking komt met een speler op het terrein. Ploeg B verliest niet zijn recht op balbezit door deze vergissing en krijgt de bal ter beschikking voor een inworp bij de volgende sprongbalsituatie.

: Inworp

Gegeven 1:

Bij een inworp is het mogelijk dat de speler die de bal ingooit met zijn handen (en de bal) het denkbeeldige vlak haaks op de buitenlijnen overschrijdt. In dergelijke situatie is het de verantwoordelijkheid van de verdedigende speler om te voorkomen dat hij in contact met de bal komt terwijl deze nog in de handen van de werper is.

Voorbeeld:

A4 mag de bal inwerpen. Terwijl hij de bal gooit maar er nog steeds contact is doorboren zijn handen het denkbeeldige vlak haaks op de buitenlijnen zodat de bal zich boven het speelveld bevindt. B4 grijpt de bal uit A4 zijn handen of slaat de bal uit A4 zijn handen.

Interpretatie:

B4 heeft de inworp onderbroken, waardoor het verloop van de wedstrijd vertraging oploopt. Een waarschuwing wordt gegeven aan B4 door middel van zijn coach te verwittigen. Deze waarschuwing houdt in dat elke dergelijke volgende actie van een speler van ploeg B een TF voor deze speler ten gevolge zal hebben.

Gegeven:

Bij een inworp moet de speler de bal gooien naar een ploegmaat op het terrein. De bal overhandigen aan een ploegmaat is een overtreding van de inworbepalingen.

Voorbeeld:

Tijdens een inworp overhandigt A4 de bal aan A5 op het terrein.

Interpretatie:

A4 begaat een inworpovertrading. De bal moet de handen van A4 verlaten hebben om een legale inworp uit te voeren. Ploeg B bekommt het recht op een inworp vanaf dezelfde plaats.

/ Belaste time-out/Vervangingen

Gegeven 1:

Een belaste time-out of vervanging kan niet worden toegestaan voor de speeltijd van een periode is gestart of nadat de speeltijd van een periode is beëindigd.

Voorbeeld 1:

Bij de aanvang van de wedstrijd, voordat de bal legaal wordt gespeeld, begaat springer A5 een overtrading en krijgt ploeg B de bal voor een inworp. Op dat ogenblik vragen beide coachen een belaste time-out of een vervanging.

Interpretatie:

De belaste time-out of vervanging worden geweigerd omdat de wedstrijdklok nog niet heeft gelopen.

Voorbeeld 2:

Gelijktijdig met het eindsignaal van een periode of verlenging wordt een fout gefloten en speler A4 heeft recht op vrije worpen. Op dit ogenblik vragen beide coachen een belaste time-out of vervanging.

Interpretatie:

De belaste time-out of vervanging worden geweigerd omdat de speeltijd verstreken is.

Gegeven 2:

Het signaal van de 24 seconden stopt de wedstrijdklok niet en daardoor ontstaat geen mogelijkheid op belaste time-out of vervanging.

Voorbeeld:

Bij een doelpoging, terwijl de bal in de lucht is weerklinkt het 24 seconden signaal. De bal gaat binnen en op dit ogenblik:

- a) Eén of beide ploegen vragen vervanging.
- b) Eén of beide ploegen vragen time-out.

Interpretatie:

- a) Het 24 seconden signaal wordt genegeerd en stopt de wedstrijdklok niet. De wedstrijdklok wordt enkel gestopt en de mogelijkheid op vervanging door de ploeg die de bal mag inwerpen bestaat enkel tijdens de laatste twee minuten van de 4^{de} periode en/of elke verlenging, tenzij de scheidsrechter de wedstrijd stopt om een andere reden. Indien de ploeg waartegen gescoord werd vervangt mag dit ook door de tegenstrever.
- b) Er is enkel mogelijkheid op belaste time-out voor de ploeg waartegen gescoord is.

Gegeven 3:

Indien de vrijworp nemer een overtrading begaat tijdens de laatste of enige vrijworp dan is er voor beide ploegen de mogelijkheid tot vervanging, ongeacht of de vervanging al dan niet

aangevraagd werd voordat de bal ter beschikking was van de vrijworp nemer voor de eerste of enige vrijworp.

Voorbeeld:

Tijdens de laatste vrijworp begaat vrijworp nemer A4 een overtreding. A10 en/of B10 vragen om vervangen te worden. De vervanging voor beide ploegen is niet aangevraagd voor aanvang van de laatste vrijworp.

Interpretatie:

De vervanging(en) is(zijn) toegestaan. Als gevolg van de overtreding mogen beide ploegen vervangen.

