



FIBA
EUROPE

We Are Basketball

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
FIBA

OFFICIËLE
BASKETBALLREGELS 2008

zoals aangenomen op 26 april 2008 te Beijing, China

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
FIBA

Opgericht in 1932

Postadres:
P.O. Box 110
1216 Cointrin/Genève

Kantooradres:
Av. Louis-Casaï 53
Genève
Zwitserland
Tel: (+41 22) 5450000
Fax: (+41 22) 5450099
E-mail: info@fiba.com
Internet: <http://www.fiba.com>

Correspondentie kunt u richten aan:

Nederlandse Basketball Bond
Wattbaan 31-49
3439 ML Nieuwegein
Postbus 2651
3430 GB Nieuwegein
Email: info@nbb.basketball.nl
Internet: www.basketball.nl



1^e druk: december 2008
Copyright: International Basketball Federation
Vertaling: Nederlandse Basketball Bond
Auteursrechten voorbehouden, Nederlandse Basketball Bond

In geval van meningsverschillen over de uitleg van deze regels is de officiële
Engelse tekst bindend.

INHOUDSOPGAVE FIBA

REGEL EEN - HET SPEL	5
Art.1 Definities	5
REGEL TWEE - AFMETINGEN EN UITRUSTING	5
Art.2 Veld	5
Art.3 Uitrusting	9
REGEL DRIE - PLOEGEN	13
Art. 4 Ploegen	13
Art. 5 Spelers: Letsel	15
Art. 6 Aanvoerder: Taken en bevoegdheden	16
Art. 7 Coaches: Taken en bevoegdheden	16
REGEL VIER - BEPALINGEN BETREFFENDE HET SPEL	18
Art. 8 Speeltijd, gelijke stand en verlengingen	18
Art. 9 Aanvang en einde van een periode of van de wedstrijd	18
Art. 10 Status van de bal	19
Art. 11 Plaatsbepaling van een speler en van een scheidsrechter	20
Art. 12 Sprongbal	21
Art. 13 Hoe de bal wordt gespeeld	23
Art. 14 Balbezit	23
Art. 15 Doelende speler	24
Art. 16 Doelpunt: Wanneer gemaakt en zijn waarde	25
Art. 17 Inworp	25
Art. 18 Time-out	27
Art. 19 Vervangingen	29
Art. 20 Verbeurd verklaarde wedstrijd	32
Art. 21 Verloren verklaarde wedstrijd	32
REGEL VIJF - OVERTREDINGEN	33
Art. 22 Overtredingen	33
Art. 23 Speler uit en bal uit	33
Art. 24 Dribbelen	34
Art. 25 Lopen	35
Art. 26 Drie seconden	36
Art. 27 Zwaar bewaakte speler	36
Art. 28 Acht seconden	37
Art. 29 Vierentwintig seconden	37
Art. 30 Terugkeer van de bal naar de verdedigingsshelft	39
Art. 31 Goal tending en Interference	39
REGEL ZES - FOUTEN	42
Art. 32 Fouten	42
Art. 33 Contact: Algemene principes	42

Art. 34	Persoonlijke fout	48
Art. 35	Dubbelfout	49
Art. 36	Onsportieve fout	50
Art. 37	Diskwalificerende fout	51
Art. 38	Technische fout	52
Art. 39	Vechten	54
REGEL ZEVEN - ALGEMENE VOORZIENINGEN		56
Art. 40	Vijf spelersfouten	56
Art. 41	Ploegfouten: Straf	56
Art. 42	Speciale situaties	56
Art. 43	Vrije worpen	57
Art. 44	Herstelbare verkeerde beslissingen	60
REGEL ACHT – SCHEIDSRECHTERS, TAFELFUNCTIONARISSEN, COMMISSARIS: TAKEN EN BEVOEGDHEDEN		63
Art. 45	Scheidsrechters, tafelfunctionarissen en commissaris	63
Art. 46	Hoofdscheidsrechter: Taken en bevoegdheden	63
Art. 47	Scheidsrechters: Taken en bevoegdheden	64
Art. 48	Scorer en assistent-scorer: Taken	65
Art. 49	Timer: Taken	67
Art. 50	Vierentwintig-secondenoperator: Taken	68
A - SIGNALLEN VOOR DE SCHEIDSRECHTERS		70
B - HET WEDSTRIJDFORMULIER		76
C - PROCEDURE PROTEST		84
D - KLASSERING VAN PLOEGEN		86
E - TELEVISIE (TV) TIME-OUTS		90
TREFWOORDEN		92
OVERZICHT TEKENINGEN		94
APPENDIX SPELREGELS SPECIFIEK VOOR DE ROLSTOEL (IWBF)		2

In de 'Officiële Basketballregels' geldt iedere verwijzing naar coach, speler, official enz. zowel voor het mannelijke, als voor het vrouwelijke geslacht. Het moet duidelijk zijn, dat dit alleen om praktische redenen gedaan is.

REGEL EEN**HET SPEL**

Art.1 Definities**1.1 Het Basketballspeel**

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

De wedstrijd wordt door de scheidsrechters, de tafelfunctionarissen en een commissaris geleid.

1.2 Basket: tegenstanders / eigen

De basket waarop door een ploeg wordt aangevallen, is de **tegenstandersbasket** en de basket welke wordt verdedigd, is de **eigen** basket.

1.3 Winnaar van de wedstrijd

De ploeg die na het verstrijken van de speeltijd het grootste aantal heeft gescoord, is de winnaar.

REGEL TWEE**AFMETINGEN EN UITRUSTING**

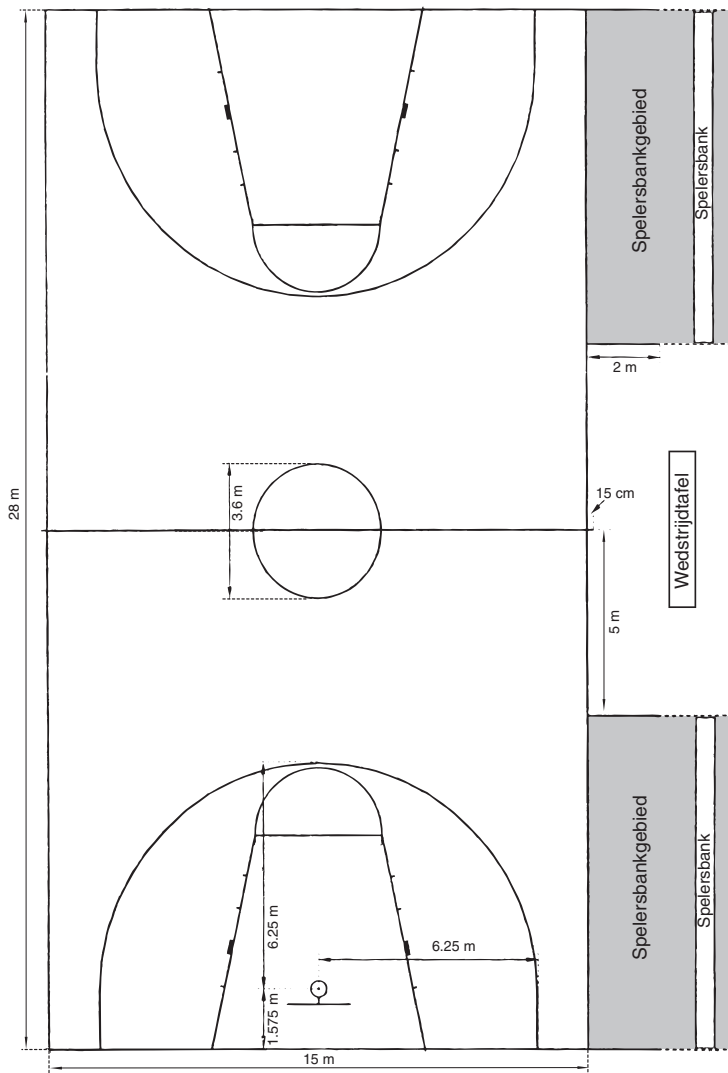
Art.2 Veld**2.1 Speelveld**

Het speelveld dient een egaal, hard oppervlak zonder obstakels te zijn (Tekening 1), met een lengte van achtentwintig (28) m en een breedte van vijftien (15) m, gemeten vanaf de binnenzijde van de grenslijnen.

Nationale bonden hebben de bevoegdheid, ten behoeve van hun competities, bestaande speelvelden met minimum afmetingen van zesentwintig (26) m lengte en veertien (14) m breedte goed te keuren.

2.2 Lijnen

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



Tekening 1 Volledige afmetingen speelveld

2.2.1 **Grenslijnen**

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

Ieder obstakel, inclusief de personen die zich op de spelersbank bevinden, dient minstens twee (2) m van het speelveld verwijderd te zijn.

2.2.2 **Middenlijn, middencirkel en halve cirkels**

De middenlijn moet vanuit de middens van de zijlijnen, evenwijdig aan de eindlijnen worden getrokken en vijftien (15) cm buiten de zijlijnen uitsteken.

De middencirkel moet in het midden van het speelveld zijn aangebracht met een straal van 1.80 m, gemeten vanaf de buitenzijde van de cirkelomtrek. Indien het binnenste van de middencirkel beschilderd is, dient deze dezelfde kleur te hebben als die van de beperkte gebieden.

De halve cirkels op het speelveld moeten zijn aangebracht met een straal van 1.80 m, gemeten vanaf de buitenzijde van de cirkelomtrek en waarvan hun middelpunt op het midden van de vrije-worplijn is gelegen (Tekening 2).

2.2.3 **Vrije-worplijnen en beperkte gebieden**

Een vrije-worplijn moet evenwijdig aan iedere eindlijn worden getrokken. De buitenkant van deze lijn moet 5.80 m van de binnenzijde van de eindlijn verwijderd zijn en 3.60 m lang zijn. Het midden ervan moet liggen op de denkbeeldige lijn, die de middens van de beide eindlijnen verbindt.

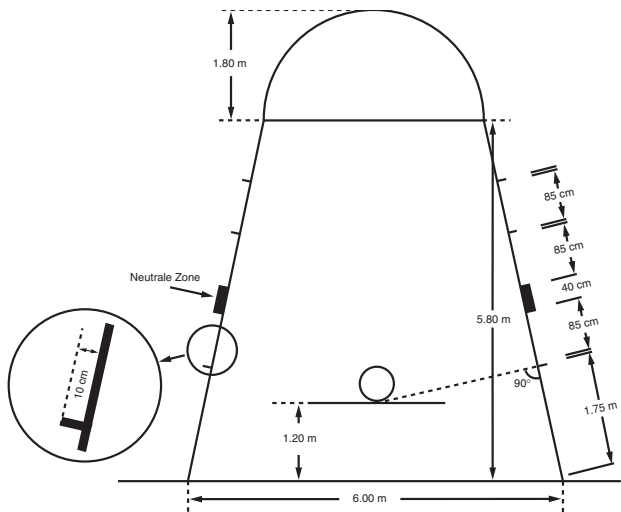
De beperkte gebieden worden begrensd door de eindlijnen, de vrije-worplijnen en de lijnen, die beginnen op de eindlijnen, met hun buitenkant drie (3) m verwijderd van de middens van deze lijnen en eindigen aan de uiteinden van de vrije-worplijnen. Deze lijnen, exclusief de eindlijnen, maken deel uit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

De plaatsen langs de beperkte gebieden, gereserveerd voor spelers gedurende de vrije worpen, moet worden aangebracht volgens Tekening 2.

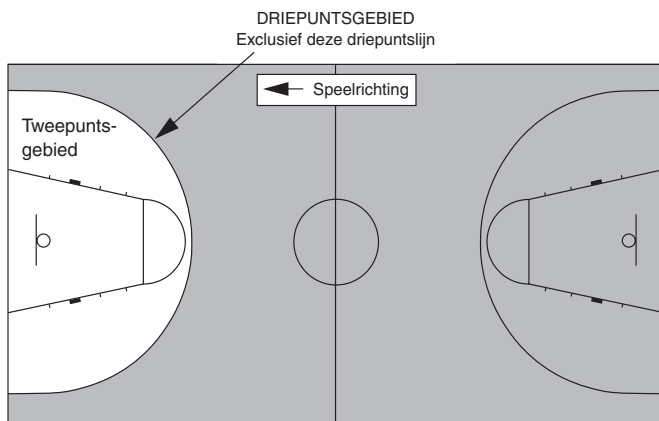
2.2.4 **Driepuntsgebied**

Het driepuntsgebied van een ploeg (Tekening 1 en 3) omvat het gehele speelveld, behalve het gebied bij de basket van de tegenstanders begrensd door en inclusief:

- Twee evenwijdige lijnen getrokken vanaf de eindlijn, op een afstand van 6.25



Tekening 2 Voorschrift beperkte gebied



Tekening 3 Tweepunts-/Driepuntsgebied

m, loodrecht op het precieze midden van de tegenstandersbasket. De afstand van dit punt tot de binnenzijde van de eindlijn moet 1.575 m zijn.

- Een halve cirkel met een straal van 6.25 m, gemeten vanaf de buitenzijde van de cirkelomtrek (waarvan het middelpunt hetzelfde is als hierboven), welke de evenwijdige lijnen snijdt.

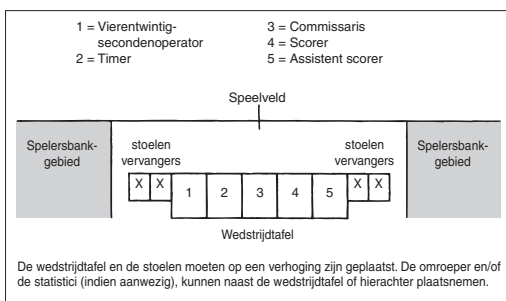
2.2.5 Spelersbankgebieden

De spelersbankgebieden (Tekening 1) moeten buiten het speelveld zijn afgetekend, aan die zijde waar zich de wedstrijdtafel en de spelersbanken bevinden en als volgt zijn aangegeven:

Ieder gebied moet in het verlengde van de eindlijn begrensd worden door een lijn van twee (2) m lengte en door een andere lijn van twee (2) m lengte, getrokken op vijf (5) m afstand van de middenlijn, loodrecht op de zijlijn.

In het spelersbankgebied moeten er veertien (14) stoelen beschikbaar zijn voor de coaches, de assistent-coaches, de vervangers en de ploegbegeleiders. Alle andere personen moeten zich minstens twee (2) m achter de spelersbank bevinden.

2.3 Plaats wedstrijdtafel en stoelen vervangers (Tekening 4)



Tekening 4 Wedstrijdtafel en stoelen vervangers

Art.3 Uitrusting

Voor een meer gedetailleerde beschrijving van de basketballeitrusting, zie Bijlage 'Basketballeitrusting'.

3.1 Borden en Basketsteunen

- 3.1.1 De borden dienen vervaardigd te zijn van een geschikt doorzichtig materiaal (bij voorkeur gehard veiligheidsglas) uit één stuk, niet reflecterend en met een vlakke voorkant.

- 3.1.2 De afmetingen van de borden dienen 1.80 m horizontaal en 1.05 m verticaal te zijn.
- 3.1.3 De borden dienen stevig aan de basketsteunen, die op ieder einde van het speelveld staan opgesteld, bevestigd te zijn, haaks op het speelveld te staan en evenwijdig aan de eindlijnen.
De middens van de voorkanten van de borden staan 1200 mm in het speelveld, gemeten vanaf het midden van de binnenzijde van de eindlijnen.
- 3.1.4 De steunen van de borden moeten als volgt bekleed zijn:
- De voorzijde van deze steunen (inclusief de beschermlaag op deze steunen), moet op een afstand van minimaal 2000 mm van de buitenzijde van de eindlijnen opgesteld staan. De steunen moeten zodanig helder van kleur zijn, afstekend tegen de achtergrond, dat ze duidelijk zichtbaar zijn voor de spelers.
 - De basketsteunen moeten aan de vloer bevestigd zijn, opdat er geen beweging mogelijk is.
 - Iedere basketsteun achter het bord dient van een beschermlaag te zijn voorzien.
 - Alle basketsteunen moeten volledig van een beschermlaag zijn voorzien.
 - De beschermlaag dient zodanig te zijn aangebracht, dat voorkomen wordt, dat ledematen beklemd komen te raken.

3.2 **Basketringen**

De bovenste rand van iedere ring moet 3050 mm boven de vloer geplaatst zijn, op gelijke afstand van beide verticale randen van het bord.

3.2.1 **Klapringen**

Mogen worden gebruikt.

3.2.2 **Basketnetten**

Moeten gemaakt zijn van wit koord. Zij moeten aan de ringen hangen en zodanig vervaardigd zijn, dat voorkomen wordt dat de bal hierin vast komt te zitten of hieruit terugspringt.

3.3 **Basketballen**

- 3.3.1 De bal moet rond zijn, voorzien zijn van zwarte naden en van één enkele **oranjeachtige** kleur of van een gecombineerde oranjeachtige/lichtbruine kleur.
- 3.3.2 Het oppervlak van de bal dient vervaardigd te zijn van leer, kunstleer, samengesteld leer of van synthetisch leer.

- 3.3.3 De bal moet zodanig met lucht zijn opgepompt, dat wanneer deze van een hoogte van ongeveer 1800 mm, gemeten vanaf de onderzijde van de bal op de vloer valt, opstuit tot een hoogte gelegen tussen de 1200 mm en 1400 mm, gemeten vanaf de bovenzijde van de bal.
- 3.3.4 De bal moet van zijn maat zijn voorzien.
- 3.3.5 Voor mannencompetities mag de omtrek van de bal niet minder dan 749 mm en niet meer dan 780 mm bedragen (maat 7). De bal zal niet minder dan 567 gram en niet meer dan 650 gram wegen.
- 3.3.6 Voor vrouwencompetities mag de omtrek van de bal niet minder dan 724 mm en niet meer dan 737 mm bedragen (maat 6). De bal zal niet minder dan 510 gram en niet meer dan 567 gram wegen.

3.4 **Technische Uitrusting**

De volgende technische uitrusting moet door de thuisploeg worden geleverd en aan de scheidsrechters en de tafelfunctionarissen ter beschikking worden gesteld.

3.4.1 **Wedstrijdklok en stopwatch.**

3.4.1.1 De wedstrijdklok dient gebruikt te worden voor het bijhouden van de speeltijd en de pauzes daartussen. Deze klok dient zodanig geplaatst te zijn, dat deze duidelijk zichtbaar is voor iedereen bij de wedstrijd betrokken, waaronder de toeschouwers.

3.4.1.2 Een geschikt zichtbaar apparaat (niet de wedstrijdklok), of een stopwatch, dient gebruikt te worden voor het bijhouden van de tijd tijdens de time-outs.

3.4.2 **Vierentwintig-secondenapparaat**

3.4.2.1 De twee (2) schermen dienen in de hoeken diagonaal ten opzichte van elkaar geplaatst te zijn. Het scherm links van de wedstrijdtafel, dient geplaatst te zijn in de hoek het dichtst gelegen bij de wedstrijdtafel. Beide schermen worden geplaatst twee (2) m achter de eindlijn en twee (2) m van het verlengde van de zijlijn.

3.4.2.2 De schermen dienen zodanig geplaatst te zijn, dat zij duidelijk zichtbaar zijn voor iedereen bij de wedstrijd betrokken, waaronder de toeschouwers.

3.4.3 **Scorebord**

Er moet een scorebord aanwezig zijn, welke duidelijk zichtbaar is voor iedereen bij de wedstrijd betrokken, inclusief de toeschouwers.

Het scorebord dient minimaal het volgende weer te geven:

- De speeltijd.
- De stand.
- De huidige periode.
- Het aantal time-outs.

3.4.4 **Signalen**

Er dienen minstens twee (2) aparte signalen, met een duidelijk verschillend en erg hard geluid, aanwezig te zijn:

- Eén (1) voor de timer en de scorer.
- Eén (1) voor de vierentwintig-secondenoperator.

Beide signalen dienen voldoende luid te zijn, dat zij gemakkelijk gehoord kunnen worden onder de meest ongunstige of lawaaiige omstandigheden.

3.4.5 **Het Wedstrijdformulier**

3.4.6 **Bordjes voor Spelersfouten**

De scorer dient de beschikking te hebben over bordjes voor spelersfouten. De bordjes dienen genummerd te zijn van een (1) tot en met vijf (5) (een (1) tot en met vier (4) met het cijfer in zwart en het cijfer vijf (5) in rood).

3.4.7 **Bordjes voor Ploegfouten**

Twee (2) ploegfoutenbordjes dienen ter beschikking te staan van de scorer. Zij dienen rood te zijn en zodanig geconstrueerd, dat indien op de wedstrijdtafel geplaatst, zij voor iedereen bij de wedstrijd betrokken, inclusief de toeschouwers, duidelijk zichtbaar zijn.

Elektrische of elektronische apparaten mogen gebruikt worden.

3.4.8 **Ploegfoutenteller**

Er dient een geschikt apparaat aanwezig te zijn, om het aantal ploegfouten aan te geven. Het apparaat dient te stoppen op het moment dat de ploeg het aantal van vijf (5) fouten bereikt heeft, om aan te geven dat de ploeg bestraft dient te worden volgens Art. 41- Ploegfouten: Straf.

3.4.9 **Beurtelings balbezitaanwijzer**

Elektrische of handbediende zichtbare apparatuur.

Art.4 Ploegen**4.1 Definitie**

4.1.1 Een lid van een ploeg is **speelbevoegd**, indien hij volgens de reglementen van de organiserende instantie, inclusief de reglementen betreffende de leeftijds grenzen, toestemming heeft voor een ploeg uit te mogen komen.

4.1.2 Een lid van een ploeg is **speelgerechtigd**, nadat zijn naam vóór aanvang van de wedstrijd op het wedstrijdformulier is ingevuld en zolang hij niet gediskwalificeerd is, noch vijf (5) fouten heeft begaan.

4.1.3 Een ploeglid gedurende de speeltijd is:

- Een speler op het speelveld én speelgerechtigd.
- Een vervanger niet aanwezig op het speelveld én speelgerechtigd.
- Een uitgesloten speler die vijf (5) fouten heeft begaan en niet langer speelgerechtigd is.

4.1.4 Gedurende een onderbreking van de wedstrijd worden alle ploegleden die speelgerechtigd zijn, als spelers beschouwd.

4.2 Regel

4.2.1 **Iedere ploeg** moet bestaan uit:

- Niet meer dan twaalf(12) speelgerechtigde spelers, inclusief de aanvoerder.
- Een coach en indien de ploeg dat wenst, een assistent-coach.
- Maximaal vijf (5) ploegbegeleiders die op de spelersbank mogen plaatsnemen en bijzondere verantwoordelijkheden hebben, zoals manager, arts, fysiotherapeut, statisticus, tolk enz.

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

4.2.3 Een **vervanger wordt speler** en een **speler wordt vervanger**, wanneer:

- De scheidsrechter de vervanger wenkt, het speelveld te betreden.
- Gedurende een time-out of onderbreking van de wedstrijd, een vervanger een vervanging bij de scorer aanvraagt.

4.3 **Tenu**

4.3.1 Het tenue van de spelers moet bestaan uit:

- **Shirts**, aan de voor- en achterkant van dezelfde overheersende kleur. Alle spelers moeten hun shirt in hun short stoppen. 'All-in-ones' zijn toegestaan.
- **Shorts**, aan de voor- en achterkant van dezelfde overheersende kleur, maar niet noodzakelijkerwijs van dezelfde kleur als dat van het shirt.
- **Onderkleding** langer dan de shorts, mag worden gedragen, mits van dezelfde overheersende kleur als die van de shorts.

4.3.2 Iedere speler moet een shirt dragen, met een duidelijk nummer op de voor- en achterkant van zijn shirt, in een effen kleur, welke contrasteert met de kleur van het shirt.

De nummers moeten duidelijk zichtbaar zijn en bovendien:

- Moet het nummer op de rug minstens twintig (20) cm hoog zijn.
- Moet het nummer op de borst minstens tien (10) cm hoog zijn.
- Moeten de nummers minstens twee (2) cm breed zijn.
- Moeten de ploegen de nummers vier (4) tot en met vijftien (15) gebruiken. Nationale bonden hebben voor hun competities de bevoegdheid, ieder ander nummer met een maximum van twee (2) cijfers toe te staan.
- Mogen spelers van dezelfde ploeg niet hetzelfde nummer dragen.
- Moet iedere reclameuiting of logo, minstens vijf (5) cm van de nummers verwijderd zijn.

4.3.3 Ploegen moeten minimaal twee stellen shirts hebben en bovendien:

- Draagt de **eerstgenoemde ploeg** op het programma (thuisploeg) shirts in een **lichte kleur** (bij voorkeur wit) **en**
- Dient de als **tweede genoemde ploeg** (bezoekende ploeg) donker gekleurde shirts te dragen.
- Mogen de twee betrokken ploegen indien zij daarmee instemmen, de kleur van hun shirts verwisselen.

4.4 **Overige uitrusting**

4.4.1 Alle door de spelers gebruikte uitrusting moet geschikt zijn voor de wedstrijd. Iedere uitrusting welke bedoeld is de lengte of reikwijdte van een speler te verhogen, of op welke wijze dan ook een oneerlijk voordeel geeft, is niet toegestaan.

4.4.2 Spelers mogen geen uitrusting (voorwerpen) dragen, die letsel aan andere spelers kunnen toebrengen.

- 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 substantie, zelfs als deze bedekt is door een zachte beschermlaag.
 - Uitrusting welke zou kunnen snijden of schaafwonden zou kunnen veroorzaken (vingernagels dienen kort geknipt te zijn).
 - Hoofdversiering, hoofdbedekking en sieraden.
- De volgende zaken **zijn toegestaan**:
 - Bescherming voor schouders, bovenarmen, dijbeen of onderbeen, mits voldoende bekleed.
 - Kniesteunen, mits op de juiste wijze bedekt.
 - Bescherming voor een gebroken neus, zelfs als deze van hard materiaal gemaakt is.
- Brillen, zonder dat dit gevaar voor andere spelers met zich meebrengt.
- Hoofdbanden, maximaal vijf (5) cm breed, vervaardigd van een niet schurende effen stof, zacht plastic of rubber.

4.4.3 Iedere andere uitrusting, niet specifiek in dit artikel genoemd, moet door de FIBA Technische Commissie worden goedgekeurd.

Art.5 Spelers: Letsel

- 5.1 In geval van een blessure van een speler(s), mogen de scheidsrechters de wedstrijd stilleggen.
- 5.2 Als de bal levend is en er een blessure plaatsvindt, moeten de scheidsrechters niet fluiten, totdat de ploeg die de bal in haar bezit had een velddoelpoging 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 een gewonde speler te beschermen, mogen de scheidsrechters het spel onmiddellijk stilleggen.
- 5.3 Indien een geblesseerde speler het spel niet onmiddellijk (binnen ongeveer 15 seconden) kan hervatten of verzorgd wordt, moet hij worden vervangen, tenzij het aantal spelers van die ploeg tot minder dan vijf (5) spelers op het speelveld is teruggebracht.
- 5.4 Coaches, assistent-coaches, vervangers of ploegbegeleiders mogen met toestemming van een scheidsrechter het speelveld betreden om een geblesseerde speler te helpen, vóórdat hij vervangen wordt.
- 5.5 Een arts mag het speelveld zonder toestemming van een scheidsrechter betreden, indien naar het oordeel van de arts de gewonde speler onmiddellijk medische verzorging nodig heeft.

- 5.6 Iedere speler die gedurende de wedstrijd bloedt of een open wond heeft, moet worden vervangen. Hij mag naar het speelveld terugkeren nadat het bloeden is gestopt en de aandoening of open wond volledig en secuur is afgedekt.

Een geblesseerde speler, of enige speler die bloedt of een open wond heeft, mag aan de wedstrijd blijven deelnemen, indien hij gedurende een time-out van een van beide teams herstelt, vóór het signaal van de scorer voor de vervanging.

- 5.7 Spelers die door de coach zijn aangewezen de wedstrijd aan te vangen, mogen in geval van letsel worden vervangen. In dat geval is het de tegenstander ook toegestaan, indien zij dat wensen, evenveel spelers te vervangen.

Art.6 Aanvoerder: Taken en bevoegdheden

- 6.1 De aanvoerder is een speler, die zijn ploeg op het speelveld vertegenwoordigt. Hij mag gedurende de wedstrijd op een beleefde wijze, ter verkrijging inlichtingen, met de scheidsrechtersters communiceren, echter **alleen** wanneer de bal dood is en de wedstrijdklok stilstaat.

- 6.2 De aanvoerder moet onmiddellijk na het einde van de wedstrijd de hoofdscheidsrechter er van in kennis stellen, dat zijn ploeg protest aantekent tegen de uitslag van de wedstrijd en het wedstrijdformulier in de ruimte 'Handtekening aanvoerder in geval van protest' ondertekenen.

Art.7 Coaches: Taken en bevoegdheden

- 7.1 Uiterlijk **20 minuten voor aanvang de wedstrijd** moet elke coach, of zijn vertegenwoordiger, aan de scorer een lijst met namen en bijbehorende nummers opgeven van de spelers die bevoegd zijn om aan de wedstrijd deel te nemen, alsook de naam van de aanvoerder van de ploeg, de coach en die van de assistent-coach.

Alle spelers waarvan de namen op het wedstrijdformulier vermeld staan, zijn bevoegd om aan de wedstrijd deel te nemen, zelfs indien zij ná aanvang van de wedstrijd arriveren.

- 7.2 Uiterlijk **10 minuten voor de wedstrijd** moeten de beide coaches hun instemming met de namen en de nummers van de leden van hun ploeg en de namen van de coaches op het wedstrijdformulier betuigen, door dit te ondertekenen. Op hetzelfde moment moeten zij de eerste vijf (5) spelers aanwijzen die de wedstrijd zullen beginnen. De coach van ploeg 'A' dient dit als eerste te doen.

- 7.3 De coaches en assistent-coaches (alsmede de vervangers en ploegbegeleiders) zijn de enige personen aan wie het toegestaan is, zich binnen hun spelersbankgebied te bevinden en er te verblijven, tenzij anderszins in deze regels is bepaald.

- 7.4 De coach en de assistent-coach mogen gedurende de wedstrijd naar de wedstrijdtafel gaan ter verkrijging van statistische informatie, uitsluitend wanneer de bal dood is en de wedstrijkklok stilstaat.
- 7.5 Het is uitsluitend de coach toegestaan, gedurende de wedstrijd te staan. Hij mag zijn spelers gedurende de wedstrijd mondeling toespreken, mits hij binnen zijn spelersbankgebied verblijft.
- 7.6 Indien een assistent-coach aanwezig is, moet zijn naam voor aanvang 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.
- 7.7 Wanneer de aanvoerder het speelveld verlaat, moet de coach de scheidsrechter het nummer van de speler meedelen, die op het speelveld als aanvoerder zal fungeren.
- 7.8 De aanvoerder moet als coach optreden in het geval er geen coach aanwezig is, of indien de coach niet meer in staat is zijn functie verder uit te oefenen en er ook geen assistent-coach op het wedstrijdformulier vermeld staat (of niet meer in staat is zijn functie verder uit te oefenen). Als de aanvoerder het speelveld moet verlaten, mag hij als coach blijven optreden, echter, moet hij het speelveld tengevolge van een diskwalificerende fout verlaten, of kan hij tengevolge van een blessure niet verder als coach optreden, dan moet degene die hem als aanvoerder vervangt, hem ook als coach vervangen.
- 7.9 De coach wijst de nemer van de vrije worpen van zijn ploeg aan, in alle gevallen waarbij de nemer van de vrije worpen niet door de regels is bepaald.

Art.8 Speeltijd, gelijke stand en verlengingen

- 8.1 De wedstrijd moet uit vier (4) perioden van ieder tien (10) minuten bestaan.
- 8.2 Tussen de eerste en de tweede periode, tussen de derde en de vierde periode en voorafgaand aan elke verlenging, is er een pauze van twee (2) minuten.
- 8.3 Tussen beide helften is er een pauze van vijftien (15) minuten.
- 8.4 De onderbreking die aan de wedstrijd voorafgaat, moet twintig (20) minuten zijn.
- 8.5 De onderbreking **vangt aan**:
- Twintig (20) minuten voor aanvang van de wedstrijd.
 - Met het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van een periode.
- 8.6 De onderbreking **eindigt**:
- Bij aanvang van de eerste periode, wanneer de bal bij de sprongbal legaal door een springer getikt wordt.
 - Bij aanvang van de overige periodes, wanneer de bal na een inworp een speler op het speelveld raakt, of legaal wordt aangeraakt.
- 8.7 Wanneer de **stand** aan het einde van de vierde periode **gelijk** is, moet de wedstrijd met zoveel **verlengingen** van vijf (5) minuten worden voortgezet, als nodig is om de gelijke stand op te heffen.
- 8.8 Wanneer er een fout wordt begaan vlak vóór het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van de wedstrijd, dienen de eventuele vrije worp(en) na het einde van de speeltijd te worden genomen.
- 8.9 Wanneer er een verlenging als gevolg deze vrije worp(en) noodzakelijk is, zullen alle fouten begaan na het einde de speeltijd verondersteld te hebben plaatsgevonden gedurende een onderbreking en de vrije worp(en) zullen vóór aanvang van de verlenging worden uitgevoerd.

Art.9 Aanvang en einde van een periode of van de wedstrijd

- 9.1 De eerste periode vangt aan, wanneer de bal legaal door een springer getikt wordt.
- 9.2 De overige periodes vangen aan, wanneer de bal na een inworp door een speler op het speelveld wordt geraakt, of legaal wordt aangeraakt.

- 9.3 De wedstrijd **kan niet aanvangen**, alvorens een van beide ploegen vijf (5) spelers op het speelveld heeft staan, gereed om te kunnen spelen.
- 9.4 Voor alle wedstrijden geldt, dat de eerstgenoemde ploeg in het programma (thuisploeg) recht heeft op de **spelersbank** en de **eigen basket** van de ploeg aan de **linkerzijde** van de wedstrijdtafel, beschouwd met de blik richting speelveld.
- Echter, indien de beide ploegen daarover overeenstemming hebben, mogen zij van bank en of basket wisselen.
- 9.5 Voor aanvang van de eerste en derde periode mogen de ploegen oefenen op die helft van het speelveld, waarin de basket van de tegenpartij is gelegen.
- 9.6 De ploegen dienen voor de tweede helft van basket te wisselen.
- 9.7 Bij alle verlengingen zullen de ploegen de wedstrijd op dezelfde baskets voortzetten als in de vierde periode.
- 9.8 Een periode, verlenging of wedstrijd eindigt, met het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van de speeltijd.

Art.10 Status van de bal

- 10.1 De bal kan **dood** of **levend** zijn.
- 10.2 De bal wordt **levend** wanneer:
- Tijdens een sprongbal de bal legaal door een springer getikt wordt.
 - Tijdens een vrije worp de bal ter beschikking staat van de nemer van de vrije worp.
 - Tijdens een inworp de bal ter beschikking staat van een speler voor de inworp.
- 10.3 De bal wordt **dood** wanneer:
- Een velddoelpunt of vrije worp slaagt.
 - Een scheidsrechter fluit, terwijl de bal levend is.
 - Het duidelijk is, dat de bal **niet** door de basket zal gaan bij een vrije worp, die zal worden gevolgd door:
 - Een andere vrije worp(en).
 - Een volgende straf (vrije worp(en) en / of inworp).
 - Het signaal van de wedstrijdklok klinkt, om het verstrijken van een periode of verlenging aan te geven.
 - Het signaal van het vierentwintig-secondenapparaat klinkt, terwijl een ploeg balbezit heeft.
 - De bal bij een velddoelpoging gedurende zijn vlucht door een speler van een

van beide ploegen wordt aangeraakt nadat:

- Een scheidsrechter heeft gefloten.
- Het signaal van de wedstrijdklok klinkt voor het verstrijken van een periode.
- Het signaal van het vierentwintig-secondenapparaat klinkt.

10.4 De bal **wordt niet dood** en het doelpunt telt, als:

- De bal in de lucht is bij een velddoelpoging en:
 - Een scheidsrechter fluit.
 - Het signaal van de wedstrijdklok klinkt voor het verstrijken van een periode.
 - Het signaal van het vierentwintig-secondenapparaat klinkt.
- De bal in de lucht is bij een vrije worp en een scheidsrechter fluit voor ongeacht iedere overtreding, anders dan door de nemer van de vrije worp begaan.
- Een speler een fout begaat, ongeacht tegen welke tegenstander, terwijl de **bal in het bezit is van de tegenstander** die met een velddoelpoging bezig is en deze poging in een ononderbroken beweging voltooit, die begonnen is voor de fout werd begaan.

Deze voorziening is niet van toepassing en het doelpunt wordt **niet** geteld, indien er een volledig nieuwe velddoelpoging wordt ondernomen, nádat een scheidsrechter heeft gefloten.

Deze voorziening is niet van toepassing en het doelpunt wordt **niet** geteld, indien gedurende de ononderbroken beweging van een doelende speler het signaal van de wedstrijdklok of dat van het vierentwintig-secondenapparaat klinkt.

Art.11 Plaatsbepaling van een speler en van een scheidsrechter

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

Wanneer hij zich tengevolge van een sprong in de lucht bevindt, behoudt hij dezelfde status die hij had toen hij het laatst de vloer raakte. Hierbij zijn inbegrepen de grenslijnen, de middenlijn, de driepuntslijn, de vrije-worplijn en de lijnen die de beperkte gebieden begrenzen.

11.2 De plaats van een speler, die vanuit zijn aanvalshelft opspringt en in de lucht **nieuw balbezit** verkrijgt, wordt met betrekking tot de verdedigingshelft of de aanvalshelft bepaald, nadat hij weer op het speelveld is teruggekeerd.

11.3 De plaats van een **scheidsrechter** wordt op dezelfde wijze bepaald als die van een speler. Indien de bal een scheidsrechter raakt, is dat hetzelfde als het raken van de vloer op de plaats waar zich de scheidsrechter bevindt.

Art.12 Sprongbal

12.1 Definitie

12.1.1 Een **sprongbal** vindt plaats, wanneer een scheidsrechter de bal aan het begin van de eerste periode tussen twee tegenstanders opgooit.

12.1.2 **Balvast** vindt plaats, wanneer een of meer spelers van beide ploegen één of beide handen stevig op de bal hebben, waarbij geen enkele speler balbezit kan verkrijgen zonder ongewenste ruwheid.

12.2 Procedure

12.2.1 Iedere springer moet zich met beide voeten binnen de helft van de cirkel opstellen, het dichtst gelegen bij de eigen basket van de ploeg, met één voet in de nabijheid van de middenlijn.

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

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

12.2.4 De bal moet door één of door beide spelers met de hand(en) worden aangetikt, **nadat** deze zijn hoogste punt bereikt heeft.

12.2.5 Geen van beide springers mag zijn positie verlaten, alvorens de bal legaal getikt is.

12.2.6 Geen van beide springers mag de bal vangen of meer dan tweemaal tikken, voordat deze in aanraking is geweest met een van de niet-springers of de vloer.

12.2.7 Als de bal niet minstens door één van de springers is aangetikt, moet de sprongbal opnieuw worden uitgevoerd.

12.2.8 Van de niet-springers mag geen enkel deel van zijn lichaam op of over de lijn van de cirkel (cilinder) zijn, vóórdat de bal getikt is.

Een inbreuk van Art.12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 en 12.2.8 is een overtreding.

12.3 Sprongbalsituaties

Een sprongbalsituatie vindt plaats:

- Er voor een balvastsituatie is gefloten.
- De bal uitgaat en de scheidsrechters twijfelen, of het daarover oneens zijn,

wie als laatste de bal had aangeraakt.

- Er door beide ploegen bij de laatste niet geslaagde of enige vrije worp, een overtreding wordt begaan.
- Er een levende bal op de basketsteun komt vast te zitten (behalve tussen de vrije worpen in).
- De bal dood wordt en geen van beide ploegen balbezit heeft of aanspraak maakt op de bal.
- Na het wegstrepen van gelijkwaardige straffen tegen beide ploegen er geen uitvoering van straffen uit fouten overblijft en geen van beide ploegen balbezit had of aanspraak maakte op de bal voor de eerste fout of overtreding.
- Bij aanvang van alle periodes, uitgezonderd de eerste periode.

12.4 **Het beurtelingse balbezit**

12.4.1 Het beurtelingse balbezit is een methode, de bal door middel van een inworp, anders dan een sprongbal, levend te laten worden.

12.4.2 Bij alle sprongbalsituaties zullen de ploegen beurtelings de bal innemen, het dichtst gelegen bij de plaats waar de sprongbalsituatie zich heeft voorgedaan.

12.4.3 De ploeg die ná de sprongbal bij het begin van de eerste periode op het speelveld geen controle over de levende bal verkreeg, zal met het beurtelingse balbezit aanvangen.

12.4.4 Een ploeg die aan het einde van enige periode aanspraak maakt op het volgende beurtelingse balbezit, zal de volgende periode aanvangen met een inworp vanaf het verlengde van de middenlijn, tegenover de wedstrijdtafel.

12.4.5 Het beurtelingse balbezit:

- **Vangt aan**, als de bal voor een inworp aan een speler ter beschikking staat.
- **Eindigt**, als:
 - De bal een speler op het speelveld raakt of wordt aangeraakt.
 - De ploeg die de de bal mag innemen, een overtreding begaat.
 - Gedurende een inworp, een levende bal op de basketsteun komt vast te zitten.

12.4.6 De ploeg die de bal voor een inworp volgens het beurtelingse balbezit krijgt toegewezen, wordt door middel van de balbezitpijl aangeduid, die in de richting van de tegenstandersbasket wijst. De richting van de pijl verandert **onmiddellijk**, wanneer de inworp uit het beurtelingse balbezit beëindigd is.

12.4.7 Een **overtreding** begaan door een ploeg gedurende een inworp uit het beurtelingse balbezit, heeft verlies van de inworp tot gevolg. De beurtelings balbezitpijl zal direct van richting worden veranderd, aangevende dat de tegenstander van de ploeg die de overtreding beging, bij de volgende sprongbalsituatie aanspraak

maakt op het beurtelingse balbezit.

De wedstrijd moet worden voortgezet met het toekennen van de bal voor een inworp aan de tegenstanders van de ploeg die de overtreding beging, op de plaats van de oorspronkelijke inworp.

12.4.8 Een **fout** door een van beide ploegen begaan:

- Vóór aanvang van een periode, anders dan de eerste periode, **of**
- Gedurende een inworp uit het beurtelingse balbezit,

heeft voor de ploeg die de inworp mag uitvoeren, geen verlies van dit beurtelingse balbezit tot gevolg.

Doet zich een dergelijke fout voor gedurende een inworp die aan een periode voorafgaat nadat de bal aan de nemer van de inworp ter beschikking is gesteld, maar vóórdat de bal een speler op het speelveld heeft geraakt, dan wordt verondersteld dat deze gedurende de wedstrijd is begaan en dient overeenkomstig te worden bestraft.

Art.13 Hoe de bal wordt gespeeld

13.1 Definitie

13.1.1. Gedurende de wedstrijd wordt de bal uitsluitend met de handen gespeeld, mag worden gepast, geworpen, gerold of in elke richting worden gedribbeld, binnen de bepalingen van deze regels.

13.2 Regel

Een speler mag niet met de bal lopen, **opzettelijk** schoppen of met enig deel van het been blokkeren, of de bal met de vuist spelen.

Echter de bal **per ongeluk** met enig deel van het been raken of aanraken, is **geen** overtreding.

Een inbreuk van art. 13.2 is een overtreding.

Art.14 Balbezit

14.1 Het balbezit voor een ploeg **vangt aan**, als een speler van die ploeg een levende bal in zijn bezit heeft omdat hij die vasthoudt of er mee dribbelt, of een levende bal tot zijn beschikking heeft.

14.2 Balbezit voor een ploeg **duurt voort** zolang:

- Een speler van die ploeg controle heeft over een levende bal.
- De bal tussen ploegenoten wordt overgespeeld.

14.3 Balbezit voor een ploeg **eindigt**, wanneer:

- Een tegenstander balbezit verkrijgt.
- De bal dood wordt.
- De bal de handen van een speler voor een velddoelpoging of vrije worp heeft verlaten.

Art.15 Doelende speler

15.1 Een **schot** voor een velddoelpoging of een vrije worp houdt in, dat de bal zich in de hand(en) van een speler bevindt en vervolgens door de lucht in de richting van de basket van de tegenstander wordt geworpen.