Gegeven 4:

Indien na een aanvraag voor belaste time-out een fout gefloten wordt, zal de time-out periode pas beginnen op het ogenblik dat de scheidsrechter alle signalisatie aan de wedstrijdtafel beëindigd heeft. In geval het een speler zijn vijfde fout betreft valt de tijd nodig voor de vervangingsprocedure ook buiten de time-out periode. Eens de vervangingsprocedure beëindigd zal de time-out periode aanvangen op het ogenblik dat de scheidsrechter fluit en het signaal van belaste time-out toont.

Voorbeeld 1:

Coach A vraagt een belaste time-out aan. B4 begaat een fout, de bal wordt dood. Het is de vijfde fout van B4.

Interpretatie:

De time-out periode zal pas aanvangen na de signalisatie van de fout en nadat de vervanger van B4 toelating krijgt om het speelveld te betreden.

Voorbeeld 2:

Coach A vraagt een belaste time-out aan. De bal wordt dood als gevolg van een fout van B4. Het is de vijfde fout van B4. Terwijl de scheidsrechter zijn signalisatie uitvoert verplaatsen de spelers zich naar hun bank en wachten niet op het fluitsignaal en het teken van belaste time-out van de scheidsrechter.

Interpretatie:

Ondanks dat de time-out periode pas aanvangt wanneer de scheidsrechter voor belaste time-out fluit, mogen de spelers zich al naar hun bank verplaatsen.

Gegeven 5:

Indien de scheidsrechters opmerken dat één ploeg meer dan vijf spelers gelijktijdig op het terrein heeft, moet de vergissing zo snel mogelijk rechtgezet worden zonder daarbij de tegenstrever nadeel te berokkenen. In de veronderstelling dat de scheidsrechter en de tafelofficieel hun werk juist doen moet een speler illegaal op het terrein gekomen of gebleven zijn. De scheidsrechters moeten onmiddellijk een speler van het terrein verwijderen en een technische fout aan de coach van die ploeg opleggen (genoteerd als "B"). De coach moet zorgen voor het correcte verloop van de vervanging en is er verantwoordelijk voor dat de te vervangen speler het speelveld verlaat.

Voorbeeld:

Tijdens de wedstrijd ontdekt men dat ploeg A meer dan vijf spelers op het terrein heeft.

- a) Op het ogenblik van de ontdekking heeft ploeg B (met vijf spelers) balcontrole.
- b) Op het ogenblik van de ontdekking heeft ploeg A (met meer dan vijf spelers) balcontrole.

Interpretatie:

- a) De wedstrijd wordt stop gezet tenzij men ploeg B zou benadelen. De speler die illegaal op het terrein kwam (of is gebleven) moet verwijderd worden en een TF (opgetekend als B) wordt aan coach A opgelegd.
- b) De wedstrijd wordt onmiddellijk gestopt. De speler die illegaal op het terrein kwam (of is gebleven) moet verwijderd worden en een TF (opgetekend als B) wordt aan coach A opgelegd.

Gegeven 6:

Nadat men ontdekt dat een ploeg meer dan vijf spelers op het terrein heeft, merkt men ook dat speler A5, die illegaal deelneemt, punten heeft gescoord of een fout heeft gemaakt. Al de gescoorde punten en elke fout gemaakt door (of tegen) deze speler zullen meetellen.

Voorbeeld:

De scheidsrechter bemerkt dat A5 als zesde speler voor ploeg A deelneemt en

- a) De wedstrijd stopt wegens fout van A5.
- b) De wedstrijd stopt wegens een velddoelpunt van A5.
- c) De wedstrijd stopt wegens een fout van B5 op de gelukke doelpoging van A5.

Interpretatie:

- a) De fout van A5 wordt beschouwd als een spelersfout en aldus bestraft.
- b) Het doelpunt van A5 telt.
- c) De vrijworpen als gevolg van de fout van B5 zullen genomen worden door een andere speler van ploeg A op het terrein, aangeduid door de coach.

Gegeven 7:

Artikel 18 en 19 verduidelijken wanneer de gelegenheid voor vervanging (of belaste time-out) begint en eindigt. Coachen die een vervanging of een belaste time-out wensen moeten deze beperkingen kennen en er op voorbereid zijn hun aanvraag tijdig te formuleren. De vervanging of belaste time-out zal niet toegestaan worden indien de aanvraag niet gemaakt is binnen de voorziene tijdslimieten en conform artikel 18 en 19.

Voorbeeld:

De mogelijkheid op vervanging (of belaste time-out) is juist beëindigd als coach A naar de wedstrijdtafel rent om luidruchtig een vervanging (of belaste time-out) aan te vragen. De aantekenaar reageert en belt verkeerdelijk. De scheidsrechter fluit en onderbreekt het spel.