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 wordt geduwd.

Een tik en een dunk worden ook als een velddoelpoging beschouwd.

15.2 **De velddoelpoging:**

- **Vangt aan**, als de speler zijn doorgaande beweging begint, die gewoonlijk aan het loslaten van de bal voorafgaat en hij naar het oordeel van de scheidsrechter een poging tot scoren is begonnen, door de bal naar de basket van de tegenstander te werpen, te tikken of te dunken.
- **Eindigt**, als de bal de hand(en) van de speler heeft verlaten, en ingeval hij zich in de lucht bevond, zijn beide voeten zich weer op de speelvloer bevinden.

Het is mogelijk, dat de hand(en) van de doelende speler door een tegenstander worden vastgehouden, met de bedoeling hem het scoren te beletten. In dit geval is het niet van essentieel belang of de bal de hand(en) van de speler heeft verlaten.

Er bestaat geen relatie tussen het aantal gemaakte stappen en de velddoelpoging.

15.3 **Doorgaande beweging** gedurende de velddoelpoging:

- **Vangt aan**, als 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 lichaamsbeweging, welke tijdens zijn velddoelpoging door de speler wordt gebruikt.
- **Eindigt**, wanneer de bal de handen van de speler heeft verlaten of in geval van een volledig nieuwe velddoelpoging.

Art.16 Doelpunt: Wanneer gemaakt en zijn waarde

16.1 Definitie

16.1.1 Een **doelpunt** wordt gemaakt, wanneer een levende bal van bovenaf door de basket gaat, erin blijft of erdoor gaat.

16.1.2 De **bal** wordt geacht **in de basket** te zijn, wanneer zelfs het kleinste deel van de bal zich in en onder het niveau van de ring bevindt.

16.2 Regel

16.2.1 Een doelpunt aan de ploeg toegekend, die op de tegenstandersbasket aanvalt waarin de bal is geworpen, wordt als volgt bepaald:

- Een doelpunt uit een vrije worp telt voor één (1) punt.
- Een doelpunt vanuit het tweepuntsgebied telt voor twee (2) punten.
- Een doelpunt vanuit het driepuntsgebied telt voor drie (3) punten.
- Een bal die na de laatste of enige vrije worp de ring geraakt heeft en legaal door een aanvallende of verdedigende speler is aangeraakt voordat deze door de basket ging, telt voor twee (2) punten.

16.2.2 Het doelpunt van een speler die **onopzettelijk** een velddoelpunt in de **eigen basket** van de ploeg maakt, telt voor twee (2) punten en zal worden genoteerd, als te zijn gemaakt door de aanvoerder van de tegenstanders, die zich op het speelveld bevindt..

16.2.3 Een ploeg die **opzettelijk** een velddoelpunt in de **eigen basket** van de ploeg maakt, begaat een overtreding en de punten worden niet toegekend.

16.2.4 Een speler die de bal **volledig** van anderen door de basket werpt, begaat een overtreding.

Art.17 Inworp

17.1 Definitie

17.1.1 Een inworp vindt plaats, als de bal door de speler die de inworp uitvoert, in het speelveld wordt geworpen.

17.2 Procedure

17.2.1 Een scheidsrechter dient de bal te overhandigen of ter beschikking te stellen aan de speler die de inworp zal uitvoeren. Hij mag de bal eveneens passen of stuiten, mits:

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

17.2.2 De speler moet de bal inwerpen het dichtst gelegen bij de plaats, zoals door de scheidsrechter aangewezen, waar de inbreuk had plaatsgevonden of waar het spel werd stilgelegd, behalve **direct achter** het bord.

17.2.3 Uitsluitend bij de volgende situaties moet de daaropvolgende inworp vanaf het verlengde van de middenlijn, tegenover de wedstrijdtafel, worden uitgevoerd:

- Bij aanvang van alle periodes, uitgezonderd de eerste periode.
- Na vrije worpen als gevolg van een technische, onsportieve of diskwalificerende fout.
- Na een time-out gedurende de laatste twee (2) minuten van de vierde (4^e) periode of gedurende de laatste (2) minuten van iedere verlenging, verleend aan de ploeg die op zijn **verdedigingshelft** aanspraak op de bal maakt.

De speler dient zich met één voet aan weerszijden van het verlengde van de middenlijn op te stellen en is gerechtigd, de bal naar een ploeggenoot te werpen op iedere plaats van het speelveld.

17.2.4 Na een persoonlijke fout, begaan door een speler van de ploeg in het bezit van een levende bal, of de ploeg die aanspraak maakt op de bal, moet de daaropvolgende inworp worden uitgevoerd vanaf de plaats het dichtst gelegen waar de inbreuk plaatsvond.

17.2.5 In het geval de bal door de basket was gegaan, maar de velddoelpoging of de vrije worp niet geldig is, dient de daaropvolgende inworp in het verlengde van de vrije-worplijn, vanachter de zijlijn, plaats te vinden.

17.2.6 Na een geslaagde velddoelpoging of geslaagde laatste of enige vrije worp mag:

- Iedere speler van de **niet-scorende** ploeg, de bal in het spel brengen, vanaf iedere plaats vanachter de eindlijn waar het doelpunt was gemaakt. Dit is van toepassing nadat een scheidsrechter de bal aan een speler heeft overhandigd of de bal tot zijn beschikking heeft gesteld na een time-out of na iedere andere onderbreking van de wedstrijd na een geslaagd velddoelpunt of na een geslaagde laatste of enige vrije worp.
- De speler die de inworp uitvoert, zich zijwaarts en/of achterwaarts bewegen, en/of de bal tussen ploeggenoten op of achter de eindlijn overspelen, waarbij het tellen van de vijf (5) seconden aanvangt, op het moment dat de bal ter beschikking staat van de eerste speler.

17.3 **Regel**

17.3.1 De speler die de inworp zal uitvoeren mag **niet**:

- Meer dan vijf (5) seconden gebruiken voor het loslaten van de bal.
- Het speelveld betreden, terwijl hij de bal in zijn hand(en) heeft.
- Veroorzaken dat de bal de vloer buiten het speelveld raakt, nadat de bal voor de inworp is losgelaten.
- De bal op het speelveld aanraken, voordat een andere speler deze heeft aangeraakt.
- Veroorzaken dat de bal rechtstreeks door de basket gaat.
- De totale afstand van één (1) meter overschrijden bij het zich in één of in beide richtingen zijwaarts verplaatsen van de aangewezen plaats van de inworp, vóórdat of terwijl de bal wordt losgelaten. Echter, het is hem toegestaan, voor zover de omstandigheden dat toelaten, zich rechtstreeks achterwaarts, van de lijn af, te verplaatsen.

17.3.2 Andere spelers mogen **niet**:

- Enig deel van hun lichaam over de grenslijn hebben, vóór de bal over de lijn is geworpen.
- Minder dan één (1) meter verwijderd zijn van de speler die de bal gaat inwerpen, indien de obstakelvrijruimte op de plaats van de inworp minder dan twee (2) meter tot de grenslijn bedraagt.

Een inbreuk van Art.17.3 is een overtreding.

17.4 **Straf**

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

Art.18 Time-out

18.1 **Definitie**

Een **time-out** is een onderbreking van de wedstrijd, door de coach of assistent-coach verzocht.

18.2 **Regel**

18.2.1 Iedere time-out moet één (1) minuut duren.

18.2.2 Gedurende een time-outgelegenheid mag er een time-out worden verleend.

- 18.2.3 Een time-outgelegenheid **vangt aan** voor:
- Beide ploegen als de bal dood wordt, de wedstrijdklok stilstaat en de scheidsrechter zijn communicatie met de wedstrijdtafel beëindigd heeft.
 - Beide ploegen als de bal dood wordt na de laatste geslaagde of enige vrije worp.
 - De **niet-scorende** ploeg als er een velddoelpunt is gemaakt.
- 18.2.4 Een time-outgelegenheid **eindigt**, wanneer de bal ter beschikking staat van een speler voor een inworp of voor de eerste of enige vrije worp.
- 18.2.5 Twee (2) time-outs, willekeurig op te nemen, zijn er tijdens de eerste helft aan ieder van beide ploegen toegestaan, drie (3) time-outs, willekeurig op te nemen, gedurende de tweede helft en één (1) time-out, willekeurig op te nemen, gedurende iedere verlenging.
- 18.2.6 Ongebruikte time-outs mogen niet naar de volgende helft of verlenging worden overgedragen.
- 18.2.7 De time-out wordt aan de ploeg belast, wiens coach als eerste een time-out heeft aangevraagd, tenzij de time-out wordt verleend na een velddoelpunt, gemaakt door de tegenstander, zonder dat er voor een fout of overtreding werd gefloten.
- 18.2.8 Er zal **geen** time-out gedurende de laatste twee (2) minuten van de vierde (4^e) periode of de laatste twee (2) minuten van iedere verlenging aan de **scorende** ploeg worden toegestaan, wanneer de wedstrijdklok na een geslaagd velddoelpunt wordt stilgezet, tenzij een scheidsrechter de wedstrijd heeft onderbroken.
- 18.3 **Procedure**
- 18.3.1 Slechts een coach of assistent-coach heeft het recht een time-out aan te vragen. Hij moet visueel contact met de scorer tot stand brengen of naar wedstrijdtafel toegaan en duidelijk om een time-out vragen, door met zijn handen het geëigende teken te maken.
- 18.3.2 Een aanvraag voor een time-out kan slechts worden ingetrokken, vóórdat het signaal van de scorer voor dit verzoek heeft geklonken.
- 18.3.3 **De time-out:**
- **Vangt aan**, wanneer een scheidsrechter fluit en het time-outteken geeft.
 - **Eindigt**, wanneer de scheidsrechter fluit en de ploegen op het speelveld wenkt.
- 18.3.4 Zodra een time-outgelegenheid aanvangt, moet de scorer zijn signaal laten klinken om de scheidsrechters ervan in kennis te stellen, dat er een aanvraag

voor een time-out is gedaan.

Indien er velddoelpunt wordt gescoord tegen een ploeg die een time-out heeft aangevraagd, moet de timer de wedstrijdklok onmiddellijk stilzetten en zijn signaal laten klinken.

18.3.5 Tijdens de time-out en gedurende een onderbreking van de wedstrijd vóór aanvang van de tweede (2^e) en vierde (4^e) periode of vóór aanvang van iedere verlenging, mogen de spelers het speelveld verlaten en op de spelersbank plaatsnemen en de personen die zich in het spelersbankgebied mogen bevinden, is het toegestaan het speelveld te betreden, mits zij in de omgeving van hun spelersbankgebied verblijven.

18.3.6 Indien het verzoek voor een time-out wordt gedaan, **nadat** de bal ter beschikking staat van de nemer van de vrije worp voor de eerste of enige vrije worp, moet de **time-out** aan één van beide ploegen worden toegestaan, wanneer:

- De laatste of enige vrije worp geslaagd was.
- Er een inworp volgt vanaf het verlengde van de middenlijn.
- Er voor een fout tussen de vrije worpen wordt gefloten. In dat geval worden de vrije worp(en) voltooid en vindt de time-out plaats, vóór de uitvoering van de nieuwe straf.
- Er voor een fout wordt gefloten, vóórdat de bal levend wordt na de laatste of enige vrije worp. In dat geval vindt de time-out plaats, vóór de uitvoering van de nieuwe straf.
- Er voor een overtreding wordt gefloten, vóórdat de bal levend wordt na de laatste of enige vrije worp. In dat geval vindt de time-out plaats, vóór de uitvoering van de inworp.

In geval van een opeenvolgende reeks van vrije worpen en/of erop volgend balbezit als uitvloeisel van meer dan één (1) enkelvoudige straf, dient iedere reeks als afzonderlijk te worden beschouwd.

Art.19 Vervangingen

19.1 Definitie

Een vervanging is een onderbreking van de wedstrijd, door de vervanger aangevraagd een speler te worden.

19.2 Regel

19.2.1 Een ploeg mag een speler(s) tijdens een wisselgelegenheid vervangen.

19.2.2 Een wisselgelegenheid **vangt aan**, voor:

- Beide ploegen als de bal dood wordt en de wedstrijdklok stilstaat en de scheidsrechter zijn communicatie met de wedstrijdtafel beëindigd heeft.

- Beide ploegen als de bal dood wordt na de laatste geslaagde of enige vrije worp.
 - De **niet-scorende** ploeg als er een velddoelpunt wordt gemaakt gedurende de laatste twee (2) minuten van de vierde (4^e) periode of de laatste twee (2) minuten van iedere verlenging(en).
- 19.2.3 Een wisselgelegenheid **eindigt**, wanneer de bal ter beschikking staat van een speler voor een inworp of voor de eerste of enige vrije worp.
- 19.2.4 Een speler die vervanger is geworden en een vervanger die speler is geworden, mag achtereenvolgens niet aan het spel deelnemen of het speelveld verlaten, totdat de bal weer dood is geworden na een periode waarin de wedstrijdklok heeft gelopen, tenzij:
- De ploeg tot minder dan vijf (5) spelers is teruggebracht.
 - De speler die betrokken is bij de vrije worpen als uitvloeisel van de herstelbare verkeerde beslissing, zich op de spelersbank bevindt, na legaal te zijn vervangen.
- 19.2.5 Aan de **scorende** ploeg **zal er geen vervanging worden toegestaan**, wanneer na een geslaagd velddoelpunt gedurende de laatste twee (2) minuten van de vierde (4^e) periode of de laatste twee (2) minuten van iedere verlenging de wedstrijdklok stilstaat, tenzij een scheidsrechter de wedstrijd heeft onderbroken.
- 19.3 **Procedure**
- 19.3.1 Slechts een vervanger heeft het recht een wissel aan te vragen. Hij (niet de coach of de assistent-coach) dient zich naar de wedstrijdtafel te begeven en op een duidelijke manier om een wissel te vragen, door met zijn handen het gebruikelijke signaal te geven of op de stoel voor de vervangers plaats te nemen. Hij moet gereed zijn, om onmiddellijk aan het spel te kunnen deelnemen.
- 19.3.2 Een aanvraag voor een vervanging mag slechts worden ingetrokken, vóórdat het signaal van de scorer voor dit verzoek heeft geklonken.
- 19.3.3 Zodra een wisselgelegenheid aanvangt, moet de scorer zijn signaal laten klinken om de scheidsrechters ervan in kennis te stellen, dat er een aanvraag voor een vervanging is gedaan.
- 19.3.4 De vervanger moet buiten de lijnen van het speelveld verblijven, tot de scheidsrechter het wisselteken geeft en hem wenkt het speelveld te betreden.
- 19.3.5 Een speler die vervangen is, mag zich direct naar zijn spelersbank begeven, zonder zich bij de scorer of de scheidsrechter te hoeven afmelden.
- 19.3.6 Vervangingen dienen zo snel mogelijk te zijn voltooid. Een speler die zijn vijfde

(5^e) fout heeft begaan of gediskwalificeerd is, dient ogenblikkelijk te worden vervangen (ongeveer dertig (30) seconden). Indien er naar het oordeel van de scheidsrechter sprake is van een onredelijk oponthoud, moet de in overtreding zijnde ploeg met een time-out worden belast. Indien de ploeg geen time-out over heeft, zal de coach met een technische fout ('B') worden belast.

19.3.7 Als er gedurende een time-out of een onderbreking van de wedstrijd een vervanging is aangevraagd, moet de vervanger vóór hij het speelveld betreedt, zich bij de scorer melden.

19.3.8 Indien de nemer van de vrije worpen vervangen moet worden, omdat hij:

- Geblesseerd is.
- Zijn vijfde (5^e) fout heeft begaan.
- Gediskwalificeerd is.

Moeten de vrije worpen door zijn vervanger worden uitgevoerd en mag niet eerder worden vervangen tot aan de volgende periode, waarin de wedstrijdklok heeft gelopen.

19.3.9 Indien het verzoek voor een vervanging wordt gedaan, **nadat** de bal ter beschikking staat van de nemer van de vrije worp voor de eerste of enige vrije worp, moet de **vervanging** aan één van beide ploegen worden toegestaan, wanneer:

- De laatste of enige vrije worp geslaagd was.
- Er een inworp volgt vanaf het verlengde van de middenlijn.
- Er voor een fout tussen de vrije worpen wordt gefloten. In dat geval worden de vrije worp(en) voltooid en vindt de vervanging plaats, vóór de uitvoering van de volgende straf
- Er voor een fout wordt gefloten, vóórdat de bal levend wordt na de laatste of enige vrije worp. In dat geval vindt de vervanging plaats, vóór de uitvoering van de nieuwe straf.
- Er voor een overtreding wordt gefloten, vóórdat de bal levend wordt na de laatste of enige vrije worp. In dat geval vindt de vervanging plaats, vóór de uitvoering van de inworp.

In geval van een opeenvolgende reeks van vrije worpen en/of erop volgend balbezit als uitvloeisel van meer dan één (1) enkelvoudige straf, dient iedere reeks als afzonderlijk te worden beschouwd.

Art.20 Verbeurd verklaarde wedstrijd

20.1 Regel

Een ploeg verliest de wedstrijd door verbeurd verklaren indien:

- Vijftien (15) minuten na het geplande aanvangstijdstip de ploeg niet aanwezig is of niet in staat is vijf (5) spelers op te stellen, gereed om te kunnen spelen.
- Haar acties voorkomen, dat de wedstrijd gespeeld kan worden.
- Het weigert te spelen, na hiertoe opdracht van de hoofdscheidsrechter te hebben gekregen.

20.2 Straf

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

20.2.2 In geval van een reeks van dubbelwedstrijden (thuis en uit), waarbij de gescoorde punten worden opgeteld én tijdens de Play-Offs ('best of three'), verliest de ploeg die in gebreke blijft bij de eerste, de tweede of de derde wedstrijd, de hele reeks of de Play-Offs door 'Verbeuren'. Dit geldt niet voor 'best of five' Play-Offs.

Art.21 Verloren verklaarde wedstrijd

21.1 Regel

Een ploeg zal een wedstrijd ten gevolge van het in gebreke blijven verliezen, wanneer tijdens een wedstrijd de ploeg minder dan twee (2) spelers op het speelveld heeft, gereed om te kunnen spelen.

21.2 Straf

21.2.1 Indien de ploeg waaraan de wedstrijd wordt toegekend voorstaat, is de bereikte stand op het moment van de onderbreking de eindstand. Staat de ploeg, waaraan de wedstrijd is toekend niet voor, dan moet als uitslag twee tegen nul (2 tegen 0) ten gunste van deze ploeg worden genoteerd. De in gebreke zijnde ploeg ontvangt één (1) punt in de rangschikking.

21.2.2 In geval van een reeks van dubbelwedstrijden (thuis en uit), waarbij de gescoorde punten worden opgeteld, verliest de ploeg die in gebreke blijft bij de eerste of de tweede wedstrijd, de gehele reeks door 'In gebreke blijven'.

Art.22 Overtredingen**22.1 Definitie**

Een overtreding is een inbreuk op de regels.

22.2 Straf

De bal wordt toegekend aan de tegenstanders voor een inworp het dichtst gelegen bij de plaats van de inbreuk, behalve **direct achter** het bord, tenzij anders door de regels bepaald.

Art.23 Speler uit en bal uit**23.1 Definitie**

23.1.1 Een **speler** is uit, als enig deel van zijn lichaam de vloer of enig voorwerp raakt, anders dan een speler, op, boven of voorbij de grenslijnen.

23.1.2 De **bal** is uit, wanneer het in aanraking komt met:

- Een speler of enig persoon buiten de grenslijnen.
- De vloer of enig voorwerp op, boven of voorbij de grenslijnen.
- De steunen, de achterkant van het bord of enig voorwerp boven het speelveld.

23.2 Regel

23.2.1 Het uitgaan van de bal wordt, alvorens uit te gaan, veroorzaakt door de speler die als laatste door de bal werd geraakt of aangeraakt, zelfs als de bal uitgaat door iets anders dan een speler te raken.

23.2.2 Indien de bal uit is, tengevolge van het raken of aanraken van de bal door een speler op of buiten de grenslijnen, dan heeft deze speler het uitgaan van de bal veroorzaakt.

23.2.3 Indien een speler(s) zich gedurende een **balvastsituatie** buiten het speelveld of naar zijn verdedigingsshelft beweegt, doet er zich een sprongbalsituatie voor.

Art.24 Dribbelen

24.1 Definitie

24.1.1 **Een dribbel vangt aan**, als een speler, na een levende bal op het speelveld bemachtigd te hebben, deze op het speelveld werpt, tikt, rolt, ermee dribbelt of doelbewust tegen het bord werpt en de bal weer raakt, vóór deze met een andere speler in aanraking komt.

Een dribbel is beëindigd, zodra de speler de bal gelijktijdig met beide handen raakt, of de bal in een of beide handen tot stilstand laat komen.

Tijdens een dribbel mag de bal in de lucht worden geworpen, mits de bal de speelvloer of een andere speler raakt, voordat de speler die de bal had opgeworpen deze weer met de hand raakt.

Er is geen beperking met betrekking tot het aantal passen dat een speler mag nemen, wanneer de bal niet met zijn hand in aanraking is.

24.1.2 Een speler die per ongeluk controle over de bal verliest en daarop weer controle over een levende bal op het speelveld verkrijgt, wordt beschouwd de bal te **fumbelen**.

24.1.3 In het navolgende is er geen sprake van een dribbel:

- Opeenvolgende velddoelpogingen.
- Het fumbelen van de bal bij aanvang of einde van een dribbel.
- Pogingen de bal te bemachtigen, door hem buiten het bereik van andere spelers weg te tikken.
- Het tikken van de bal buiten het bereik van een andere speler.
- Het onderscheppen van een pass en controle over de bal verkrijgen.
- Het werpen van de bal van de ene hand naar de andere hand, waarbij het toegestaan is, de bal tot rust te laten komen vóór deze de vloer raakt, mits de loopregel daarbij niet wordt overtreden.

24.2 Regel

Een speler mag niet, na zijn eerste dribbel beëindigd te hebben, voor de tweede maal gaan dribbelen, tenzij hij, tussen de twee dribbels in, controle over de levende bal op het speelveld verloor tengevolge van:

- Een velddoelpoging.
- Een aanraking van de bal door een tegenstander.
- Een pass of fumble, waarbij de bal door een tegenstander is geraakt of aangeraakt.

Art.25 Lopen

25.1 Definitie

25.1.1 **Lopen** is een ongeoorloofde beweging van één of beide voeten in welke richting dan ook en de beperkingen overschrijdt zoals in dit artikel vervat, zolang de speler op het speelveld in het bezit is van een levende bal.

25.1.2 Een **pivot** vindt plaats, wanneer een speler op het speelveld in het bezit van een levende bal, één of meerdere malen met dezelfde voet in welke richting dan ook een pas doet, waarbij de andere voet, genaamd de **pivotvoet**, op dezelfde plaats met het speelveld in aanraking blijft.

25.2 Regel

25.2.1 Bepalen van de pivotvoet voor een speler die op het speelveld een levende bal ontvangt:

- Terwijl hij met **beide voeten op het speelveld staat**:
 - Op het moment dat één voet wordt opgetild, wordt de **andere** voet de pivotvoet.
- Terwijl hij **zich voortbeweegt of dribbelt**:
 - Indien één voet de vloer raakt, wordt deze voet de pivotvoet.
 - Indien **beide** voeten **van de vloer** zijn en de speler gelijktijdig op beide voeten landt, wordt de andere voet op het moment dat één voet wordt opgetild, de pivotvoet.
 - Indien **beide** voeten **van de vloer** zijn en de speler op één voet landt, is die voet de pivotvoet. Een speler die met één voet afzet en tot stilstand is gekomen door gelijktijdig met beide voeten op het speelveld te landen, heeft **geen** pivotvoet.

25.2.2 Voortbewegen met de bal voor een speler die de pivotvoet heeft bepaald en op het speelveld controle heeft over een levende bal:

- Terwijl hij met **beide voeten op het speelveld staat**:
 - Mag de pivotvoet bij aanvang van een dribbel niet worden opgetild, vóórdát de bal de hand(en) heeft verlaten.
 - Mag de speler voor de uitvoering van een pass of velddoelpoging met de pivotvoet afzetten, maar geen van beide voeten mag op het speelveld terugkomen, vóórdát de bal de hand(en) heeft verlaten.
- Terwijl hij **zich voortbeweegt**:
 - Mag de speler voor de uitvoering een pass of velddoelpoging met de pivotvoet afzetten en met één voet of gelijktijdig met beide voeten op het speelveld terugkomen. Hierna mag één of beide voeten worden opgetild, maar mag (mogen) niet op het speelveld terugkomen, vóórdát de bal de hand(en) heeft verlaten.

- Mag de speler bij aanvang van een dribbel de pivotvoet niet optillen, vóórdat de bal de hand(en) heeft verlaten.
- Terwijl hij tot stilstand komt en **geen van beide voeten** de pivotvoet is:
 - Mag geen van beide voeten vóór aanvang van een dribbel worden opgetild, vóórdat de bal de hand(en) heeft verlaten.
 - Mag voor de uitvoering van een pass of een velddoelpoging één of beide voeten worden opgetild, maar niet op het speelveld terugkomen, vóórdat de bal de hand(en) heeft verlaten.

25.2.3 Speler die valt, ligt of op de vloer zit:

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

Art.26 Drie seconden

26.1 Regel

26.1.1 Een speler mag zich niet langer dan drie (3) opeenvolgende seconden in het beperkte gebied van de tegenstander ophouden, zolang zijn ploeg op de **aanvalshelft** in het bezit is van een levende bal en de wedstrijd klok loopt.

26.1.2 Begrip moet worden opgebracht voor een speler die:

- Een poging doet het beperkte gebied te verlaten.
- Zich in het beperkte gebied bevindt, wanneer hij of een ploeggenoot een velddoelpoging onderneemt en de bal net de hand(en) voor een velddoelpoging verlaat of heeft verlaten.
- In het beperkte gebied dribbelt om een velddoelpoging te ondernemen en zich daarin minder dan drie (3) seconden heeft opgehouden.

26.1.3 Om een positie buiten het beperkte gebied in te nemen, moet de speler met beide voeten buiten het beperkte gebied **op** de speelvloer staan.

Art.27 Zwaar bewaakte speler

27.1 Definitie

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

- 27.2 **Regel**
- Een zwaarbewaakte speler moet de bal binnen vijf (5) seconden passen, schieten of dribbelen.
- Art.28 Acht seconden**
- 28.1 **Definitie**
- 28.1.1 De **verdedigingshelft** van een ploeg bestaat uit de eigen basket, dat deel van het bord dat zich binnen het speelveld bevindt en dat deel van het speelveld dat wordt begrensd door de eindlijn achter de eigen basket van de ploeg, de zijlijnen en de middenlijn.
- 28.1.2 De **aanvalshelft** van een ploeg bestaat uit de basket van de tegenstander, dat gedeelte van het bord dat zich binnen het speelveld bevindt en dat deel van het speelveld dat gelegen is tussen de eindlijn achter de basket van de tegenpartij, de zijlijnen en de binnenzijde van de middenlijn, het dichtst gelegen bij de tegenstandersbasket.
- 28.1.3 De bal **is op de aanvalshelft** van een ploeg:
- Als het de aanvalshelft raakt.
 - Als het óf een speler, óf een scheidsrechter raakt, die met een deel van zijn lichaam in contact is met de aanvalshelft.
 - Als gedurende een dribbel van de verdedigingshelft naar de aanvalshelft, **beide voeten én de bal in contact zijn met de aanvalshelft.**
- 28.2 **Regel**
- 28.2.1 Telkens wanneer een speler op zijn **verdedigingshelft** bezit verkrijgt over een **levende** bal, moet zijn ploeg binnen acht (8) seconden de bal op haar aanvalshelft hebben gebracht.
- 28.2.2 De acht (8) secondenperiode wordt met de resterende tijd voortgezet, wanneer de ploeg die voordien balcontrole had, een inworp op haar verdedigingshelft is toegekend als gevolg van:
- Een uitbal.
 - Een speler van dezelfde ploeg gewond is geraakt.
 - Een sprongbalsituatie.
 - Een dubbelfout.
 - Gelijkwaardige straffen tegen beide ploegen die elkaar opheffen.

Art.29 **Vierentwintig seconden**

29.1 **Regel**

29.1.1 Telkens wanneer een speler op het **speelveld** een **levende** bal in bezit heeft, dient zijn ploeg binnen vierentwintig (24) seconden een velddoelpoging te hebben ondernomen.

Voor het kunnen vaststellen van een velddoelpoging binnen vierentwintig (24) seconden moet:

- De bal de hand(en) van de speler hebben verlaten, vóórdát het signaal van het vierentwintig-secondenapparaat klinkt, **én**
- Moet de bal de ring raken, óf door de basket zijn gegaan, nádat de bal de hand(en) van de speler heeft verlaten.

29.1.2 Wanneer er een **velddoelpoging tegen het einde van de vierentwintig-seconden-periode wordt ondernomen** en het signaal klinkt terwijl de bal in de lucht is:

- Vindt er **geen overtreding** plaats, indien de bal door de basket gaat. Het signaal wordt genegeerd en het doelpunt telt.
- Vindt er **geen overtreding** plaats, indien de bal de ring raakt, maar niet door de basket gaat. Het signaal wordt genegeerd en de wedstrijd wordt voortgezet.
- Vindt er **een overtreding** plaats, indien de bal het bord (niet de ring) raakt of de ring mist, tenzij de tegenstanders **rechtstreeks** en **ondubbelzinnig** controle over de bal hebben verkregen. In dat geval moet het signaal worden genegeerd en de wedstrijd worden voortgezet.

Alle beperkingen met betrekking tot Goal tending en Interference **blijven van toepassing.**

29.2 **Procedure**

29.2.1 Indien de wedstrijd om een geldige reden door de scheidsrechter is onderbroken en niet aan een van beide ploegen gerelateerd is, (vierentwintig-secondenapparaat abusievelijk teruggezet, enz.) of gerelateerd aan de tegenstanders van de ploeg in balbezit, zal de bal aan de ploeg worden toegekend die hiervoor in balbezit was, met een nieuwe vierentwintig (24) seconden.

Echter, indien naar het oordeel van de scheidsrechters de tegenstanders hier nadeel van ondervinden, zal de tijd op het vierentwintig-secondenapparaat worden voortgezet vanaf het moment waarop de tijd was onderbroken.

29.2.2 Indien het signaal van het vierentwintig-secondenapparaat **abusievelijk** klinkt, terwijl een ploeg balbezit heeft of geen van beide ploegen in balbezit is, zal het signaal worden genegeerd en de wedstrijd worden voortgezet.

Echter, indien naar het oordeel van de scheidsrechters de ploeg in balbezit hier nadeel van ondervindt, zal de wedstrijd worden onderbroken, het vierentwintig-secondenapparaat worden gecorrigeerd en de bal aan die ploeg worden toegevoerd.

Art.30 Terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft

30.1 Definitie

30.1.1 De bal is op de verdedigingshelft van een ploeg wanneer:

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

30.1.2 De bal wordt beschouwd ongeoorloofd naar de verdedigingshelft te zijn teruggegaan, wanneer een speler van de ploeg in het bezit van een levende bal:

- Als **laatste** de **bal** op de zijn aanvalshelft aanraakte, waarna hij of een ploeggenoot als **eerste** de **bal** op de verdedigingshelft raakt.
- Als **laatste** de **bal** op zijn verdedigingshelft aanraakte, waarna de **bal** in aanraking komt met de aanvalshelft en vervolgens als **eerste** door die speler of een ploeggenoot op de verdedigingshelft wordt aangeraakt.

Deze beperking is van toepassing op alle situaties van een ploeg op de aanvalshelft, inclusief de inwerpen.

Echter, dit is **niet** van toepassing op een speler die vanuit zijn **aanvalshelft** opspringt, **in de lucht balbezit** verkrijgt en vervolgens op zijn verdedigingshelft landt.

30.2 Regel

Een speler waarvan zijn ploeg in het bezit is van een levende bal, mag niet veroorzaken dat de bal ongeoorloofd naar zijn verdedigingshelft gaat.

Art.31 Goal tending en Interference

31.1 Definitie

31.1.1 **Een schot voor een velddoelworp of vrije worp:**

- **Vangt aan**, wanneer de bal de hand(en) van een speler voor een doelworp heeft verlaten.

- **Eindigt**, wanneer de bal:
 - Direct van boven door de basket gaat, erin blijft of er doorheen gaat.
 - Niet langer de mogelijkheid heeft door de basket te gaan.
 - De ring raakt.
 - De speelvloer raakt.
 - Dood wordt.

31.2 **Regel**

31.2.1 **Goal tending** tijdens een **velddoelpoging** vindt plaats, wanneer een speler de bal raakt, die zich volledig boven het niveau van de ring bevindt én:

- In dalende lijn is op weg naar de basket, **of**
- De bal raakt, nadat deze het bord geraakt heeft.

31.2.2 **Goal tending** tijdens een **vrije worp** vindt plaats, wanneer een speler de bal in zijn vlucht naar de basket raakt, vóórdat de ring geraakt is.

31.2.3 Deze beperkingen zijn van toepassing totdat:

- De bal gedurende de doelworp niet langer de mogelijkheid heeft door de basket te gaan.
- De bal de ring geraakt heeft.

31.2.4 **Interference** tijdens een **velddoelpoging** vindt plaats wanneer:

- Een speler de basket of het bord raakt, terwijl de bal met de ring in contact is.
- Een speler van onderen door de basket reikt en de bal raakt. Dit is ook van toepassing op een pass, nadat de bal de ring geraakt heeft.
- Een verdedigende speler de bal of de basket raakt, terwijl de bal zich in de basket bevindt of voorkomt dat de bal door de basket kan gaan.
- Een verdedigende speler het bord of de ring zodanig laat trillen, dat naar het oordeel van de scheidsrechter voorkomen wordt, dat de bal door de basket kon gaan.
- Een aanvallende speler het bord of de ring zodanig laat trillen, waardoor naar het oordeel van de scheidsrechter de bal door de basket is kunnen gaan.
- Een speler de basket vastgrijpt om de bal te spelen. Dit is ook van toepassing nadat de bal de ring geraakt heeft.

31.2.5 **Interference** tijdens een **vrije worp** vindt plaats wanneer:

- Een speler gedurende een vrije worp, welke door meerdere vrije worp(en) gevolgd zullen worden, de bal, de basket of het bord raakt, terwijl de bal de mogelijkheid heeft door de basket te gaan.
- Een speler gedurende de laatste of enige vrije worp de basket of het bord raakt, terwijl de bal met de ring in contact is.

- Een speler van onderen door de basket reikt en de bal raakt.
- Een verdedigende speler gedurende de laatste of enige vrije worp, nadat de bal de ring geraakt heeft en de mogelijkheid heeft door de basket te gaan, het bord of de ring zodanig laat trillen, dat naar het oordeel van de scheidsrechter voorkomen wordt, dat de bal door de basket kon gaan.
- Een aanvallende speler gedurende de laatste of enige vrije worp, nadat de bal de ring geraakt heeft en de mogelijkheid heeft door de basket te gaan, het bord of de ring zodanig laat trillen, dat naar het oordeel van de scheidsrechter de bal door de basket is kunnen gaan.

31.2.6 Geen enkele speler mag de bal aanraken, nadat deze de ring geraakt heeft en nog de mogelijkheid heeft door de basket te kunnen gaan, nadat:

- Een scheidsrechter heeft gefloten en de bal:
 - Zich in de handen van een doelende speler bevindt.
 - Zich na een velddoelpoging in de lucht bevindt.
- Het signaal van de wedstrijd klok voor het einde van een periode heeft geklonken.

Alle beperkingen met betrekking tot Goal tending en Interference **blijven van toepassing.**

31.3 **Straf**

31.3.1 Indien de overtreding is begaan door een **aanvallende speler**, kunnen er geen punten worden toegekend. De bal wordt aan de tegenstanders toegekend voor een inworp aan de zijlijn ter hoogte van het verlengde van de vrije-worplijn, tenzij anders door de regels is bepaald.

31.3.2 Indien de overtreding is begaan door een **verdedigende speler**, wordt de aanvallende ploeg toegekend:

- Een (1) punt, wanneer de bal voor een vrije worp was losgelaten.
- Twee (2) punten, wanneer de bal vanuit het tweepuntsgebied was losgelaten.
- Drie (3) punten, wanneer de bal vanuit het driepuntsgebied was losgelaten.

Toekening van de punten, alsof de bal door de basket was gegaan.

31.3.3 Indien de overtreding gedurende de laatste of enige vrije worp door een **verdedigende** speler is begaan, zal er aan de aanvallende ploeg één (1) punt worden toegekend, gevolgd door een technische fout ten laste van de verdedigende speler.

Art.32 Fouten**32.1 Definitie**

32.1.1 Gedurende een wedstrijd, waarin tien (10) spelers zich met grote snelheid in een beperkte ruimte bewegen, kan **persoonlijk contact** niet worden vermeden.

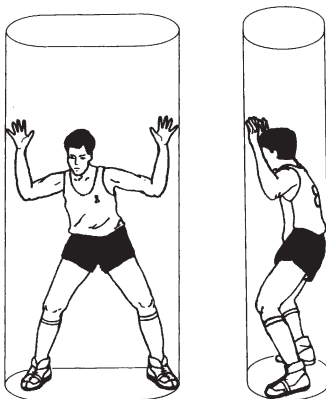
32.1.2 Een fout is een inbreuk op de regels betreffende ongeoorloofd persoonlijk contact met een tegenstander en/of onsportief gedrag.

32.1.3 Een willekeurig aantal fouten kan er tegen één of beide ploegen worden gefloten. Ongeacht de straf, dient iedere fout op naam van de overtreder op het wedstrijdformulier te worden genoteerd.

Art.33 Contact: Algemene principes**33.1 Cilinderprincipe**

Het **cilinderprincipe** wordt omschreven als de ruimte binnen een denkbeeldige cilinder welke een speler op de speelvloer inneemt, met inbegrip van de ruimte boven de speler en wordt beperkt:

- Aan de **voorkant** door de handpalmen,
- Aan de **achterkant** door het achterste, en
- Aan de **zijanten** door de buitenzijde van de armen en benen.



Tekening 5 Cilinderprincipe

De handen en armen mogen voor het bovenlichaam niet verder worden uitgestoken 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 varieert met de lengte van de speler.

33.2 **Principe van de verticaliteit**

Gedurende de wedstrijd heeft iedere speler recht op een plaats op de speelvloer en de ruimte (cilinder) die zich onmiddellijk boven hem bevindt en niet reeds door een tegenstander was ingenomen.

Dit principe beschermt de ruimte op het speelveld welke hij inneemt en de ruimte boven hem, wanneer hij verticaal binnen deze ruimte opspringt.

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

Een verdediger moet **niet** worden bestraft, voor het verticaal verlaten van de speelvloer (binnen zijn cilinder) of voor het recht boven zijn hoofd hebben van zijn handen en armen binnen zijn eigen cilinder.

De aanvallende speler, of hij zich op de speelvloer of zich in de lucht bevindt, mag geen contact met de verdedigende speler veroorzaken die een legale verdedigende positie heeft, door:

- Zijn armen te gebruiken om extra ruimte voor zichzelf te creëren (clear-out).
- Zijn armen of benen te spreiden, om contact te veroorzaken tijdens of onmiddellijk na een velddoelpoging.

33.3 **Legale verdedigende positie**

Een verdedigende speler heeft een legale verdedigende uitgangspositie ingenomen als:

- Hij met zijn gezicht naar zijn tegenstander gericht staat, **én**
- Hij met beide voeten op de speelvloer staat.

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

Bewaking van een speler die balbezit heeft

In geval van het verdedigen van een speler die balbezit heeft (houdt de bal vast of dribbelt ermee), **zijn de elementen van tijd en plaats niet van toepassing.**

De speler met de bal dient te verwachten, dat hij verdedigd wordt en moet derhalve voorbereid zijn te stoppen of van richting te veranderen als 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 lichamenlijk contact voorafgaat aan het innemen van die positie.

Op het moment dat 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, teneinde een dribbelende speler te verhinderen hem voorbij te gaan.

Teneinde een doordring-/blokkeersituatie te beoordelen, waarbij een speler in balbezit is, moet de scheidsrechter de volgende uitgangspunten hanteren:

- De verdedigende speler moet een legale verdedigende positie innemen door van aangezicht tot aangezicht te staan ten opzichte van de speler met de bal, terwijl hij beide voeten op de speelvloer heeft.
- De verdediger mag, om zijn legale verdedigende positie te handhaven, stil blijven staan, verticaal opspringen of zich zijwaarts of achterwaarts bewegen.
- Tijdens de beweging om zijn legale verdedigende positie te handhaven, mogen één of beide voeten zich gedurende een ogenblik van de speelvloer af zijn, mits de beweging zijwaarts of achterwaarts is, maar **niet in de richting** van de speler met de bal.
- Het contact moet op de torso plaatsvinden, waardoor de verdedigende speler moet worden beschouwd als eerste op de plaats van het contact aanwezig te zijn.
- Nadat hij zijn legaal verdedigende positie bereikt heeft, mag de verdedigende speler zich binnen zijn cilinder omdraaien om de schok op te vangen of om een blessure te vermijden.

In geval van één van bovenstaande situaties, wordt de fout beschouwd als te zijn begaan door de speler in balbezit.

Bewaking van een speler die geen balbezit heeft

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

In geval van een speler die geen balbezit heeft en verdedigd wordt, **zijn de elementen van tijd en afstand van toepassing**. Een verdedigende speler mag niet een 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 te stoppen, óf van richting te veranderen.

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

Indien een speler geen rekening houdt met de elementen van tijd en plaats bij het innemen van zijn positie en er lichamelijk contact met een tegenstander optreedt, is hij verantwoordelijk voor dit contact.

Heeft een verdediger eenmaal een legale verdedigende positie ingenomen, dan mag hij niet zodanig contact met een tegenstander veroorzaken, waardoor voorkomen wordt dat deze hem passeert door het uitsteken van armen, schouders, heupen of benen in de baan van die tegenstander. Ter voorkoming van een blessure mag hij zich binnen zijn cilinder omdraaien, of zijn arm(en) voor en dicht tegen zijn lichaam houden.

33.6 **De speler die zich in de lucht bevindt**

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

Hij mag ook op een andere plaats op het speelveld landen, mits zich op de rechte weg tussen afzet- en landingsplaats geen tegenstanders bevinden en de landingsplaats op het moment van afzetten niet reeds door een tegenstander was ingenomen.

Een speler die opspringt en neerkomt, maar ten gevolge van zijn vaart in contact komt met een tegenstander die een legale verdedigende positie buiten de landingsplaats heeft ingenomen, is voor dit contact verantwoordelijk.

Een speler mag zich niet in de baan van een tegenstander begeven, nadat deze tegenstander was opgesprongen.

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

33.7 **Afschermen: geoorloofd en ongeoorloofd**

Afschermen is een poging een tegenstander, die geen balbezit heeft, te vertragen of te verhinderen een gewenste positie op het speelveld in te nemen.

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

- **Stilstaat** (binnen zijn cilinder), als dat contact plaatsvindt.
- Beide voeten op de speelvloer heeft staan, als dat contact plaatsvindt.

Ongeoorloofd afschermen vindt plaats, als de speler een tegenstander afschermt:

- **In beweging** is, op het moment dat het contact plaatsvindt.
- Onvoldoende afstand in acht heeft genomen bij het plaatsnemen van een scherm buiten het gezichtsveld van een **stilstaande** tegenstander, waardoor er contact plaatsvindt.
- De elementen van tijd en afstand bij een tegenstander in beweging niet in acht neemt, waardoor er contact plaatsvindt.

Als het scherm geplaatst wordt **binnen** het gezichtsveld van een stilstaande tegenstander (hier tegenover of er naast), mag de speler die het scherm plaatst zo dicht als gewenst bij hem staan, zonder daarbij contact te maken.

Als het scherm geplaatst wordt **buiten** het gezichtsveld van een stilstaande tegenstander, moet degene die afschermt zijn tegenstander een (1) normale stap in zijn richting toestaan, zonder dat daarbij contact wordt veroorzaakt.

Bij een tegenstander **in beweging** zijn de elementen van tijd en afstand van toepassing. Degene die het scherm plaatst, moet voldoende afstand bewaren tot de speler die afgeschermd wordt om de speler in de gelegenheid te stellen te stoppen of van richting te veranderen.