Interpretatie:

Door het fluitsignaal van de scheidsrechter wordt de bal dood en blijft de wedstrijdklok stilstaan, wat in normale omstandigheden de mogelijkheid biedt op vervanging (of belaste

time-out). Echter, doordat de aanvraag te laat gebeurde zal de vervanging (of belaste time-out) niet worden toegestaan. De wedstrijd zal onmiddellijk vervolgen.

Dribbelen

Gegeven:

Indien een speler de bal vrijwillig tegen het doelbord gooit (er is geen doelpoging) wordt dit beoordeeld al zou hij de bal op de grond botsen. Indien deze speler daarna opnieuw de bal raakt voor hij een andere speler raakt of door een andere speler aangeraakt wordt, beoordelen we dit op dezelfde manier als een dribbel.

Voorbeeld 1:

A4 heeft nog niet gedribbeld als hij de bal tegen het bord gooit en opnieuw vangt zonder dat deze door een andere speler is aangeraakt.

Interpretatie:

Nadat hij de bal vangt (de bal komt tot rust in zijn handen) mag A4 een doelpoging ondernemen of een pas geven maar geen nieuwe dribbel aanvragen.

Voorbeeld 2:

Na het beëindigen van een dribbel, in beweging of stilstand, gooit A4 de bal tegen het doelbord en vangt deze voor hij een andere speler heeft aangeraakt.

Interpretatie:

A4 begaat een overtreding door het maken van een nieuwe dribbel.

Acht seconden

Gegeven 1:

De toepassing van deze regel berust enkel op het individueel tellen van de 8 seconden door de scheidsrechter. Indien er verschil is tussen het tellen van de scheidsrechter en het apparaat van de 24 seconden klok, zal de beslissing van de scheidsrechter primeren.

Voorbeeld:

A4 dribbelt de bal in zijn verdedigingshelft wanneer de scheidsrechter fluit voor 8 seconden overtreding. De 24 seconden klok geeft aan dat slechts 7 seconden gespeeld zijn.

Interpretatie:

De beslissing van de scheidsrechter is de juiste. Het is enkel de scheidsrechter die beslist wanneer de 8 seconden zijn verstreken.

Gegeven 2:

Indien de 8 seconden telling is gestopt als gevolg van een sprongbalsituatie en door de regel van het wisselend balbezit krijgt die ploeg de bal terug, dan kan zij enkel nog over de resterende seconden beschikken om de bal in de aanvalshelft te brengen.

Voorbeeld:

Ploeg A heeft voor 5 seconden balcontrole in zijn verdedigingsvak wanneer er een balvast is. Als gevolg van de regel van het wisselend balbezit krijgt ploeg A opnieuw de bal toegewezen.

Interpretatie:

Ploeg A beschikt nog over 3 seconden om de bal in zijn aanvalshelft te brengen.

Vierentwintig seconden

Gegeven 1:

Een doelpoging wordt ondernomen naar het einde van de 24 seconden periode, het signaal weerklinkt terwijl de bal in de lucht is en de bal raakt de ring niet of enkel het doelbord, dan is dit een overtreding, tenzij de tegenstrever duidelijke en onmiddellijke controle van de bal verwerft.

Voorbeeld 1:

Een doelpoging van A5, de bal is in de lucht en het 24 seconden signaal weerklinkt. De bal raakt het doelbord en rolt daarna over het terrein waar hij wordt aangeraakt door B6 en vervolgens door A6 waarna B7 hem uiteindelijk controleert.

Interpretatie:

Dit is 24 seconden overtreding omdat er geen onmiddellijke controle door de tegenstrever was. Ploeg B krijgt de bal ter beschikking voor een inworp van op de eindlijn op de plaats dichtst bij de overtreding doch niet onder het doelbord.

Voorbeeld 2:

De doelpoging van A5 raakt het doelbord maar mist de ring. Bij de rebound wordt de bal geraakt maar niet gecontroleerd door B5 waarna A4 de bal controleert. Op dit ogenblik weerklinkt het signaal van de 24 seconden.

Interpretatie:

Er is 24 seconden overtreding. De 24 seconden klok blijft doorlopen wanneer de doelpoging de ring niet raakt en de bal opnieuw gecontroleerd wordt door een speler van ploeg A.

Voorbeeld 3:

Op het einde van de 24 seconden periode onderneemt A4 met één of beide voeten op de grond een doelpoging. De bal wordt legaal geblokkeerd door B4 waarna het 24 seconden signaal weerklinkt. Na het signaal maakt B4 een fout op A4.

Interpretatie:

Er is 24 seconden overtreding. De fout van B4 wordt over het hoofd gezien tenzij het een technische, onsportieve of uitsluitingfout is. Ploeg B krijgt de bal ter beschikking voor een inworp aan de zijlijn of eindlijn op de plaats dichtst bij de plaats van waar de doelpoging werd ondernomen.