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

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

33.8 **Doordringen**

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

33.9 **Blokkeren**

Blokkeren is ongeoorloofd persoonlijk contact met een tegenstander, waardoor diens bewegingsvrijheid, met of zonder bal, wordt belemmerd.

Een speler die probeert een scherm te zetten, begaat een blokkeerfout in het

geval er contact ontstaat terwijl hij in beweging is en zijn tegenstander stilstaat of zich van hem af beweegt.

Een speler die de bal negeert, tegenover een tegenstander staat en diens bewegingen volgt, is hoofdzakelijk verantwoordelijk voor ieder contact dat er plaatsvindt, tenzij er andere factoren in het spel zijn.

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

Het is een speler toegestaan, zijn arm(en) of ellebo(o)g(en) buiten zijn cilinder te steken, terwijl hij positie op het speelveld inneemt, maar hij moet deze echter binnen de cilinder laten zakken, indien een tegenstander hem probeert te passeren. Indien zijn arm(en) of ellebo(o)g(en) zich buiten zijn cilinder bevinden en er contact plaatsvindt, is er sprake van blokkeren of hinderen

33.10 **Het aanraken van een tegenstander met de hand(en) en/of arm(en)**

Het aanraken van de tegenstander met de hand of de handen, is niet noodzakelijkerwijs een fout.

De scheidsrechters moeten beslissen, of de speler die het contact heeft veroorzaakt, al dan geen oneerlijk voordeel had verkregen. Indien het contact op enigerlei wijze de bewegingsvrijheid van een tegenstander beperkt, is zo'n contact een fout.

Ongeoorloofd gebruik van de hand(en) vindt plaats, wanneer de verdedigende speler zich verdedigend opstelt, zijn hand(en) of arm(en) plaatst op en in contact laat blijven met een tegenstander, met of zonder bal, om zijn voortgang te belemmeren.

Het herhaaldelijk aanraken of ‘porren’ van een tegenstander met of zonder bal is een fout, aangezien dit tot ruw spel kan leiden.

Het is een fout als een **aanvallende speler met de bal**:

- ‘Inhaakt’, zijn arm of elleboog om een verdediger heenslaat, met de bedoeling oneerlijk voordeel te verkrijgen.
- Een verdedigende speler wegduwt, om te voorkomen dat deze de bal speelt of pogt te spelen, of om meer ruimte tussen zichzelf en de verdedigende speler te verkrijgen.
- Tijdens het dribbelen een uitgestoken onderarm of hand gebruikt, om een tegenstander te verhinderen balbezit te verkrijgen.

Het is een fout, als **een aanvallende speler zonder bal** zich tegen een verdedigende speler afzet met de bedoeling:

- Ongehinderd de bal te ontvangen.
- Te voorkomen, dat de verdedigende speler de bal speelt of poogt te spelen.
- Meer ruimte tussen zichzelf en de verdediger te verkrijgen.

33.11 **Het spel van de post**

Het verticaliteitsprincipe (cilinderprincipe) is van toepassing op het spel van de post.

Zowel de speler die de postpositie inneemt, als de tegenstander die hem verdedigt, moeten elkaars verticaliteitsrechten respecteren (cilinder).

Het is een fout, als een aanvallende of verdedigende speler in de postpositie met schouder- of heupbewegingen, zijn tegenstander wegduwt of zijn bewegingsvrijheid belemmert, door het uitsteken van ellebogen, armen, knieën of andere lichaamsdelen.

33.12 **Ongeoorloofd van achteren dekken**

Ongeoorloofd van achteren dekken, is persoonlijk contact met een tegenstander door een verdediger veroorzaakt. Het feit alleen dat de verdedigende speler de bal probeert te spelen, geeft hem niet het recht om van achteren contact te maken met de speler die in balbezit is.

33.13 **Vasthouden**

Vasthouden is ongeoorloofd persoonlijk contact met een tegenstander, waardoor diens bewegingsvrijheid wordt belemmerd. Dit contact (vasthouden), kan met elk deel van het lichaam plaatsvinden.

33.14 **Duwen**

Duwen is ongeoorloofd persoonlijk contact, door met enig lichaamsdeel een tegenstander, met of zonder bal, krachtig weg te duwen of proberen weg te duwen.

Art.34 Persoonlijke fout

34.1 **Definitie**

Een **persoonlijke fout** is een fout, begaan door een speler met een tegenstander, ongeacht of de bal levend of dood is.

Een speler mag een tegenstander niet vasthouden, blokkeren, duwen, tegen hem opbotsen, hem laten struikelen of zijn bewegingsvrijheid belemmeren, door het uitsteken van een hand, arm, elleboog, schouder, heup, been, knie of voet, door

zijn lichaam in een ‘ongewone’ stand te buigen (buiten zijn cilinder), noch mag hij toegeven aan enig ruw of gewelddadig spel.

34.2 **Straf**

Een persoonlijke fout moet er tegen de overtreder worden genoteerd.

34.2.1 Indien een fout wordt begaan tegen een speler die **niet** met een velddoelpoging bezig is:

- Moet het spel door de niet in overtreding zijnde ploeg worden hervat, door middel van een inworp buiten het speelveld, vanaf het punt het dichtst gelegen bij de plaats van de inbreuk.
- Ingeval de in overtreding zijnde ploeg met de ploegfoutenregel te maken krijgt, is Art. 41 (Ploegfouten: Straf) van toepassing.

34.2.2 Indien de fout wordt begaan tegen een speler die **met** een velddoelpoging bezig is, worden die speler vrije worp(en) toegekend:

- Indien de velddoelpoging slaagt, telt het doelpunt en wordt er één (1) extra vrije worp toegekend.
- Indien velddoelpoging vanuit het tweepuntsgebied niet slaagt, moeten er twee (2) vrije worpen worden toegekend.
- Indien de velddoelpoging vanuit het driepuntsgebied niet slaagt, moeten er drie (3) vrije worpen worden toegekend.
- Indien de fout wordt begaan op het moment dat, of net daarvoor, het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van een periode klinkt, of op het moment dat, of net daarvoor, het signaal van het vierentwintig-secondenapparaat klinkt, terwijl de bal zich nog steeds de handen van deze speler bevindt en de velddoelpoging slaagt, telt deze niet en zullen er twee (2) of drie (3) vrije worpen zullen worden toegekend.

Art.35 Dubbelfout

35.1 **Definitie**

35.1.1. Een **dubbelfout** is een situatie, waarin twee tegenstanders ongeveer gelijktijdig fouten tegen elkaar begaan.

35.2 **Straf**

Voor iedere overtreder wordt er een persoonlijke fout genoteerd. Er worden **geen** vrije worpen toegekend en het spel moet als volgt worden hervat:

Indien ongeveer gelijktijdig met de dubbelfout:

- In geval van een geldig velddoelpunt of een geslaagde laatste of enige vrije

worp, met het toekennen van de bal aan de **niet-scorende** ploeg voor een inworp vanaf iedere plaats vanachter de eindlijn.

- Een ploeg in balbezit was of aanspraak op de bal maakte, met het toekennen van de bal aan deze ploeg voor een inworp van buiten het speelveld, vanaf het punt het dichtst gelegen bij de plaats van de inbreuk.
- Geen van beide ploegen balbezit had, noch aanspraak op de bal maakte, met het uitvoeren van de sprongbalsituatie.

Art.36 Onsportieve fout

36.1 Definitie

36.1.1 Een **onsportieve fout** is een persoonlijke fout door een speler begaan, welke naar het oordeel van de scheidsrechter geen legitieme poging ondernam, uitsluitend de bal volgens de geest en bedoeling van de spelregels te spelen.

36.1.2 Onsportieve fouten moeten gedurende de gehele wedstrijd op dezelfde wijze worden geïnterpreteerd.

36.1.3 De scheidsrechter dient alleen de actie te beoordelen.

36.1.4 Om te kunnen beoordelen of een fout al dan niet onsportief was, moeten de scheidsrechters de volgende beginselen hanteren:

- Een speler die geen poging doet de bal te spelen en contact veroorzaakt, begaat een onsportieve fout.
- Bij een speler die in een poging de bal te spelen, buitensporig hard contact veroorzaakt (een harde fout), moet het contact als onsportief worden beoordeeld.
- Bij een verdedigende speler die van achteren of van opzij contact met een tegenstander veroorzaakt, in een poging de fast break te onderbreken, waarbij er zich **geen** tegenstander tussen de aanvallende speler en de tegenstanders-basket bevindt, moet het contact als onsportief worden beoordeeld.
- Een speler die een fout begaat, terwijl hij een **legitieme** poging onderneemt de bal te spelen (normaal spel), veroorzaakt **geen** onsportieve fout.

36.2 Straf

36.2.1 Tegen de overtreder moet een onsportieve fout worden genoteerd.

36.2.2 Vrije worp(en) zullen er worden toegekend aan de speler tegen wie de fout werd begaan, gevolgd door:

- Balbezit ter hoogte van het verlengde de middenlijn, tegenover de wedstrijdtafel.
- Een sprongbal in de middencirkel bij aanvang van de eerste periode.

Het aantal toe te kennen vrije worpen is als volgt:

- Twee (2) vrije worpen, indien de fout begaan tegen een speler die **niet** met een velddoelpoging bezig is.
- Eén (1) extra vrije worp, indien de fout begaan tegen een doelende speler en de doelpoging slaagt en geteld wordt.
- Twee (2) of drie (3) vrije worpen, indien de fout begaan tegen een doelende speler en de doelpoging mislukt.

36.2.3 Een speler moet ook gediskwalificeerd worden, indien hij met twee (2) onsportieve fouten wordt belast.

36.2.4 Indien een speler conform Art. 36.2.3 gediskwalificeerd is, zal die onsportieve fout de enige fout zijn die bestraft moet worden en zal er geen extra straf voor de diskwalificatie worden opgelegd.

Art.37 Diskwalificerende fout

37.1 Definitie

37.1.1 Iedere ernstige onsportieve actie begaan door een speler, uitgezonderd vervanger, coach, assistent-coach of ploegbegeleider, is een **diskwalificerende fout**.

37.1.2 Een coach die gediskwalificeerd is, moet door de assistent-coach, die op het wedstrijdformulier vermeld staat, worden vervangen. Indien er geen assistent-coach vermeld staat, moet hij door de aanvoerder (CAP) worden vervangen.

37.2 Straf

37.2.1 De overtreder moet met een diskwalificerende fout worden belast.

37.2.2 Moet hij worden gediskwalificeerd en naar de kleedkamer van zijn ploeg gaan en daar gedurende het verdere verloop van de wedstrijd verblijven, óf, indien hij dat verkiest, het gebouw verlaten.

37.2.3 Vrije worp(en) moeten worden toegekend:

- Aan een willekeurige tegenstander, in geval van een fout **zonder** contact.
- Aan de speler tegen wie de fout was begaan, in geval van een fout **met** contact.

Gevolgd door:

- Balbezit ter hoogte van het verlengde de middenlijn, tegenover de wedstrijdtafel.
- Een sprongbal in de middencirkel bij aanvang van de eerste periode.

37.2.4 Het aantal toe te kennen vrije worpen is als volgt:

- Twee (2) vrije worpen, indien de fout begaan tegen een speler die **niet** met een velddoelpoging bezig is.
- Eén (1) extra worp, indien de fout begaan tegen een doelende speler en de doelpoging slaagt en geteld wordt.
- Twee (2) of drie (3) vrije worpen, indien de fout begaan tegen een doelende speler en de doelpoging mislukt.

Art.38 Technische fout

38.1 Gedragsregels

38.1.1 Het juiste 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, tafelfunctionarissen en commissaris.

38.1.2 Beide ploegen zullen hun best doen de overwinning te behalen, maar dit dient in de geest van sportiviteit en fair play te geschieden.

38.1.3 Iedere opzettelijke of herhaaldelijke vorm van een gebrek aan samenwerking, of het **niet** houden aan de geest van deze regel, moet als een **technische fout** worden beschouwd en als zodanig worden bestraft.

38.1.4 De scheidsrechter kan technische fouten voorkomen, door leden van de ploeg te waarschuwen of zelfs kleine technische inbreuken van administratieve aard negeren, die duidelijk onopzettelijk zijn en geen directe invloed op de wedstrijd hebben, tenzij er een herhaling plaatsvindt van dezelfde inbreuk na de waarschuwing.

38.1.5 Indien de technische inbreuk ontdekt wordt nadat de bal levend is geworden, zal de wedstrijd worden stilgelegd en een technische fout worden toegekend. De straf zal worden uitgevoerd alsof de technische fout werd veroorzaakt op het moment van ontdekking. Alles wat in de periode tussen de technische inbreuk en de onderbreking heeft plaatsgevonden, is geldig.

38.2 Geweld

38.2.1 Er kunnen zich tijdens de wedstrijd gewelddadigheden voordoen in tegenstelling tot de geest van sportiviteit en fair play. Deze dienen onmiddellijk door de scheidsrechters gestopt te worden en indien noodzakelijk, door de bewakers die verantwoordelijk zijn voor het handhaven van de openbare orde.

38.2.2 Wanneer er zich gewelddadigheden tussen spelers, vervangers, coaches en ploegbegeleiders voordoen, dienen de scheidsrechters de noodzakelijke actie te ondernemen, deze te stoppen.

- 38.2.3 Ieder van de hierboven genoemde personen die zich schuldig maken aan overduidelijke vormen van agressie ten opzichte van tegenstanders of scheidsrechters, moeten gediskwalificeerd worden. De scheidsrechters dienen het voorval aan de organisatie van de competitie te rapporteren.
- 38.2.4 Bewakers van de openbare orde mogen slechts het speelveld betreden, indien daartoe door de scheidsrechters verzocht. Echter, indien toeschouwers het speelveld betreden, met de kennelijke bedoeling gewelddadige handelingen te begaan, moeten de bewakers van de openbare orde onmiddellijk tussenbeide komen om de ploegen en de scheidsrechters te beschermen.
- 38.2.5 Alle andere gebieden, inclusief de in- en uitgangen, gangen en kleedkamers enz. én de bewakers verantwoordelijk voor de handhaving van de openbare orde, vallen onder de jurisdictie van de organiserende instantie.
- 38.2.6 Fysieke acties van spelers, vervangers, coaches, assistent-coaches en ploegbegeleiders, welke zouden kunnen leiden tot schade aan de wedstrijduitrusting, moeten niet door de scheidsrechters worden getolereerd. Wanneer dit soort gedrag door de scheidsrechters wordt opgemerkt, dient de coach van de betrokken ploeg onmiddellijk gewaarschuwd te worden. In het geval deze actie(s) zich herhaalt, dient er onmiddellijk een technische fout aan het betrokken individu te worden gegeven.

Beslissingen door de scheidsrechters genomen, zijn definitief en kunnen niet worden aangevochten of genegeerd.

38.3 Definitie

- 38.3.1 Een **technische fout** is een spelersfout, zonder contact, waarvan de aard betrekking heeft op zijn gedrag, waaronder, maar niet beperkt tot:
- Het negeren van de waarschuwingen door de scheidsrechters gegeven.
 - Het onbeleefd aanraken van de scheidsrechters, de commissaris, de tafelfunctionarissen of de personen op de spelersbank.
 - Het onbeleefd communiceren met de scheidsrechters, de commissaris, de tafelfunctionarissen of de tegenstanders.
 - Het gebruik van taal of gebaren, bedoeld om de toeschouwers te beledigen of op te hitsen.
 - Het tergen van een tegenstander of hem het uitzicht te bemoeilijken, door met de handen vlak voor diens ogen te zwaaien.
 - Het buitensporig met de ellebogen zwaaien.
 - Het spel op te houden door de bal opzettelijk aan te raken, nadat deze door de basket was gegaan of te verhinderen dat de inworp onmiddellijk wordt genomen.
 - Het zich laten omvallen, om een fout te fingeren.
 - Het op zo'n manier aan de ring hangen, dat het gewicht van de speler door

de ring wordt gedragen, tenzij een speler de ring na een dunck kortstondig en terloops beetpakt, of naar het oordeel van de scheidsrechter hij letsel voor zichzelf of een andere speler probeert te voorkomen.

- Het veroorzaken van Goal tending of Interference gedurende de laatste of enige vrije worp door een **verdedigende** speler. Eén (1) punt zal er aan de aanvallende ploeg worden toegekend, gevolgd door een technische fout ten laste van de verdedigende speler.

38.3.2 Een technische fout door een coach, assistent-coach of vervanger, met uitzondering van een speler of ploegbegeleider veroorzaakt, is een fout die het gevolg is van onbeleefd communiceren met, of het aanraken van de scheidsrechters, de commissaris, de tafelfunctionarissen, de tegenstanders, of een inbreuk van procedurele of administratieve aard.

38.3.3 Een coach moet worden gediskwalificeerd, indien hij:

- Belast wordt met twee (2) technische fouten ('C') ten gevolge van zijn persoonlijk onsportief gedrag.
- Belast wordt met drie (3) technische fouten ten gevolge van onsportief gedrag vanaf de spelersbank ('B') (assistent-coach of vervanger, uitgezonderd speler of ploegbegeleider) of een combinatie van drie (3) technische fouten, waarvan er één (1) ten laste van de coach ('C').

38.3.4 Indien een coach conform Art. 38.3.3 gediskwalificeerd is, zal die technische fout de enige fout zijn die bestraft moet worden en zal er geen extra straf voor de diskwalificatie worden opgelegd.

38.4 **Straf**

38.4.1 Indien er een technische fout begaan is:

- Door een speler, dan moet hij met een technische fout, begaan als speler, worden belast. Deze fout telt mee voor de ploegfouten.
- Door een coach ('C'), assistent-coach ('B') of vervanger ('B'), met uitzondering van een speler of ploegbegeleider, dan moet de coach met een technische fout worden belast en deze fout telt **niet** mee voor de ploegfouten.

38.4.2 Twee (2) vrije worpen moeten er aan de tegenstanders worden toegekend, gevolgd door:

- Een inworp bij het verlengde van de middenlijn, tegenover de wedstrijdtafel.
- Een sprongbal in de middencirkel bij aanvang van de eerste periode.

Art.39 Vechten

39.1 **Definitie**

Vechten is een wederzijdse lichamelijke uiting tussen twee of meer personen (spelers of vervangers, uitgezonderd coaches, assistent-coaches of ploegbegeleiders). Dit artikel betreft uitsluitend vervangers, coaches, assistent-coaches en ploegbegeleiders die het spelersbankgebied tijdens een gevecht verlaten of tijdens enige situatie die tot vechten zou kunnen leiden.

39.2 **Regel**

39.2.1 Vervangers, met uitzondering van spelers of ploegbegeleiders, die het spelersbankgebied tijdens een gevecht verlaten of tijdens iedere andere situatie die tot een gevecht zou kunnen leiden, moeten van de wedstrijd worden uitgesloten.

39.2.2 Slechts de coach en/of assistent-coach mag het spelersbankgebied tijdens een gevecht verlaten of tijdens iedere andere situatie die tot een gevecht zou kunnen leiden, met de bedoeling de scheidsrechters te helpen in het handhaven of herstellen van de orde. In dit geval wordt de coach en/of assistent-coach **niet** met een diskwalificerende fout belast.

39.2.3 Indien een coach en/of assistent-coach het spelersbankgebied verlaat en de scheidsrechters **niet** assisteert of probeert te assisteren bij het handhaven of herstellen van de orde, dan moet hij worden gediskwalificeerd.

39.3 **Straf**

39.3.1 Ongeacht het aantal coaches, assistent-coaches of vervangers, uitgezonderd spelers of ploegbegeleiders, dat gediskwalificeerd wordt voor het verlaten van het spelersbankgebied, zal er één enkele technische fout ('B') aan de coach worden toegekend.

39.3.2 Ingeval er leden van beide ploegen op grond van dit artikel gediskwalificeerd worden en er geen andere straffen zijn uit te voeren, moet de wedstrijd als volgt worden hervat, indien ongeveer gelijktijdig met het onderbreken van de wedstrijd als gevolg van vechten:

- Er een geldig velddoelpunt is gemaakt, met het toekennen van de bal aan de **niet-scorende** ploeg voor een inworp vanachter de eindlijn.
- Een ploeg in balbezit was of aanspraak op de bal maakte, met het toekennen van de bal aan deze ploeg voor een inworp bij het verlengde van de middenlijn, tegenover de wedstrijdtafel.
- Geen van beide ploegen balbezit had, noch aanspraak op de bal maakte, met het uitvoeren van de sprongbalsituatie.

39.3.3 Alle diskwalificerende fouten zullen worden genoteerd zoals beschreven in B.8.3 en tellen **niet** mee voor de ploegfouten.

39.3.4 Alle straffen die aan het vechten voorafgingen, dienen overeenkomstig Art.42 (Speciale situaties) te worden uitgevoerd.

Art.40 Vijf spelersfouten

- 40.1 Een speler die vijf (5) fouten heeft begaan, persoonlijke en/of technische, moet daarvan door de hoofdscheidsrechter op de hoogte worden gesteld en het speelveld onmiddellijk verlaten. Hij moet binnen dertig (30) seconden worden vervangen.
- 40.2 Een fout door een speler begaan die reeds vijf (5) fouten had, wordt als spelersfout beschouwd, begaan door een speler die van de wedstrijd is uitgesloten en wordt aan de coach belast en op het wedstrijdformulier ten laste van de coach ('B') gebracht.

Art.41 Ploegfouten: Straf**41.1 Definitie**

- 41.1.1 Een ploeg krijgt met de ploegfoutenregel te maken, nadat deze vier (4) ploegfouten in een periode heeft begaan, als gevolg van persoonlijke of technische fouten waarmee enige speler van die ploeg belast is.
- 41.1.2 Alle ploegfouten die tijdens een onderbreking van de wedstrijd plaatsvinden, worden beschouwd als te behoren bij de periode of verlenging die daar op volgt.
- 41.1.3 Alle ploegfouten tijdens een verlenging begaan, worden beschouwd als te zijn begaan gedurende de vierde periode.

41.2 Regel

- 41.2.1 Wanneer een ploeg zich in de situatie bevindt dat de ploegfoutenregel moet worden toegepast, moeten alle volgende persoonlijke fouten begaan tegen een speler die **niet** bezig was met een velddoelpoging, worden bestraft met twee (2) vrije worpen in plaats van een inworp.
- 41.2.2 Indien er een persoonlijke fout wordt begaan door een speler van een ploeg die in het bezit is van een levende bal, of aanspraak maakt op de bal, dient deze fout te worden bestraft met een inworp door de tegenstanders.

Art.42 Speciale situaties**42.1 Definitie**

Er kunnen zich **speciale situaties** voordoen, wanneer er een of meerdere fouten worden begaan, gedurende de periode waarin de wedstrijdklok als gevolg van een inbreuk stilstaat.

42.2 Procedure

- 42.2.1 Alle fouten moeten worden belast en alle straffen dienen te worden bepaald.
- 42.2.2 De volgorde waarin de fouten plaatsvonden, moet worden bepaald.
- 42.2.3 Alle gelijkwaardige straffen tegen de ploegen en alle straffen ten gevolge van dubbelfouten, dienen te worden weggestreept in de volgorde waarin zij hebben plaatsgevonden. Nadat de straffen zijn weggestreept, worden zij beschouwd als nooit te hebben plaatsgevonden.
- 42.2.4 Het recht op balbezit als onderdeel van de laatste straf welke nog steeds uitgevoerd dient te worden, heft alle eerdere rechten op balbezit op.
- 42.2.5 Vanaf het moment dat de bal levend wordt bij de eerste of enige vrije worp of bij een inworp, kan deze straf niet meer worden gebruikt om de bestraffing van een andere fout op te heffen.
- 42.2.6 De resterende straffen dienen te worden uitgevoerd in de volgorde waarin zij hebben plaatsgevonden.
- 42.2.7 Indien na het wegstrepen van gelijkwaardige straffen tegen de ploegen er geen straffen meer overblijven die moeten worden uitgevoerd, wordt de wedstrijd als volgt voortgezet, indien ongeveer gelijktijdig met de eerste (1^e) inbreuk:
- Er een geldig velddoelpunt is gemaakt, met het toekennen van de bal aan de **niet-scorende** ploeg voor een inworp vanaf iedere plaats vanachter de eindlijn.
 - Een ploeg in balbezit was of aanspraak op de bal maakte, met het toekennen van de bal aan deze ploeg voor een inworp het dichtst gelegen bij de plaats waar de eerste (1^e) inbreuk had plaatsgevonden.
 - Geen van beide ploegen balbezit had, noch aanspraak op de bal maakte, met het uitvoeren van de sprongbalsituatie.

Art.43 Vrije worpen

43.1 Definitie

- 43.1.1 Een **vrije worp** is een gelegenheid aan een speler gegeven, om ongehinderd één (1) punt te maken, vanaf een plaats vanachter de vrije-worplijn, binnen de halve cirkel.
- 43.1.2 Een **reeks vrije worpen** is bepaald door alle vrije worpen en/of erop volgend balbezit, voortvloeiend uit de straf ten gevolge van een enkelvoudige fout.

43.2 Regel

43.2.1 Wanneer er voor een persoonlijke fout is gefloten en de straf is het toekennen van vrije worp(en):

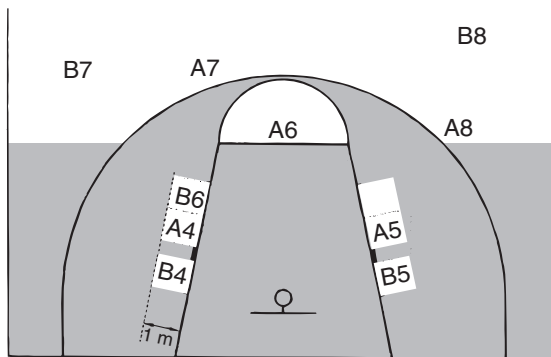
- Moet de speler tegen wie de fout was begaan, de vrije worpen uitvoeren.
- In geval van een aanvraag hem te vervangen, moet hij de vrije worpen uitvoeren, alvorens de wedstrijd te verlaten.
- Indien hij de wedstrijd moet verlaten ten gevolge van letsel, zijn vijfde fout, of gediskwalificeerd is, dan moet zijn vervanger de vrije worpen uitvoeren. Indien geen vervangers beschikbaar, mag een willekeurige ploeggenoot de vrije worpen uitvoeren.

43.2.2 Wanneer er voor een technische fout is gefloten, mogen de vrije worpen worden uitgevoerd door een willekeurige speler van de andere ploeg.

43.2.3 De nemer van de vrije worp(en) moet:

- Een plaats innemen, achter de vrije-worplijn en binnen de halve cirkel.
- Op zo'n wijze schieten, dat de bal zonder de speelvloer te raken, van boven door de basket gaat of de ring raakt. Het staat hem vrij, elke willekeurige manier voor de uitvoering van de vrije worpen te gebruiken.
- De bal binnen vijf (5) seconden hebben losgelaten, nadat de scheidsrechter deze tot zijn beschikking had gesteld.
- Niet de vrije-worplijn, noch het beperkte gebied aanraken, voordat de bal door de basket is gegaan of de ring geraakt heeft.
- Niet een vrije worp fingeren.

43.2.4 Spelers op de plaatsen langs het beperkte gebied hebben er recht op, deze ruimtes, die geacht worden een (1) meter diep te zijn, om en om te bezetten (Tekening 6).



Tekening 6 Opstelling spelers tijdens vrije worpen

Deze spelers mogen:

- Geen plaatsen innemen, die niet voor hen bestemd zijn.
- Niet het beperkte gebied of de neutrale zone betreden of hun plaats verlaten, voordat de bal de hand(en) van de nemer van de vrije worp heeft verlaten.
- Tegenstanders van de nemer vrije worp mogen deze met hun acties niet afleiden.

43.2.5 Spelers welke zich niet in de ruimtes langs het beperkte gebied bevinden, dienen zich achter het verlengde van de vrije-worplijn en achter de driepuntslijn op te stellen, totdat de bal de ring raakt of de vrije worp beëindigd is.

43.2.6 Gedurende een vrije worp(en), welke door een andere reeks vrije worpen of door een inworp gevolgd zal worden, dienen alle spelers zich achter het verlengde van de vrije-worplijn en achter de driepuntslijn op te stellen.

Een inbreuk van Art.43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 of van Art.43.2.6 is een overtreding.

43.3 **Straf**

43.3.1 Indien er een overtreding door de nemer van de vrije worp wordt begaan:

- Zullen punt(en), indien gemaakt, niet worden toegekend.
- Zal iedere andere overtreding van een speler, welke plaatsvindt direct vóór, ongeveer gelijktijdig, of ná de overtreding door de nemer van de vrije worp begaan, worden genegeerd.

Moet de bal voor een inworp, ter hoogte van het verlengde van de vrije-worplijn, aan de tegenstanders worden toegekend, tenzij er verdere vrije worp(en) of een straf met balbezit moet worden uitgevoerd.

43.3.2 Indien een vrije worp **slaagt** en de overtreding(en) vindt plaats door een willekeurige speler(s), anders dan de nemer van de vrije worp, zullen:

- Punt(en), indien gemaakt, worden toegekend.
- De overtreding(en) worden genegeerd.

In geval van de laatste of enige vrije worp, moet de bal aan de tegenstanders worden toegekend, voor een inworp vanaf iedere plaats vanachter de eindlijn.

43.3.3 Indien een vrije worp **niet slaagt** en de overtreding vindt plaats door:

- Een **ploeggenoot** van de nemer van de vrije worp gedurende de laatste of enige vrije worp, dan zal de bal voor een inworp ter hoogte van het verlengde van de vrije-worplijn aan de tegenstanders worden toegekend, tenzij die ploeg

aanpraak maakt op verder balbezit.

- Een **tegenstander** van de nemer van de vrije worp, dan zal er aan de nemer van de vrije worp een vervangende vrije worp worden toegekend.
- **Beide ploegen** gedurende de laatste of enige vrije worp, dan vindt er een sprongbalsituatie plaats.

Art.44 Herstelbare verkeerde beslissingen

44.1 Definitie

De scheidsrechters mogen **een verkeerde beslissing** herstellen in het geval een regel onbewust niet is toegepast, **uitsluitend** bij de volgende situaties:

- Het toekennen van een onterechte vrije worp(en).
- Het niet toekennen van een terechte vrije worp(en).
- Het onterecht door de scheidsrechters toekennen of annuleren van punten.
- Het toestaan dat een vrije worp(en) door de verkeerde speler wordt uitgevoerd.

44.2 Algemene werkwijze

44.2.1 Om hersteld te kunnen worden, moeten de hierboven genoemde vergissingen door de scheidsrechters, de commissaris of de tafelfunctionarissen worden erkend of onder hun aandacht worden gebracht, vóór de bal levend wordt ná de eerste dode bal nadat de klok was aangezet, volgend op de verkeerde beslissing.

44.2.2 Een scheidsrechter mag de wedstrijd onmiddellijk onderbreken nadat een herstelbare verkeerde beslissing ontdekt is, zolang geen van beide ploegen hier nadeel van ondervindt.

44.2.3 Alle begane fouten, gescoorde punten, verstreken tijd en toegevoegde activiteiten die plaats hebben kunnen vinden nadat de verkeerde beslissing zich heeft voorgedaan en **vóórdat** de verkeerde beslissing werd erkend, zullen **niet** ongeldig worden verklaard.

44.2.4 Na het herstellen van de verkeerde beslissing, tenzij anders door de regels bepaald, moet de wedstrijd worden hervat vanaf de plaats waar deze werd onderbroken om de verkeerde beslissing te herstellen. De bal moet aan de ploeg worden toegekend, die recht op de bal had op het moment dat de wedstrijd voor het herstellen werd onderbroken.

44.2.5 Nadat een verkeerde beslissing is erkend en nog te herstellen is, moet:

- De speler die betrokken is bij het herstellen van de verkeerde beslissing en zich op de spelersbank bevindt, na legaal vervangen te zijn (**niet** vanwege

een diskwalificatie of voor het hebben begaan van zijn vijfde fout), op het speelveld **terugkomen** om deel te nemen aan het herstellen van de verkeerde beslissing (op dit moment wordt hij speler).

Nadat het herstellen beëindigd is, mag hij aan de wedstrijd blijven deelnemen, tenzij er opnieuw een legale vervanging is aangevraagd, in welk geval de speler het speelveld mag verlaten.

- Indien de speler vervangen is vanwege zijn vijfde fout of gediskwalificeerd is, zijn vervanger aan het herstellen van de verkeerde beslissing deelnemen.

44.2.6 Herstelbare verkeerde beslissingen zijn niet meer te herstellen, nadat de hoofdscheidsrechter het wedstrijdformulier heeft ondertekend.

44.2.7 Elke vergissing of fout door de scorer op het wedstrijdformulier begaan, welke betrekking heeft op het bijhouden van de score, het aantal persoonlijke fouten, het aantal time-outs of de verbruikte of weggelaten tijd, mag op ieder moment vóórdat de hoofdscheidsrechter het wedstrijdformulier ondertekent, door de scheidsrechters worden gecorrigeerd.

44.3 Bijzondere werkwijze

44.3.1 Toekennen van een onterechte vrije worp(en).

Indien de verkeerde beslissing een onterechte vrije worp(en) betreft, moeten de vrije worp(en) als gevolg van de verkeerde beslissing worden geannuleerd en de wedstrijd als volgt worden voortgezet:

- Indien de wedstrijdklok na de verkeerde beslissing nog niet was aangezet, moet de bal voor een inworp aan de ploeg worden toegekend, waarvan de vrije worpen geannuleerd waren.
- Indien de wedstrijdklok na de verkeerde beslissing was aangezet én:
 - De ploeg in balbezit (of aanspraak op de bal maakt) ten tijde van ontdekken van de verkeerde beslissing dezelfde ploeg is, die balbezit had ten tijde van de verkeerde beslissing **of**,
 - Geen van beide ploegen balbezit heeft ten tijde van ontdekken van de verkeerde beslissing,moet de bal aan de ploeg worden toegekend, die ten tijde van de verkeerde beslissing aanspraak maakte op de bal.
- Indien de wedstrijdklok was aangezet en de ploeg in balbezit (of aanspraak op de bal maakt) ten tijde van ontdekken de verkeerde beslissing de tegenstander is van de ploeg die balbezit had ten tijde van de verkeerde beslissing, vindt er een sprongbalsituatie plaats.
- Indien de wedstrijdklok was aangezet en er ten tijde van ontdekken van de verkeerde beslissing een straf wordt toegekend die vrije worpen tot gevolg heeft, moeten de vrije worpen worden uitgevoerd en de bal voor een inworp aan de ploeg worden toegekend, die ten tijde van de verkeerde beslissing in balbezit was.

44.3.2 Niet toekennen van een terechte vrije worp(en).

- Indien er geen verandering van balbezit heeft plaatsgevonden vanaf het moment dat de verkeerde beslissing was begaan, de wedstrijd na herstel van de verkeerde beslissing worden voortgezet, als na iedere normale vrije worp.
- Indien dezelfde ploeg scoort, nadat de bal onterecht voor een inworp was toegekend, de verkeerde beslissing worden genegeerd.

44.3.3 Toestaan dat de verkeerde speler de vrije worpen uitvoert.

De vrije worp(en) als gevolg van de verkeerde beslissing moet(en) worden geannuleerd en de bal aan de tegenstanders worden toegekend, voor een inworp ter hoogte van het verlengde van de vrije-worplijn, tenzij verdere straffen moeten worden uitgevoerd.

Art.45 Scheidsrechters, tafelfunctionarissen en commissaris.

- 45.1 De **scheidsrechters** zullen zijn: een hoofdscheidsrechter en één of twee tweede scheidsrechter(s). Zij zullen door de tafelfunctionarissen en de commissaris worden bijgestaan.
- 45.2 De **tafelfunctionarissen** zullen zijn: een scorer, een assistent-scorer, een timer en een vierentwintig-secondenoperator.
- 45.3 Een **commissaris** dient plaats te nemen tussen de scorer en de timer. Zijn voornaamste taak gedurende de wedstrijd bestaat uit het toezicht houden op het werk van de tafelfunctionarissen en het ondersteunen van de hoofdscheidsrechter en de tweede scheidsrechter(s) in de probleemloze voortgang van de wedstrijd.
- 45.4 De scheidsrechters mogen voor een bepaalde wedstrijd op geen enkele wijze aan de ploegen op het speelveld gebonden zijn.
- 45.5 **De scheidsrechters, de tafelfunctionarissen en de commissaris moeten de wedstrijd in overeenstemming met deze regels laten verlopen en zijn niet bevoegd deze te wijzigen.**
- 45.6 Het tenue van de scheidsrechters moet bestaan uit een scheidsrechtersshirt, lange zwarte pantalon, zwarte sokken en zwarte basketbalschoenen.
- 45.7 De scheidsrechters en de tafelfunctionarissen dienen uniform gekleed te zijn.

Art.46 De Hoofdscheidsrechter: Plichten en bevoegdheden

De hoofdscheidsrechter moet:

- 46.1 Al het materiaal welke tijdens de wedstrijd wordt gebruikt, inspecteren en goedkeuren.
- 46.2 De officiële wedstrijdklok, het vierentwintig-secondenapparaat en de stopwatch aanwijzen en de tafelfunctionarissen erkennen.
- 46.3 De wedstrijdbal, uit minstens twee (2) door de thuisploeg ter beschikking gestelde ballen, vaststellen. Indien geen van deze ballen als wedstrijdbal voldoet, mag hij de bal met de beste eigenschappen uitzoeken.
- 46.4 Spelers niet toestaan voorwerpen te dragen, die andere spelers kunnen verwonden.

- 46.5 Een sprongbal uitvoeren als begin van de eerste periode en de bal voor een inworp overhandigen als begin van de overige periodes.
- 46.6 Een wedstrijd stoppen, indien de omstandigheden dat vereisen.
- 46.7 Een wedstrijd verloren verklaren, indien hij dat van oordeel is.
- 46.8 Nauwgezet het wedstrijdformulier aan het einde van de wedstrijd controleren of dat op ieder moment doen, als hij van oordeel is dat dit noodzakelijk is.
- 46.9 Het wedstrijdformulier aan het einde van de wedstrijd goedkeuren en ondertekenen, waardoor de verantwoordelijkheden van de scheidsrechters en hun verbintenis met de wedstrijd **beëindigd** zijn. De **bevoegdheden** van de scheidsrechters **nemen een aanvang**, wanneer zij twintig (20) minuten voor de vastgestelde aanvangstijd van de wedstrijd op het speelveld aanwezig zijn en **eindigt** met het einde van de speeltijd, zoals vastgesteld door de scheidsrechters.
- 46.10 Op de achterzijde van het wedstrijdformulier aantekenen, voordat dit ondertekend is: alle gevallen van verbeurd verklaren of onsportief gedrag van spelers, coaches, assistent-coaches of ploegbegeleiders, die twintig (20) voor de vastgestelde aanvangstijd van de wedstrijd hebben plaatsgevonden of tussen het einde van de speeltijd en de goedkeuring en ondertekening van het wedstrijdformulier. In zo'n geval dient de hoofdscheidsrechter (de commissaris, indien aanwezig) een gedetailleerd verslag aan de organiserende instantie van de competitie uit te brengen.
- 46.11 Indien noodzakelijk, of wanneer de scheidsrechters van mening verschillen, de definitieve besissing nemen. Voor het nemen van deze definitieve beslissing mag hij de tweede scheidsrechter(s), de commissaris en/of de tafelfunctionarissen raadplegen.
- 46.12 Is bevoegd van de technische uitrusting gebruik te maken, om vast te kunnen stellen of gedurende de speeltijd de laatste velddoelpoging aan het einde van een periode of verlenging geslaagd was.
- 46.13 Heeft de bevoegdheid beslissingen te nemen, in alle gevallen waarin de regels niet specifiek voorzien.

Art.47 Scheidsrechters: Taken en bevoegdheden

- 47.1 De scheidsrechters zijn bevoegd, beslissingen te nemen betreffende overtredingen van de regels begaan binnen of buiten de grenslijnen, inclusief de wedstrijdtafel, de spelersbanken en de gebieden direct achter de lijnen.
- 47.2 De scheidsrechters fluiten na een inbreuk van de regels, het einde van een periode of, indien de scheidsrechters het noodzakelijk vinden om de wedstrijd

te onderbreken. De scheidsrechters dienen niet te fluiten na een geslaagd veld-
doelpunt, een benutte vrije worp of het moment waarop de bal levend wordt.

47.3 In het geval er over een persoonlijk contact of overtreding beslist moet worden, dienen de scheidsrechters de volgende fundamentele beginselen in acht te nemen of af te wegen:

- De geest en bedoeling van de regels en de noodzaak de integriteit van de wedstrijd te handhaven.
- Consequentheid in het gebruik van van het concept ‘voordeel/nadeel’, waarbij de scheidsrechters vermijden de natuurlijke gang van zaken tijdens de wedstrijd onnodig te onderbreken, met de bedoeling persoonlijk contact te bestraffen dat incidenteel is en de speler verantwoordelijk voor dit contact geen voordeel heeft, noch zijn tegenstander benadeelt.
- Consequentheid bij iedere wedstrijd in de toepassing van gezond verstand, rekening houdend met de mogelijkheden van de betrokken spelers en hun houding en gedrag tijdens de wedstrijd.
- Consequentheid in het handhaven van evenwicht tussen controle over de wedstrijd en de natuurlijke gang van zaken tijdens de wedstrijd, een ‘gevoel’ hebben over wat de deelnemers aan het proberen zijn en te fluiten wat juist is voor de wedstrijd.

47.4 Indien er een protest door een van beide ploegen wordt ingediend, dient de hoofdscheidsrechter (de commissaris, indien aanwezig), binnen één uur na afloop van de wedstrijd het voorval aan de organiserende instantie van de competitie te rapporteren.

47.5 Indien een scheidsrechter geblesseerd is, of om enige andere reden niet in staat is zijn taken binnen vijf (5) minuten na het voorval te hervatten, moet de wedstrijd worden voortgezet. De andere scheidsrechter dient de wedstrijd alleen tot het einde voort te zetten, tenzij het mogelijk is, de geblesseerde scheidsrechter door een andere bevoegde scheidsrechter te vervangen. Na overleg met de commissaris beslist de overgebleven scheidsrechter(s) over de mogelijke vervanging.

47.6 Indien een mondelinge uiteenzetting noodzakelijk is om een beslissing duidelijk te maken, dient dit voor alle internationale wedstrijden in het Engels te geschieden.

47.7 **Iedere scheidsrechter heeft de bevoegdheid beslissingen te maken binnen het kader van zijn bevoegdheden, maar heeft niet de bevoegdheid beslissingen door de andere scheidsrechter(s) genomen, te negeren of in twijfel te trekken**

Art.48 Scorer en assistent-scorer: Taken

48.1 De scorer zal van een wedstrijdformulier zijn voorzien en boek houden van:

- De ploegen, door het inschrijven van de namen en nummers van de spelers die aan de wedstrijd beginnen en van alle vervangers die aan het spel gaan deelnemen. Indien er sprake is van een inbreuk op de regels ten aanzien van het opstellen van de vijf (5) startende spelers, vervangingen of de nummers van de spelers, moet hij zo spoedig mogelijk de dichtstbijzijnde scheidsrechter hiervan in kennis stellen.
- Een doorlopend overzicht van de punten die gemaakt zijn, door het noteren van de velddoelpunten en benutte vrije worpen.
- De fouten begaan door iedere speler. Hij dient onmiddellijk een scheidsrechter te waarschuwen, wanneer enige speler met zijn vijfde fout belast wordt. Hij noteert de technische fouten die aan iedere coach worden toegekend en dient onmiddellijk een scheidsrechter te waarschuwen wanneer er een coach gediskwalificeerd moet worden. Zo dient hij ook onmiddellijk een scheidsrechter te waarschuwen, wanneer een speler twee (2) onsportieve fouten heeft begaan en gediskwalificeerd dient te worden.
- De time-outs. Hij moet de scheidsrechters bij de volgende time-outgelegenheid inlichten, dat een ploeg een time-out had aangevraagd en de coach via de scheidsrechter inlichten, dat hij geen time-outs meer kan gebruiken tijdens een helft of verlenging.
- Het volgende beurtelings balbezit, door middel van de beurtelings balbezitpijl. De scorer zal de richting van de beurtelings balbezitpijl onmiddellijk na het einde van de eerste helft aanpassen, daar de ploegen voor de tweede helft van basket wisselen.