Voorbeeld 4:

De bal is in de lucht bij een doelpoging van A4 wanneer het signaal van de 24 seconden weerklinkt. De bal raakt de ring niet waarna onmiddellijk een sprongbal tussen A5 en B5 wordt gefloten.

Interpretatie:

Er is 24 seconden overtreding. Ploeg B verwerf geen onmiddellijke en duidelijke controle van de bal bij de rebound. Ploeg B krijgt de bal ter beschikking voor een inworp ter hoogte van het verlengde van de vrijworp lijn.

Gegeven 2:

Indien dezelfde ploeg ten gevolge van een sprongbalsituatie de bal opnieuw ter beschikking krijgt, dan kan zij slechts beschikken over de resterende tijd van de 24 seconden die bij de sprongbalsituatie overbleven.

Voorbeeld 1:

Ploeg A controleert de bal als met nog 10 seconden op de 24 seconden klok, balvast optreedt. Als gevolg van de regel van het wisselend balbezit wordt de bal toegewezen aan:

- a) ploeg A.
- b) ploeg B.

Interpretatie:

- a) Ploeg A rest nog 10 seconden van de 24 seconden periode.
- b) Ploeg B heeft recht op een nieuwe periode van 24 seconden.

Voorbeeld 2:

Ploeg A heeft balcontrole, er resten nog 10 seconden op de 24 seconden klok als de bal buiten gaat. De scheidsrechters kunnen niet bepalen of het speler A4 of B4 is die de bal het laatst aanraakte. Als gevolg van de regel van het wisselend balbezit wordt de bal toegekend aan

- a) ploeg A.
- b) ploeg B.

Interpretatie:

- a) Ploeg A rest nog 10 seconden van de 24 seconden periode.
- b) Ploeg B heeft recht op een nieuwe periode van 24 seconden.

Goaltending en ongeoorloofd tussen komen

Gegeven 1:

Wanneer de bal zich bij een doelpoging of een vrijworp boven de ring bevindt is het niet toegelaten dat een speler hem vanonder door de ring aanraakt.

Voorbeeld:

Bij de laatste of enige vrijworp van A4, voor de bal de ring raakt, raakt B4, vanonder door de ring, de bal aan.

Interpretatie:

B4 begaat een overtreding omdat hij de bal illegaal aanraakt. Eén punt wordt toegekend aan ploeg A.

Gegeven 2:

Indien de bal zich boven de ring bevindt bij een pas of een rebound, is er een overtreding als een speler de bal aanraakt vanonder door de ring.

Voorbeeld:

De bal is bij een pas boven de ring wanneer speler A4 deze vanonder door de ring aanraakt.

Interpretatie:

Een gewone overtreding grijpt plaats (geen goaltending of ongeoorloofde tussenkomst). Ploeg B krijgt de bal ter beschikking (met nieuwe 24 seconden periode) voor een inworp vanaf de eindlijn dichtst bij de plaats van de overtreding (maar niet van achter het doelbord).

Gegeven 3:

Volgend op de laatste of enige vrijworp, nadat de bal de ring heeft geraakt, verandert de status van de vrijworp en wordt een 2-punts doelpoging als de bal legaal door een speler geraakt wordt voor hij door de ring gaat.

Voorbeeld:

Na de laatste of enige vrijworp van A4 wordt de bal, nadat deze op de ring is opgebotst, door B4 weggetikt maar de bal gaat door de basket binnen.

Interpretatie:

De bal is legaal gespeeld, de status van de vrijworp verandert en twee punten worden toegekend aan ploeg A.

Gegeven 4:

Indien, na een doelpoging, een speler de bal in stijgende lijn raakt, blijven alle beperkingen in verband met goaltending en ongeoorloofde tussenkomst van kracht.

Voorbeeld:

Na een doelpoging van A4 wordt de bal in zijn stijgende baan aangeraakt door B5 (of A5). In zijn neerwaartse baan naar de basket wordt hij aangeraakt door:

- a) A6.
- b) B6.

Interpretatie:

Het contact van B5 (of A5) met de bal in zijn stijgende baan is legaal maar verandert de status van de doelpoging niet. Het volgende contact met de bal in zijn neerwaartse baan door A6 of B6 is een overtreding.

- a) De bal wordt toegekend aan ploeg B voor een inworp.
- b) twee of drie punten worden toegekend aan ploeg A.

Gegeven 5:

Het wordt beschouwd als een ongeoorloofde tussenkomst indien, tijdens een doelpoging, een verdedigende speler het doelbord of de ring zodanig doet bewegen dat dit, naar het oordeel van de scheidsrechter, het binnen gaan van de bal voorkomt.

Voorbeeld:

A4 onderneemt een 3-punts doelpoging naar het einde van de wedstrijd. Terwijl de bal in de lucht is weerklinkt het signaal voor het einde van de wedstrijd. Na het signaal veroorzaakt B4 een vibratie van de ring of het doelbord en voorkomt daardoor, naar het oordeel van de scheidsrechter, dat de bal door de ring gaat.

Interpretatie:

Eveneens na het signaal voor het einde van de wedstrijd blijft de bal levend en daardoor is er een ongeoorloofde tussenkomst. De 3 punten worden toegekend aan ploeg A.

Dubbele fout

Gegeven:

Wanneer de scheidsrechters tegenstrijdige beslissingen nemen of er inbreuken tegen de regels optreden in ongeveer dezelfde tijdsspanne en één van de sancties is het afkeuren van de gescoorde basket, dan is voorzien dat geen punten kunnen worden toegekend.

Voorbeeld:

Tijdens een doelpoging is er lichamelijk contact tussen werper A4 en verdediger B4. De bal gaat binnen. De voorste scheidsrechter fluit een aanvallende fout van A4 en daardoor wordt het doelpunt afgekeurd. De achterste scheidsrechter fluit een verdedigende fout van B4 en daardoor telt het doelpunt.

Interpretatie:

Er is een dubbele fout en het doelpunt telt niet.

Technisch fout

Gegeven 1:

Wanneer een scheidsrechter een verwittiging geeft aan een speler, dat bij herhaling van dergelijk gedrag een technische fout zal worden opgelegd, dient hij ook de coach van die ploeg in te lichten dat deze waarschuwing voor het verdere verloop van de wedstrijd voor elke speler van zijn ploeg geldt. Een verwittiging zal enkel worden gegeven als de wedstrijdklok stil staat en de bal dood is.

Voorbeeld:

Een speler van ploeg A wordt gewaarschuwd voor:

- a) Een inworpovertreding.
- b) Het klappen in de handen voor het gezicht van een tegenstrever die een gelukt velddoelpunt gooit.
- c) Onsportief gedrag.
- d) Om het even welke actie die bij herhaling aanleiding kan geven tot een technische fout.

Interpretatie:

De waarschuwing zal ook worden gegeven aan coach A en gelden voor alle spelers van ploeg A voor het verdere verloop van de wedstrijd.

Gegeven 2:

Indien tijdens een onderbreking een technische fout wordt begaan door een speelgerechtigde speler die eveneens aangeduid is als speler-coach, dan zal deze technische fout tellen als een fout begaan door een speler en meetellen voor de ploegfouten tijdens de volgende periode.

Voorbeeld:

A4 is speler-coach van ploeg A. A4 krijgt een technische fout voor:

- a) Hangen aan de ring tijdens de opwarming of tijdens de rust.
- b) Onsportief gedrag tijdens een pauze.

Interpretatie:

a) en b) een technische fout wordt opgelegd aan A4 als speler. De fout zal meetellen zowel voor de ploegfouten voor de volgende periode als voor de vijf fouten regel voor speler A4.

Gegeven 3:

Terwijl een speler een doelpoging onderneemt is het voor een tegenstrever niet toegelaten om de doelende speler af te leiden door met zijn hand(en) in het gezichtsveld van de werper te wuiven, luid te roepen, hevig met zijn voeten te stampen of in zijn handen te klappen. Indien de doelende speler daardoor benadeeld is, wordt een technische fout opgelegd, of indien de doelende speler niet benadeeld is, wordt een waarschuwing gegeven.

Voorbeeld:

A4 onderneemt een doelpoging terwijl B4 tracht A4 af te leiden door luid te roepen of hard met zijn voeten op de grond te stampen. De doelpoging is:

- a) Gelukt.
- b) Niet gelukt.

Interpretatie:

- a) Een waarschuwing wordt gegeven aan B4 en meegedeeld aan Coach B. Deze waarschuwing telt voor alle spelers van ploeg B gedurende het verdere verloop van de wedstrijd.
- b) Een technische fout wordt aan B4 gegeven.

Gegeven 4:

Indien een speler op de hoogte is van zijn vijfde fout en daarna opnieuw aan het spel deelneemt dan zal zijn deelname onmiddellijk na het ontdekken ervan bestraft worden, zonder daarbij de tegenstrever te benadelen.

Voorbeeld:

Na zijn vijfde fout te hebben begaan is speler B4 zich ervan bewust dat hij niet opnieuw speelgerechtigd is. Later neemt hij opnieuw aan die wedstrijd deel. B4 zijn illegale deelname wordt ontdekt.

- a) Voor de bal levend wordt voor het verdere verloop van de wedstrijd.
- b) Nadat de bal levend is geworden en ploeg A heeft balcontrole.
- c) Nadat de bal levend is geworden en ploeg B heeft balcontrole.
- d) Nadat de bal opnieuw dood is na de nieuwe deelname van B4 aan de wedstrijd.