48.2 De **scorer** dient ook:

- Het aantal fouten aan te geven, door enige speler begaan, door het bordje op te heffen, met daarop het aantal door die speler begane fouten, op een wijze die voor beide coaches zichtbaar is.
- Het ploegfoutenbordje op de wedstrijdtafel te plaatsen, het dichtst gelegen bij de spelersbank van de ploeg met vier (4) spelersfouten, nádat de bal levend is geworden na het behalen van de vierde (4^e) fout in een periode.
- Vervangingen uit te voeren.
- Zijn signaal **alleen dan** te geven, als de bal dood is maar voordat de bal weer levend wordt. Het signaal van de scorer **stopt** de wedstrijdklok of de wedstrijd **niet**, noch maakt dit signaal de bal dood.

48.3 De assistent-scorer dient het scorebord te bedienen en ondersteunt de scorer. In het geval van enig verschil tussen het scorebord en het wedstrijdformulier en dit niet kan worden opgelost, weegt de informatie op het wedstrijdformulier het zwaarst en dient het scorebord hiermee in overeenstemming te worden gebracht.

48.4 Indien er een vergissing met betrekking tot het bijhouden van de score wordt ontdekt:

- Gedurende de wedstrijd, dan dient de scorer met het geven van zijn signaal te wachten, tot de eerste gelegenheid waarop de bal dood wordt.
- Nadat de speeltijd verstreken is, maar vóórdát het wedstrijdformulier door de hoofdscheidsrechter is ondertekend, dan dient de vergissing te worden hersteld, zelfs in het geval deze correctie het uiteindelijke resultaat beïnvloedt.
- Nadat het wedstrijdformulier door de hoofdscheidsrechter is ondertekend, is de vergissing niet meer te herstellen. De hoofdscheidsrechter dient een gedetailleerd verslag aan de organiserende instantie van de competitie uit te brengen.

Art.49 Timer: Taken

49.1 De timer zal van een wedstrijdklok en van een stopwatch zijn voorzien en dient:

- De toebedeelde speeltijd, de time-outs en de onderbrekingen bij te houden.
- Met een zeer luid signaal er voor zorg te dragen, dat het verstrijken van de speeltijd van een periode automatisch wordt aangegeven.
- Alle mogelijke middelen te gebruiken, de scheidsrechters onmiddellijk te waarschuwen indien zijn signaal weigert of niet gehoord wordt.
- De ploegen en de scheidsrechters meer dan drie (3) minuten voor aanvang van de derde periode hiervan in kennis te stellen.

49.2 De timer zal de **speeltijd** als volgt bijhouden:

- Door het aanzetten van de wedstrijdklok wanneer:
 - De bal gedurende de sprongbal legaal door een springer wordt getikt.
 - Na een mislukte laatste of enige vrije worp en de bal levend blijft, de bal door een speler op het speelveld geraakt is of is aangeraakt.
 - Gedurende een inworp, de bal door een speler op het speelveld geraakt is of is aangeraakt.
- Door het stoppen van de wedstrijdklok wanneer:
 - De speeltijd aan het einde van elke periode verstreken is.
 - Een scheidsrechter fluit, terwijl de bal levend is.
 - Er een velddoelpunt wordt gescoord tegen een ploeg, die een belaste time-out heeft aangevraagd.
 - Er een velddoelpunt wordt gescoord gedurende de laatste twee (2) minuten van de vierde periode en gedurende de laatste twee (2) minuten van iedere verlenging.
 - Het signaal van het vierentwintig-secondenapparaat afgaat, terwijl een ploeg balbezit heeft.

49.3 De timer zal een **time-out** als volgt bijhouden:

- Door het aanzetten van de klok voor de time-out, onmiddellijk nadat de scheidsrechter het signaal voor de time-out heeft gegeven.

- Door zijn signaal te gebruiken, nadat vijftig (50) seconden van de time-out zijn verstreken.
- Door zijn signaal te gebruiken, wanneer de time-out beëindigd is.

49.4 De timer zal een onderbreking als volgt bijhouden:

- Door onmiddellijk de klok voor de time-out aan te zetten, nadat de vorige periode beëindigd was.
- Door het gebruik van zijn signaal, achtereenvolgens drie (3) minuten, één (1) minuut en dertig (30) seconden vóór aanvang van de eerste en derde periode.
- Door het gebruik van zijn signaal, dertig (30) seconden vóór aanvang van de tweede en vierde periode en vóór aanvang van iedere verlenging.
- Door zijn signaal te gebruiken en gelijktijdig de klok voor de time-out te stoppen, wanneer de onderbreking beëindigd is.

Art.50 De vierentwintig-secondenoperator: Taken

De vierentwintig-secondenoperator zal van een vierentwintig-secondenapparaat zijn voorzien en dit zodanig bedienen, dat het wordt:

50.1 **Gestart of herstart**, zodra een ploeg op het speelveld controle verkrijgt over een levende bal.

50.2 **Stilgezet en teruggezet** naar vierentwintig (24) seconden, zonder zichtbare weergave op de schermen, zodra:

- Een scheidsrechter voor een fout of overtreding fluit.
- De bal op een legale wijze door de basket gaat.
- De bal de ring van de tegenstandersbasket raakt, tenzij de bal op de basketsteun blijft liggen.
- De wedstrijd onderbroken wordt, tengevolge een actie door de ploeg, die **niet** in het bezit is van de bal.
- De wedstrijd onderbroken wordt, tengevolge van een actie waarbij geen van beide ploegen betrokken is, tenzij de tegenstander hier nadeel van ondervindt.

50.3 **Teruggezet** naar vierentwintig (24) seconden, met zichtbare weergave op de schermen en opnieuw worden ingeschakeld, zodra een ploeg op het speelveld controle verkrijgt over een levende bal.

Het louter aanraken van de bal door een tegenstander, heeft geen nieuwe vierentwintig-secondenperiode tot gevolg als dezelfde ploeg in balbezit blijft.

50.4 **Stilgezet maar niet teruggezet**, wanneer **dezelfde** ploeg die voordien in balbezit was, de bal voor een inworp wordt toegewezen als gevolg van:

- Een uitbal.
- Een speler van dezelfde ploeg gewond is geraakt.
- Een sprongbalsituatie.
- Een dubbelfout.
- Gelijkwaardige straffen tegen beide ploegen die elkaar opheffen.

50.5

Stilgezet maar niet meer worden gebruikt, in het geval een ploeg op het speelveld controle verkrijgt over een levende bal en er tijdens iedere periode minder dan vierentwintig (24) seconden op de wedstrijdklok restereren.




Het signaal van het vierentwintig-secondenapparaat stopt **niet** de wedstrijdklok of de wedstrijd, noch maakt het de bal dood, tenzij een ploeg balbezit heeft.

A.**SIGNALEN VOOR DE SCHEIDSRECHTERS**

A.1 De handsignalen zoals in deze regels getoond, zijn de enige officiële signalen. Zij moeten door alle scheidsrechters en bij alle wedstrijden worden toegepast.

A.2 Het is van belang, dat tafelfunctionarissen met deze signalen bekend zijn.





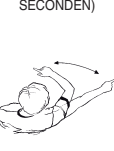
I. SCORES

<p>1 EEN PUNT</p>  <p>Een vinger op en neer vanuit de pols</p>	<p>2 TWEE PUNTEN</p>  <p>Twee vingers op en neer vanuit de pols</p>	<p>3 DRIEPUNTS-DOELPOGING</p>  <p>Drie opgestoken vingers</p>	<p>4 GESLAGDE DRIEPUNTS-DOELPOGING</p>  <p>Drie opgestoken vingers met beide handen</p>	<p>5 SCORE ANNULEREN OF SPEL DOOD</p>  <p>Snel armen eenmaal (schaarbeweging) voor de borst heen en weer</p>
---	--	--	--	---


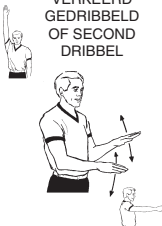


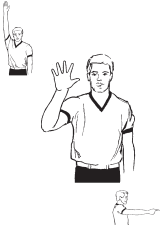
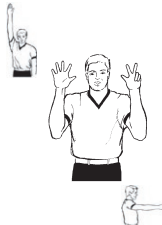
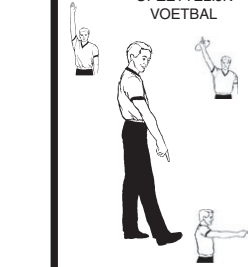

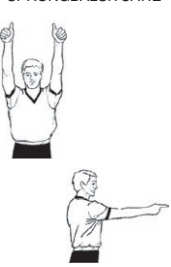
II. MET BETREKKING TOT DE WEDSTRIJDKLOK

<p>6 STOP WEDSTRIJDKLOK (tegelijkertijd fluiten) OF START DE WEDSTRIJDKLOK NIET</p>  <p>Open hand, vingers bij elkaar</p>	<p>7 STOP WEDSTRIJDKLOK VOOR EEN FOUT (tegelijkertijd fluiten)</p>  <p>Gesloten vuist, wijs met handpalm omlaag naar middel van de speler</p>	<p>8 TIJD IN</p>  <p>Beweeg hand snel naar beneden</p>	<p>9 NIEUWE VIERENTWINTIG SECONDENPERIODE</p>  <p>Ronddraaiende wijsvinger</p>
--	--	---	---

III. TOEKENNEN













<p>10 SPELERSWISSEL</p>  <p>Onderarmen kruisen</p>	<p>11 IN HET VELD WENKEN</p>  <p>Open hand, wuivend gebaar in de richting van het lichaam</p>	<p>12 BELASTE TIME-OUT</p>  <p>Maak T. Laat wijsvinger zien</p>	<p>13 COMMUNICATIE TUSSEN DE SCHEIDSRECHTERS EN TAFELFUNCTIONARISSEN</p>  <p>Duim omhoog</p>	<p>14 ZICHTBAAR TELLEN (VIJF EN ACHT SECONDEN)</p>  <p>Vingers geven het tellen aan</p>
---	--	--	---	--

IV OVERTREDINGEN




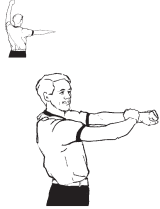


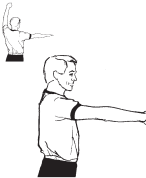




<p>15</p> <p>LOPEN</p>  <p>Vuisten om elkaar heen draaien</p>	<p>16</p> <p>VERKEERD GEDRIBBELD OF SECOND DRIBBEL</p>  <p>Handen op en neer</p>	<p>17</p> <p>DRAGEN VAN DE BAL</p>  <p>Half draaiende voorwaartse beweging met de hand</p>	<p>18</p> <p>DRIE SECONDEN</p>  <p>Uitgestrekte arm met drie vingers</p>
<p>19</p> <p>VIJF SECONDEN</p>  <p>Laat vijf vingers zien</p>	<p>20</p> <p>ACHT SECONDEN</p>  <p>Laat acht vingers zien</p>	<p>21</p> <p>VIERENTWINTIG SECONDEN</p>  <p>Vingers raken de schouder</p>	<p>22</p> <p>TERUGSPELEN</p>  <p>Zwaaien met de arm. Wijzende wijsvinger</p>
<p>23</p> <p>OPZETTELIJK VOETBAL</p>  <p>Vinger wijst naar voet</p>	<p>24</p> <p>UITBAL EN/OF RICHTING VAN HET SPEL</p>  <p>Wijs met vinger parallel aan zijlijn</p>	<p>25</p> <p>SPRONGBALSITUATIE</p>  <p>Duimen omhoog</p>	

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

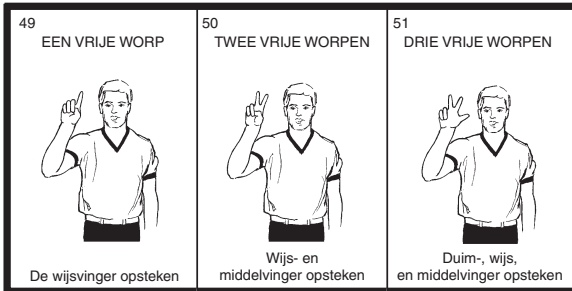
Stap 1 - Het spelersnummer

26 No. 4 	27 No. 5 	28 No. 6 	29 No. 7 
30 No. 8 	31 No. 9 	32 No. 10 	33 No. 11 
34 No. 12 	35 No. 13 	36 No. 14 	37 No. 15 

Stap 2 - Het type fout

<p>38 ONGEOORLOofd GEBRUIK HANDEN</p>  <p>Sla op de pols</p>	<p>39 BLOKKEREN (Aanval of Verdediging)</p>  <p>Beide handen op de heupen</p>	<p>40 OVERMATIG GEBRUIK VAN DE ELLEBOGEN</p>  <p>naar achteren</p>	<p>41 VASTHOUDEN</p>  <p>Grijp pols vast</p>
<p>42 DUWEN of DOORDRINGEN ZONDER BAL</p>  <p>Boots duw na</p>	<p>43 DOORDRINGEN MET BAL</p>  <p>Sla met gebalde vuist tegen handpalm</p>	<p>44 FOUT BEGAAN DOOR PLOEG IN BALBEZIT</p>  <p>Gebalde vuist naar de basket van de ploeg die de fout beging</p>	<p>45 DUBBEL</p>  <p>Gebalde vuisten zwaaien</p>
<p>46 TECHNISCHE</p>  <p>Maak T, laat palm zien</p>	<p>47 ONSPORTIEVE</p>  <p>Pols beetpakken</p>	<p>48 DISKwalIFICERENDE</p>  <p>Gebalde vuisten</p>	

Stap 3 - Aantal toegekende vrije worpen

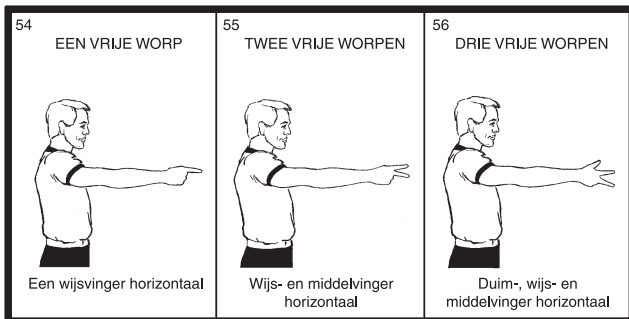


OF
Richting waarin de wedstrijd
wordt voortgezet



VI HET LATEN UITVOEREN VAN VRIJE WORPEN (in 2 stappen)

Stap 1 - In het Beperkte Gebied



Stap 2 - Buiten het Beperkte Gebied



Tekening 7 Signalen scheidsrechters



nederlandse basketball bond

Team A _____

Team B _____

Competitie: _____ Datum: - - Tijid: _____		Hoofdscheidsrechter: _____	
Wedstrijd No.: _____ Plaats: _____		2e scheidsrechter: _____	
Team A: Time-outs _____ Teamfouten _____ 1e helft <input type="text"/> Periode ① <input type="text"/> 1 2 3 4 ② <input type="text"/> 1 2 3 4 2e helft <input type="text"/> ③ <input type="text"/> 1 2 3 4 ④ <input type="text"/> 1 2 3 4 <input type="text"/> Extra tijd _____			
Licentie No. _____		Fouten	
Spelersnamen		1 2 3 4 5	
Coach: _____		assistent-coach _____	
Team B: Time-outs _____ Teamfouten _____ 1e helft <input type="text"/> Periode ① <input type="text"/> 1 2 3 4 ② <input type="text"/> 1 2 3 4 2e helft <input type="text"/> ③ <input type="text"/> 1 2 3 4 ④ <input type="text"/> 1 2 3 4 <input type="text"/> Extra tijd _____			
Licentie No. _____		Fouten	
Spelersnamen		1 2 3 4 5	
Coach: _____		assistent-coach _____	
Scores: Periode ① A B ② A B		Einduitslag: Team A _____ Team B _____	
③ A B ④ A B		Naam van winnend team: _____	
Extra tijd A _____ B _____		Hoofdscheidsrechter _____	
Naam scorer: _____		2e scheidsrechter _____	
Naam timer: _____		Handtekening aanvoerder in geval van protest _____	
Naam 24-sec. operator _____			
Naam Commissaris _____			

Wit: NBB

Rose: winnend team

geel: verliezend team

groen: doping controle official

B.1 Het wedstrijdformulier zoals getoond in Tekening 8, is het enige formulier dat door de FIBA Technische Commissie is goedgekeurd.

B.2 Het bestaat uit één origineel en drie kopieën, op papier van verschillende kleuren. Het witte origineel is voor de FIBA. De blauwe eerste kopie is voor de organiserende instantie van de competitie, de roze tweede kopie voor de ploeg die gewonnen heeft en de gele laatste kopie voor de ploeg die verloren heeft.

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 te voltooien.

B.3 **Minstens 20 minuten voor het begin van de wedstrijd** moet de scorer het wedstrijdformulier op de volgende wijze voorbereiden:

B.3.1 Hij dient de namen van de beide ploegen te noteren in de ruimte aan de bovenkant van het wedstrijdformulier. De eerst genoemde ploeg is altijd de thuis spelende ploeg.

Bij toernooien of wedstrijden op neutraal terrein, is de ploeg die als eerste in het programma wordt genoemd, de eerste ploeg.

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(s).

- 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 door de coach of zijn vertegenwoordiger is overhandigd. Ploeg 'A' beslaat de bovenste helft van het wedstrijdformulier en 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 bij de eerste wedstrijd van de ploeg te worden ingevuld.
- 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 twaalf (12) spelers vertegenwoordigd is, dient de scorer een lijn te trekken door de ruimtes bestemd voor het licentienummer, naam, nummer enz. van de speler(s) die niet aan de wedstrijd zullen deelnemen.
- 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 tien (10) minuten voor de wedstrijd moeten de beide 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 iedere ploeg, waarmee de wedstrijd wordt begonnen.
- B.6 Tijdens de wedstrijd**, wanneer een vervanger voor de eerste keer op het speelveld komt, dient hij een kleine 'x' (niet omcirkeld) naast het nummer in de kolom 'Speler in' aan te brengen.

Ploeg A: MUSEUMPLEIN										
Time-outs			Ploegfouten							
7			Periode ① ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗							
8 4 10			③ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗							
			④ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗							
			Verlengingen							
Licentie No.	Spelersnamen		No	type	Fouten					
001	Slooten, B. van		4	⊗	2					
002	Heuvel, P. van den		5	⊗	7	4 ¹				
003	Vries, M. de		6	⊗	2 ¹					
004	Harryvan, F.		7	⊗	4	2 ²	6			
010	Hartog, P. den		8	⊗	8					
012	Zegwaard, M. (CAP)		9	⊗	5 ¹					
			10							
015	Koorenhof, H.		11	x	6 ⁰					
			12							
021	Kraaijeveld, K.		13	x	7	3 ^c	4	8		
022	Sinterniklaas, A.		14	x	1 ⁰					
024	Zwiep, N.		15	x	4 ⁰	F	F	F	F	F
	Coach: Halbersma, G.					8 ^c	4 ⁰			
	assistent coach Bosch Reitz, M.J.									

Tekening 10
Ploegen op het
Wedstrijdformulier

B.7 Time-out

- B.7.1 Verleende time-outs tijdens iedere helft of verlenging dienen op het wedstrijdformulier te worden geadmineistreerd, door het aanbrengen van de minuut van de speeltijd van de periode of verlenging in de daarvoor bestemde vakjes onder de naam van de betreffende ploeg.
- B.7.2 Aan het einde van iedere periode of verlenging moeten niet gebruikte vakjes door middel van twee evenwijdige strepen worden aangegeven.

B.8 Fouten

- B.8.1 Spelersfouten kunnen zijn persoonlijke, technische, onsportieve of diskwalificerende en worden ten laste van de speler genoteerd.
- B.8.2 Fouten begaan door coaches, assistent-coaches, vervangers en ploegbegeleiders, zijn technische of diskwalificerende fouten en worden ten laste van de coach genoteerd.
- B.8.3 Alle fouten dienen als volgt te worden genoteerd:
- B.8.3.1 Een persoonlijke fout door middel van de minuut waarin de fout werd begaan.
- B.8.3.2 Een technische fout ten laste van een speler: door middel van de minuut waarin de fout werd begaan, gevolgd door toevoeging van een "T" schuin boven de minuut, bijv. 8^T.

- B.8.3.3 Een technische fout ten laste van de coach voor diens persoonlijk onsportief gedrag: door middel van de minuut waarin de fout werd begaan, gevolgd door toevoeging van een 'C' schuin boven de minuut, bijv. 8^C. De notatie van een tweede gelijksoortige technische fout, vindt op dezelfde wijze plaats, gevolgd door een 'D' in het laatste vakje.
- B.8.3.4 Een technische fout ten laste van de coach voor iedere andere reden: door middel van de minuut waarin de fout werd begaan, gevolgd door een 'B' schuin boven de minuut, bijv. 4^B.
- B.8.3.5 Een onsportieve fout: door middel van de minuut waarin de fout werd begaan, gevolgd door toevoeging van een 'U' schuin boven de minuut, bijv. 6^U. De notatie van een tweede onsportieve fout vindt op dezelfde wijze plaats, gevolgd door een 'D' in de resterende vakjes.
- B.8.3.6 Een diskwalificerende fout: door middel van de minuut waarin deze werd begaan, gevolgd door toevoeging van een 'D' schuin boven de minuut, bijv. 5^D.
- B.8.3.7 Een persoonlijke fout die vrije worp(en) tot gevolg heeft: door middel van de minuut waarin deze werd begaan, gevolgd door toevoeging van het aantal vrije worpen (1, 2 of 3) schuin boven de minuut, bijv. 9^{1,9² of 9³}.
- B.8.3.8 Alle fouten begaan door beide ploegen, waarvan de straffen van gelijke zwaarte zijn en weggestreep worden volgens Art. 42. Speciale situaties: door middel van de betreffende minuut waarin de fout werd begaan, gevolgd door toevoeging van een kleine letter 'c' schuin boven de minuut, bijv. 3^c.
- B.8.3.9 Aan het einde van iedere periode dient de scorer een dikke lijn te trekken tussen de ruimtes die gebruikt zijn en de ongebruikte ruimtes.
- Aan het einde van de speeltijd moet de scorer de overgebleven lege ruimtes met een dikke horizontale streep doorhalen.