Interpretatie:

- a) B4 moet onmiddellijk het terrein verlaten. Een TF (opgetekend als “B”) zal aan de coach gegeven worden.
- b) De wedstrijd wordt onmiddellijk gestopt tenzij ploeg A benadeeld wordt. B4 moet het terrein verlaten en een TF (opgetekend als “B”) wordt aan coach B gegeven.
- c) en d) de wedstrijd wordt onmiddellijk gestopt. B4 moet het terrein verlaten en een TF (opgetekend als “B”) wordt aan coach B gegeven.

Gegeven 5:

Indien een speler op de hoogte is van zijn vijfde fout en dus niet meer speelgerechtigd is opnieuw op het terrein komt en een velddoelpunt scoort, een fout begaat of er wordt tegen hem een fout begaan, voor zijn illegale deelname wordt ontdekt, dan zal het doelpunt tellen en de fout opgetekend worden als spelersfout.

Voorbeeld:

Na zijn 5^{de} fout te hebben begaan en niet meer speelgerechtigd te zijn komt B4 terug op het terrein als speler. De illegale deelname van B4 wordt ontdekt nadat:

- a) B4 een velddoelpunt heeft gescoord.
- b) B4 een fout heeft begaan.
- c) A4 een fout op B4 begaat (5^{de} ploegfout van A).

Interpretatie:

- a) Het doelpunt van B4 is geldig.
- b) De fout begaan door B4 wordt beschouwd als spelersfout.
- c) De twee vrijworpen voor B4 worden genomen door zijn vervanger.

Na de uitvoering van a, b en c zal een TF aan coach B (genoteerd als B) gegeven worden.

Gegeven 6:

Indien een speler zijn 5^{de} fout begaat en niet op de hoogte is van zijn 5^{de} fout of niet weet dat hij niet verder aan de wedstrijd mag deelnemen, op het terrein blijft (of opnieuw aan het spel deelneemt) dient hij het terrein te verlaten van zodra de vergissing ontdekt wordt (zonder daarbij de tegenstrever te benadelen). Er zal geen sanctie zijn voor zijn illegale deelname. Indien deze speler een velddoelpunt scoort, een fout begaat of een fout mee krijgt, dan zal het doelpunt tellen en de fouten worden beschouwd als spelersfouten.

Voorbeeld:

A10 vraagt vervanging voor A4. De bal wordt dood als gevolg van een fout begaan door A4 en A10 komt op het terrein. De scheidsrechters verzuimen A4 te verwittigen dat het zijn 5^{de} fout is. A4 neemt later terug deel aan het spel. De illegale deelname van A4 is een feit en wordt ontdekt nadat:

- a) De wedstrijdklok is gestart terwijl A4 deelneemt als speler.
- b) Nadat A4 een velddoelpunt heeft gescoord.
- c) Nadat A4 een fout maakt op B4.
- d) Nadat B4 een fout maakt op A4.

Interpretatie:

- a) De wedstrijd wordt gestopt zonder ploeg B te benadelen en A4 wordt onmiddellijk vervangen. Er is geen sanctie voor de illegale deelname van A4.
- b) Het doelpunt van A4 telt.
- c) De fout van A4 wordt beschouwd als spelersfout en aldus bestraft.

- d) De fout van B4 wordt beschouwd als spelersfout, de vervanger van A4 zal de twee of drie vrijworpen nemen.

Vechten

Gegeven:

Indien een ploeg balbezit heeft en een gevecht breekt uit, dan heeft deze ploeg enkel nog recht op de resterende tijd van de 24 seconden na het hervatten van de wedstrijd.

Voorbeeld:

Ploeg A heeft balbezit gedurende 20 seconden op het ogenblik dat een situatie ontstaat die aanleiding geeft tot een gevecht. De scheidsrechters sluiten spelers van beide ploegen uit omdat deze hun spelersbankzone verlaten.

Interpretatie:

Ploeg A, die balbezit had voor het gevecht, krijgt de bal ter beschikking voor een inworp, te paard op de middellijn, overzijde van de wedstrijdtafel en dit voor de nog 4 seconden die resten van de 24 seconden periode.

Speciale situaties

Gegeven 1:

Bij speciale situaties waarbij reeksen van sancties dienen behandeld te worden terwijl de klok stilstaat, dienen de scheidsrechters aandacht te besteden aan de volgorde waarin de overtredingen of fouten zich voordeden. Dit om te bepalen welke sancties moeten uitgevoerd worden en welke sancties elkaar compenseren.

Voorbeeld 1:

A4 onderneemt een sprongshot. Terwijl de bal in de lucht is weerklinkt het 24 seconden signaal. Na het signaal, maar terwijl A4 nog in de lucht is, begaat B4 een onsportieve fout op A4 en:

- a) De bal raakt de ring niet.
- b) De bal raakt de ring maar gaat niet door de basket.
- c) De bal gaat door de basket.

Interpretatie:

In de drie gevallen blijft de antisportieve fout van B4 behouden.

- a) B4 beging de fout terwijl de doelpoging bezig was (sanctie: 2 of 3 vrijworpen plus balbezit voor een inworp voor ploeg A aan de middellijn, overzijde van de wedstrijdtafel). Daarna de 24 seconden overtreding van A4 (sanctie: inworp voor ploeg B aan het verlengde van de vrijworp lijn). A4 heeft recht op 2 of 3 vrijworpen maar het recht op een inworp vervalt omdat dit niet de laatste sanctie is. De wedstrijd zal vervolgen met een inworp voor ploeg B ter hoogte van het verlengde van de vrijworp lijn.
- b) Er is geen 24 seconden overtreding. A4 krijgt 2 of 3 vrijworpen, gevolgd door een inworp van ploeg A aan de middellijn, overzijde wedstrijdtafel.

- c) Er is geen 24 seconden overtreding. De 2 of 3 punten van A4 zijn geldig, gevolgd door een vrijworp voor A4. Daarna heeft ploeg A recht op een inworp aan de middellijn, overzijde van de wedstrijdtafel.

Gegeven 2:

Indien er een dubbele fout tijdens de uitvoering van vrijworpen is of indien er tijdens vrijworpen fouten zijn waarvan de sancties evenwaardig zijn, dan worden de fouten genoteerd en de sancties compenseren elkaar.

Voorbeeld 1:

A4 heeft recht op 2 vrijworpen. Na de eerste vrijworp begaan A5 en B5 een dubbele fout.

Interpretatie:

De fouten van A5 en B5 worden genoteerd waarna A4 zijn tweede vrijworp neemt en het spel wordt vervolgd zoals na de laatste of enige vrijworp.

Voorbeeld 2:

A4 heeft recht op 2 vrijworpen. Na de eerste vrijworp worden A5 en B5 bestraft met een TF.

Interpretatie:

De TF van A5 en B5 worden genoteerd waarna A zijn 2^{de} vrijworp neemt. De wedstrijd wordt vervolgd zoals na de laatste of enige vrijworp.

Voorbeeld 3:

A4 heeft recht op 2 vrijworpen. Beide vrijworpen zijn gelukt. Alvorens de bal opnieuw levend kan worden na de laatste vrijworp:

- a) Begaan A5 en B5 een dubbele fout.
- b) A5 en B5 begaan een TF.

Interpretatie:

a) en b) de fouten worden genoteerd voor beide spelers waarna het spel zal vervolgen met een inworp van achter de eindlijn zoals na de gelukte laatste of enige vrijworp.

Scheidsrechters: Plichten en rechten

Gegeven:

Het is mogelijk dat tijdens een wedstrijd zich een incident of een situatie voordoet die niet specifiek voorzien is in de FIBA Basketbal Regels of in de FIBA Officiële Interpretaties. In deze gevallen is de scheidsrechter bevoegd om een beslissing te nemen gebaseerd op zijn persoonlijk oordeel, mits in acht name van de sportiviteit en psychologie van de regels. De scheidsrechter heeft de macht te beslissen in alle gevallen die niet in de regels vervat zijn; algemeen beschouwd als de “flexibele macht” van de scheidsrechter.

Voorbeeld:

Na een gelukt doelpunt van ploeg A, tijdens de laatste 2 minuten van de wedstrijd, rolt de bal ver buiten het terrein.

Interpretatie:

Tijdens de wedstrijd, onder normale omstandigheden, zal de scheidsrechter fluiten om de wedstrijdklok te stoppen. Belaste time-out en vervangingen voor beide ploegen worden toegestaan terwijl de bal dood is en de wedstrijdklok stil ligt. We passen dit niet toe na een gelukt doel tijdens de laatste 2 minuten van de 4^{de} periode of elke verlenging.

Indien de scheidsrechter hier zou fluiten, zou hij de ploeg die de bal mag inwerpen benadelen omdat hij hier de ploeg die scoorde het recht geeft om een belaste time-out of vervanging aan te vragen. Om geen spelonderbreking te creëren zal de scheidsrechter niet fluiten.

D - TREFWOORDEN

24-seconden.....
apparaat.....	57
operator.....	57
procedure.....	30
regel.....	30
aantekenaar.....
taken.....	55
time-out.....	21
vervanging.....	22
aanvalshelft.....
8 seconden regel.....	29
definitie.....	29
terugkeer naar verdedigingshelft.....	31
aanvoerder.....
coach.....	11
doelpunt tegenstander.....	18
plichten en bevoegdheden.....	10
wedstrijdblad.....	67
aanwijzer.....
bediening.....	56
voor wisselend balbezit.....	16
afschermen.....
geoorloofd.....	37
ongeorloofd.....	37
assistent-coach.....
belaste time-out.....	20
diskwalificatie.....	70
technische fout.....	45
vechten.....	45
wedstrijdformulier.....	10
bal.....	6
dood.....	13
keuze wedstrijdbal.....	53
levend.....	13
balbezit.....
24 seconden.....	30
3 seconden.....	28
definitie.....	17
ploegfouten.....	47
terugkeer naar verdedigingshelft.....	31
balvast.....
definitie.....	14
basket.....	6
goaltending.....	32
interference.....	32
beperkte gebied.....
3 seconden.....	29
definitie.....	4
signalisatie.....	65

vrije worpen.....	49
blessure.....	
bloed.....	9
scheidsrechter.....	55
speler.....	9
blokkeren.....	
bal.....	16
doordringen.....	36
speler.....	38
cilinder.....	
definitie.....	35
legale verdedigende positie.....	35
principe.....	34
sprongbal.....	15
coach.....	
belaste time-out.....	20
diskwalificatie.....	41
plichten en bevoegdheden.....	10
technische fout.....	45
vechten.....	45
vrijworpnermer.....	11
dokter.....	
speelveld betreden.....	9
doordringen.....	
beoordelen.....	36
definitie.....	38
dubbelfout.....	
24 seconden.....	58
8 seconden.....	30
definitie.....	40
dunk.....	
definitie.....	17
technische fout.....	44
duwen.....	
definitie.....	39
fout.....	
definitie.....	34
einde wedstrijd.....	12
notitie.....	69
fumble.....	
definitie.....	27
dribbelregel.....	27
gelijke stand.....	
verlengingen.....	12
goaltending.....	
24 seconden.....	30
definitie.....	32
vrije worp.....	44
interference.....	
definitie.....	32
interpretaties.....	
artikel 12.....	75
artikel 17.....	76

artikel 18.....	77
artikel 19.....	77
artikel 24.....	80
artikel 28.....	80
artikel 29.....	81
artikel 31.....	82
artikel 35.....	84
artikel 38.....	84
artikel 39.....	87
artikel 42.....	87
artikel 46.....	88
artikel 5.....	74
artikel 9.....	74
inworp.....
bal levend.....	13
definitie.....	18
periode wisselend balbezit.....	16
start periode.....	12
legale verdedigende positie.....
definitie.....	35
pauze.....
duurtijd.....	12
ploegfouten.....	47
speelgerechtigd.....	7
tijdnemer.....	57
vervanging.....	23
pivot.....
beweging.....	27
voet.....	28
ploegbegeleider.....
definitie.....	7
diskwalificatie.....	41
spelersbank.....	4
technische fout.....	41
vechten.....	45
verzorging.....	9
ploegfouten.....
bordjes.....	56
definitie.....	47
technische fout.....	45
vechten.....	46
verlenging.....	47
scheidsrechters.....
rechten en plichten.....	53
signalen.....	59
speelgerechtigd.....
definitie.....	7
spelbevoegd.....
definitie.....	7
speler.....
balbezit.....	17
definitie.....	7
doelende.....	17

plaatsbepaling.....	14
uitrusting.....	8
vervanger.....	7
spelersbankgebied.....	
definitie.....	4
time-out.....	21
vechten.....	45
sprongbal.....	
bal levend.....	13
begin van de wedstrijd.....	14
sprongbalsituatie.....	
24 seconden.....	58
8 seconden.....	30
definitie.....	15
dubbelfout.....	40
na vrije worpen.....	50
speciale situaties.....	48
speler uit.....	26
vechten.....	46
tenue.....	
scheidsrechter.....	53
speler.....	7
tijdopnemer.....	
belaste time-out.....	21
taken.....	56
tik.....	
definitie.....	17
A.1.71 time-out.....	23
definitie.....	20
duurtijd.....	21
gekwetste speler.....	9
gelegenheid.....	20
notatie.....	69
procedure aantekenaar.....	55
procedure tijdopnemer.....	57
verdedigingshelft.....	
definitie.....	29
terugkeer.....	31
vervanging.....	
definitie.....	22
niet toegestaan.....	24
scheidsrechter.....	55
vrije worpnemer.....	23
wisselgelegenheid.....	22
wedstrijdklok.....	6
3 seconden.....	28
bal dood.....	13
einde periode.....	13
goaltending.....	33
starten en stoppen.....	57
vervanging.....	9