B.8.3.10 Voorbeelden van diskwalificerende fouten:

Diskwalificerende fouten begaan door coaches, assistent-coaches, vervangers en ploegbegeleiders voor het verlaten van het spelersbankgebied (Art. 39), dienen te worden genoteerd zoals hieronder aangegeven. In alle resterende vakjes van de gediskwalificeerde dient een 'F' te worden ingevuld.

Indien alleen de coach is gediskwalificeerd:

Coach:	Loor, A.	4 ^C	F	F
Assistent coach:	Monta, B.			

Indien alleen de assistent-coach is gediskwalificeerd:

Coach:	Loor, A.	3 ^B		
Assistent coach:	Monta, B.	F	F	F

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

Coach:	Loor, A.	4 ^C	F	F
Assistent coach:	Monta, B.	F	F	F

Indien de vervanger minder dan vier (4) fouten had, wordt er in de resterende vakjes een 'F' ingevuld:

003	Smith, E.	6	⊗	6 ²	10 ^D	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	-----------------	---	---	---

Indien het de vijfde fout van de vervanger is, wordt er in het laatste vakje de betreffende minuut, door 'F' gevolgd, ingevuld:

002	Jones, M.	5	⊗	4 ^T	5 ³	6 ²	8 ²	10 ^F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	-----------------

Indien de vervanger reeds vijf (5) fouten had begaan (fouled out), dient er in het laatste vakje een kruis (X) te worden aangebracht:

015	Rush, S.	11	x	3 ^T	4 ³	4 ¹	6 ²	9²
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	--------------------------

Bovendien dient er volgens bovenstaande voorbeelden van de spelers Smith, Jones en Rush, of indien een ploegbegeleider gediskwalificeerd is, een technische fout te worden genoteerd:

Coach:	Loor, A.	10 ^B		
Assistent coach:	Monta, B.			

Opmerking: Technische of diskwalificerende fouten volgens Art.39, dienen **niet** voor de ploegfouten mee te tellen.

- B.8.3.11 Een diskwalificerende fout door een vervanger begaan (niet volgens Art.39), dient als volgt te worden genoteerd:

001	Mayer, T.	4	⊗	5 ^D				
-----	-----------	---	---	----------------	--	--	--	--

En

Coach:	Loor, A.	5 ^B		
Assistent coach:	Monta, B.			

- B.8.3.12 Een diskwalificerende fout door een assistent-coach begaan (niet volgens Art.39), dient als volgt te worden genoteerd:

Coach:	Loor, A.	4 ^B		
Assistent coach:	Monta, B.	4 ^D		

- B.8.3.13 Een diskwalificerende fout door een speler begaan die reeds zijn vijfde fout had behaald (niet volgens Art.39), dient als volgt te worden genoteerd:

015	Rush, S.	11	x	3 ^T	4 ³	4 ¹	6 ²	9²
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	--------------------------

En

Coach:	Loor, A.	10 ^B		
Assistent coach:	Monta, B.			

B.9 Ploegfouten

B.9.1 Op het wedstrijdformulier staan er bij iedere periode vier vakjes (direct onder de naam van de ploeg en boven de namen van de spelers), waarin de ploegfouten genoteerd moeten worden.

B.9.2 Telkens wanneer een speler een persoonlijke, technische, onsportieve of diskwalificerende fout begaat, dient de scorer deze fout ten laste van de ploeg van die speler te noteren, door achtereenvolgens een grote 'X' te zetten in de daarvoor bestemde vakjes.

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 er op het wedstrijdformulier vier (4) kolommen aangebracht.

B.10.3 Iedere kolom is weer in vijf (5) kolommen onderverdeeld: De beide kolommen aan de linker en rechterzijde van de gearceerde 'M' kolom zijn bestemd voor de notatie van het spelersnummer (eerste en vierde kolom) en de score (tweede en vijfde kolom) van de beide ploegen. In de 'M' kolom vindt de notatie van de minuten plaats.

De scorer dient:

- Vóór aanvang van de wedstrijd, de letters **A** en **B** van de beide ploegen in de vakken links en rechts van de 'M' kolom in te vullen. In het **linker vakje** de letter van de ploeg die op de basket aan zijn **linkerzijde** (gezien vanachter de wedstrijdtafel) de doelpunten maakt en in het **rechter vakje** de letter van de ploeg die op de basket aan zijn **rechterzijde** de doelpunten maakt.
- In de minutenkolom **alle** minuten (1 t/m 10) per periode te noteren, waarbij de afzonderlijke minuten slechts éénmaal genoteerd dienen te worden.
- Vrije worpen behorend dezelfde straf, al naar gelang het aantal vrije worpen, van een teksthaakje (I) te voorzien, dat twee (2) of drie (3) vakjes omspant en wordt in de ruimte tussen het spelersnummer en het doelpunt geplaatst. In geval van meerdere vrije worpen, hoeft het nummer van de speler slechts éénmaal vermeld te worden.

A	M	B		
4 2	1			
11 4				
12 6				
5 8	2	5	-	
				1
				2
④11	3			
		4 12	4	
8 13	5			
8	14			
		6		
		7		
6 16	8	9	6	
7	⑧	11	8	
			6 10	
		9	6 12	
		10	3	⑭
15 20	1			
		2	4	15
				-
		3		
9 22	4			
		5	14	17
		6		
6 24	7			
		8	7	19
		9	10	⑳
14	⑳	10		
				A
		21		26

Tekening 11
Doorlopende
Score

Een bonus vrije worp wordt achter het spelersnummer van een teksthaakje voorzien en omspant één (1) vakje.

Een gemiste vrije worp wordt in het betreffende vakje door middel van een horizontaal streepje aangegeven.

- Een doelpunt, door beide ploegen in dezelfde minuut gemaakt, in de tweede en vijfde kolom in **dezelfde** horizontale regel bij te schrijven.

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

- B.11.1 Een velddoelpunt dat drie (3) punten oplevert, moet worden aangegeven door een cirkel te trekken rond het nummer van de speler.
- B.11.2 Een velddoelpunt per ongeluk door een speler in de eigen basket gemaakt, moet worden genoteerd als te zijn gemaakt door de aanvoerder van de tegenpartij, die zich op het speelveld bevindt.
- B.11.3 Punten gemaakt terwijl de bal niet door de basket gaat (Art.31 Goal tending en Interference), worden genoteerd als te zijn gemaakt door de speler die de velddoelpoging 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 gemaakt door beide ploegen en een **dikke** horizontale streep te trekken over de **hele** kolombreedte onder de **laatste** aantekening. Onder deze streep de **omcirkelde score** over te nemen.
- B.11.5 Aan het begin van de tweede helft, dient de scorer de letters **A** en **B** onder de horizontale streep in de betreffende kolommen **verwisseld** te noteren en hieronder de bijbehorende bereikte **eindstand** van de **eerste helft**.
- B.11.6 Telkens als het mogelijk is, moet de scorer zijn score met het zichtbare scorebord vergelijken. Als er een verschil is en zijn score de juiste is, 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 de hoofdscheidsrechter onmiddellijk in te lichten, zodra de bal dood is en de wedstrijd klok stilstaat.

			M	
		8	12	75
6	87	9		
8	89			
		10	3	77
			5	79
			8	81
	89			81

Tekening 12
Afronding

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 over de **hele** kolombreedte onder de **uiteindelijke score**, zoals genoteerd conform B.11.4.
- B.12.2 Aan het einde van iedere periode moet de scorer de score die door beide ploegen in die periode behaald is, op de daarvoor bestemde plaats onder aan het wedstrijdformulier invullen.
- B.12.3 Aan het einde van de wedstrijd moet de scorer de einduitslag en de naam van de winnende ploeg noteren.
- B.12.4 De scorer moet het wedstrijdformulier ondertekenen, nadat hij het eerst door de timer en de vierentwintig-secondenoperator heeft laten ondertekenen.
- B.12.5 Nadat de tweede scheidsrechter(s) getekend heeft, is de hoofdscheidsrechter degene die als laatste het wedstrijdformulier goedkeurt en ondertekent. Deze handeling beëindigt de verantwoordelijkheden van de scheidsrechters en hun verbintenis met de wedstrijd.

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 tafelfunctionarissen en de tweede scheidsrechter(s) ter beschikking van de hoofdscheidsrechter te blijven, totdat deze hen toestemming verleent, om weg te mogen gaan.

Scores: Periode ① A. 15 B. 13 ② A. 19 B. 15 ③ A. 22 B. 24 ④ A. 20 B. 20 Verlenging A. _____ B. _____	Einduitslag: Ploeg A. 76 Ploeg B. 71 Naam van winnende ploeg: FIBA TC
Naam scorer: _____ Naam timer: _____ Naam 34-sec. operator: _____ Naam Commissaris: _____	Hoofdscheidsrechter: _____ 2e scheidsrechter: _____ Handtekening aanvoerder in geval van protest: _____

Tekening 13 Onderkant Wedstrijdformulier

C.

PROCEDURE PROTEST

Indien tijdens een officiële FIBA-competitie een ploeg meent in haar belangen geschaad te zijn door een beslissing van een scheidsrechter [hoofdscheidsrechter of tweede scheidsrechter(s)] of door welke andere gebeurtenis dan ook tijdens de wedstrijd, dient de ploeg als volgt te handelen:

- C.1 De aanvoerder van die ploeg dient onmiddellijk na afloop van de wedstrijd de hoofdscheidsrechter mee te delen, dat zijn ploeg protest tegen de uitslag van de wedstrijd aantekent en het wedstrijdformulier te ondertekenen in de ruimte die is aangegeven met 'Handtekening aanvoerder in geval van protest'.

Om deze verklaring geldig te maken, moet een officiële vertegenwoordiger van de nationale bond of de club het protest schriftelijk bevestigen. Dit dient binnen twintig (20) minuten na afloop van de wedstrijd plaats te vinden.

Het geven van een gedetailleerde uitleg is niet noodzakelijk. Het voldoet om te schrijven: 'De nationale bond (of ploeg) X protesteert tegen de uitslag van de wedstrijd tussen de ploegen X en Y'. Daarop dient hij bij de vertegenwoordiger van de FIBA of bij de Voorzitter van de Technische Commissie een borgsom te deponeren, equivalent aan US\$ 250.

De nationale bond van de betrokken ploeg of vereniging, moet de tekst van zijn protest binnen één uur na afloop van de wedstrijd bij de vertegenwoordiger van de FIBA of de Voorzitter van de Technische Commissie indienen.

Als het protest wordt aanvaard, wordt de borgsom terugbetaald.

C.2 De commissaris of de hoofdscheidsrechter moet binnen één uur na afloop van de wedstrijd het incident, dat tot het protest leidde, bij de vertegenwoordiger van de FIBA of de Voorzitter van de Technische Commissie melden.

C.3 Indien de nationale bond van de betrokken ploeg of vereniging, of die van de tegenpartij of zijn vereniging, het niet eens is met de beslissing van de Technische Commissie, kan bij de Jury d'Appel beroep worden aangetekend.

Om dit beroep geldig te verklaren, moet dit schriftelijk worden gedaan, binnen twintig (20) minuten na het bekend worden van de beslissing van de Technische Commissie en dient als zekerheid vergezeld te gaan van een borgsom, equivalent aan US\$ 500.

De Jury d'Appel beoordeelt in laatste instantie het protest en haar uitspraak is bindend.

C.4 Video, film, foto's of iedere andere vorm van visueel elektronische/digitale apparatuur, mag uitsluitend worden gebruikt om:

- Te beslissen, of de laatste velddoelpoging aan het einde van iedere periode of verlenging geslaagd was.
- De verantwoordelijkheid betreffende de handhaving van de orde vast te kunnen stellen of voor vormingsdoeleinden (training), nadat de wedstrijd beëindigd is.

D.1 Procedure

De klassering van de ploegen wordt bepaald op grond van hun gewonnen en verloren wedstrijden, te weten twee (2) punten voor iedere gewonnen wedstrijd, één (1) punt voor iedere verloren wedstrijd (inclusief een verloren verklaarde wedstrijd) en nul (0) punten voor een verbeurd verklaarde wedstrijd.

- D.1.1 Indien twee ploegen met een gelijk aantal punten in de klassering eindigen, dan bepaalt het resultaat van de tussen hen onderling gespeelde wedstrijd de volgorde in de klassering.
- D.1.2 Indien het aantal punten voor en tegen gescoord van de onderling tussen beide ploegen gespeelde wedstrijden gelijk is, dan wordt de volgorde bepaald door het doelgemiddelde van alle door beide ploegen gespeelde wedstrijden in hun poule.
- D.1.3 Indien meer dan twee ploegen in de klassering op gelijke hoogte staan, dan wordt er een tweede klassering gemaakt, waarbij alleen gelet wordt op de resultaten van de onderling gespeelde wedstrijden.
- D.1.4 In het geval dat er in deze tweede klassering nog steeds ploegen gelijkstaan, dan zal het doelgemiddelde in de beschouwing worden betrokken, waarbij alleen de resultaten van de onderling gespeelde wedstrijden zullen meetellen.
- D.1.5 Staan er dan nog steeds ploegen op gelijke hoogte, dan wordt de volgorde bepaald door het doelgemiddelde van alle wedstrijden van de betrokken ploegen in hun poule.
- D.1.6 Indien op enig moment, wanneer gebruik wordt gemaakt van de bovenstaande regeling, de gelijke stand tussen méér dan twee ploegen wordt gereduceerd tot een gelijke stand tussen twee ploegen, dan wordt automatisch de procedure als vermeld onder D.1.1 en D.1.2 toegepast.
- D.1.7 Indien het op enig moment tot een gelijke stand is teruggebracht, waarbij er nog steeds méér dan twee ploegen betrokken zijn, dan wordt de procedure zoals vermeld in D.1.3 herhaald.
- D.1.8 Het doelgemiddelde dient altijd door middel van deling te worden berekend.

D.2

Uitzondering:

Indien slechts drie ploegen aan een competitie deelnemen en de situatie niet opgelost kan worden door gebruikmaking van de hierboven omschreven procedure (het doelgemiddelde door middel van deling is gelijk), dan bepalen de gescoorde punten de volgorde.

Voorbeeld

Resultaten tussen A, B, C: A tegen B 82-75
 A tegen C 64-71
 B tegen C 91-84

Ploeg	Gespeelde wedstrijden	Gewonnen	Verloren	Punten	Verschil in punten	Doel-gemiddelde
A	2	1	1	3	146-146	1,000
B	2	1	1	3	166-166	1,000
C	2	1	1	3	155-155	1,000

Derhalve: 1^e B- 166 punten gescoord
 2^e C- 155 punten gescoord
 3^e A- 146 punten gescoord

In het geval dat de drie ploegen nog steeds gelijkstaan, nadat bovenstaande stappen zijn ondernomen, zal er geloot worden om de eindstand vast te stellen. De methode van loting zal door de commissaris, indien aanwezig, bepaald worden of door de daarvoor bevoegde plaatselijke instantie.

D.3

Verdere voorbeelden van deze regel

D.3.1 Twee ploegen - gelijk aantal punten en onderling maar één wedstrijd gespeeld.

Ploeg	Gespeelde wedstrijden	Gewonnen	Verloren	Punten
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

De winnaar van de onderlinge wedstrijd tussen ploeg A en ploeg B is als eerste geëindigd en de winnaar van de onderlinge wedstrijd tussen ploeg D en ploeg E eindigt op de vierde plaats.

D.3.2 Twee ploegen - gelijk aantal punten en twee wedstrijden onderling gespeeld.

Ploeg	Gespeelde wedstrijden	Gewonnen	Verloren	Punten
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

De mogelijke resultaten zijn:

D.3.2.1 Ploeg A won de beide wedstrijden:

Derhalve 1^e: A
2^e: B

D.3.2.2 Beide ploegen wonnen één wedstrijd:

ploeg A tegen ploeg B 90-82

ploeg B tegen ploeg A 69-62

Verschil in gescoorde punten: A: 152-151

B: 151-152

Doelgemiddelde: A: 1.0066

B: 0.9934

Derhalve 1^e: A

2^e: B

D.3.2.3 Beide ploegen wonnen één wedstrijd:

ploeg A tegen ploeg B 90-82

ploeg B tegen ploeg A 70-62

Beide ploegen hebben hetzelfde verschil in gescoorde punten (152-152) en hetzelfde doelgemiddelde, bepaald door deling (1,000).

De eindstand zal worden bepaald, door gebruikt te maken van het doelgemiddelde van het resultaat van alle wedstrijden door beide ploegen in de groep gespeeld.

D.3.3 Meer dan twee ploegen eindigen gelijk:

Ploeg	Gespeelde wedstrijden	Gewonnen	Verloren	Punten
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

De resultaten tussen ploeg A, B en C:

ploeg A tegen ploeg B 82-75

ploeg A tegen ploeg C 77-80

ploeg B tegen ploeg C 88-77

Ploeg	Gespeelde wedstrijden	Gewonnen	Verloren	Punten	Vershil in Punten	Doel-gemiddelde
A	2	1	1	3	159-155	1.0258
B	2	1	1	3	163-159	1.0251
C	2	1	1	3	157-165	0.9515

Derhalve 1^e: A

2^e: B

3^e: C

Indien het doelgemiddelde van de drie ploegen gelijk is, dan wordt de uiteindelijke volgorde bepaald, door de resultaten van alle wedstrijden in de groep gespeeld.

D.3.4 Een aantal ploegen staat gelijk in de rangschikking:

Ploeg	Gespeelde wedstrijden	Gewonnen	Verloren	Punten
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

De uiteindelijke volgorde zal worden bepaald, door gebruik te maken van de uitslagen van de onderling gespeelde wedstrijden van de ploegen op gelijke hoogte.

Er zijn twee mogelijkheden:

I			II	
Ploeg	Gewonnen	Verloren	Gewonnen	Verloren
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2

Geval I: 1^e: ploeg A.

De volgorde tussen de ploegen B, C en D zal volgens voorbeeld D.3.3 worden bepaald.

Geval II:

De volgorde tussen de ploegen A en B en tussen de ploegen C en D, zal volgens voorbeeld D.3.2 worden bepaald.

Een ploeg die zonder geldige redenen voor een vastgestelde wedstrijd niet opkomt of het speelveld voor het einde van de wedstrijd verlaat, verliest de wedstrijd wegens niet opkomen en krijgt nul (0) punten in de klassering.

Bovendien kan de Technische Commissie besluiten, deze ploeg naar de laatste plaats in de klassering terug te plaatsen. Deze terugplaatsing geschiedt automatisch. In geval van overtredingen door dezelfde ploeg bij herhaling begaan. Echter, de resultaten van de wedstrijden door deze ploeg gespeeld, blijven geldig voor de algemene klassering van de competitie.

E Televisie (TV) Time-outs

E.1 Definitie

De organiserende instantie van de competitie mag zelf bepalen, of het TV time-outs zal toestaan en zo ja, van welke duur (60, 75, 90 of 100 seconden).

E.2 Regel

E.2.1 Naast de reguliere time-out, is er één (1) TV time-out per periode toegestaan. TV time-outs tijdens verlengingen zijn **niet** toegestaan.

E.2.2 De eerste time-out van iedere periode (ploeg of TV) moet een duur hebben van achtereenvolgens 60, 75, 90 of 100 seconden.

E.2.3 De duur van alle overige time-outs per periode, dient zestig (60) seconden te bedragen.

E.2.4 Beide ploegen hebben gedurende de eerste helft recht op twee (2) time-outs en drie (3) time-outs gedurende de tweede helft.

Deze time-outs kunnen gedurende de wedstrijd op elk tijdstip worden aangevraagd en kunnen een duur hebben van:

- 60, 75, 90 of 100 seconden, beschouwd als TV time-out, dat wil zeggen, de eerste in een periode, **óf**
- Zestig (60) seconden, **niet** beschouwd als TV time-out, dat wil zeggen, door een van beide ploegen aangevraagd, nádat de TV time-out is toegewezen.

E.3 Procedure

E.3.1 Idealiter zou de TV time-out benut moeten worden, met nog vijf (5) minuten resterende speeltijd in de periode. Echter, er is **geen** garantie dat dit het geval zal zijn.

E.3.2 Indien geen van beide ploegen een time-out heeft aangevraagd vóór aanvang van de laatste vijf (5) minuten van de periode, wordt er een TV time-out toegekend bij de eerste gelegenheid dat de bal dood wordt en de klok stilstaat. Deze time-out wordt aan geen van beide ploegen belast.

E.3.3 Indien een van beide ploegen een time-out wordt toegewezen vóór aanvang van de laatste vijf (5) minuten van de periode, zal deze time-out als TV time-out worden gebruikt.

Deze time-out telt zowel als TV time-out, als time-out, voor de ploeg die deze had aangevraagd.

E.3.4 Volgens deze procedure zou er in iedere periode minimaal één (1) time-out kunnen plaatsvinden. In de eerste helft zou het aantal time-outs op maximaal zes (6) en in de tweede helft op maximaal acht (8) kunnen uitkomen.

EINDE VAN DE REGELS

EN

WEDSTRIJDPROCEDURES

Aanvalshelft	acht seconden37
	definitie.....37
Aanvoerder	als coach17
	taken en bevoegdheden16
Afschermen	geoorloofd en ongeoorloofd.....45
Beurtelings balbezit22
Arts	speelveld betreden.....15
Assistent-coach	taken en bevoegdheden17
	wedstrijdformulier.....17
Bal	specificaties10
	wedstrijdbal63
Balbezit	definitie.....23
Balvast	definitie.....21
Basket	aanraken40
Blessure	scheidsrechter.....65
	speler15
Blokkeren	definitie.....46
Bord	materiaal9
Bordjes	fouten12
Cilinderprincipe42
Coach	diskwalificatie51, 55
	taken en bevoegdheden16
	lid ploeg.....13
	spelerslijst.....16
	technische fout54
Commissaris	protest85
	taken63

TREFWOORDEN **blz.**

Doordringen	definitie	46
Dubbelfout	definitie	49
Dunk	definitie	24
Duwen	definitie	48
Fout	einde periode	49
	definitie	42
	geweld	52
Fumbelen	definitie	34
Gelijke stand	vervolg wedstrijd	18
Goal tending	definitie	40
Interference	definitie	40
Inworp	uitvoering	25
Kleding	voorschriften	14
Legale verdedigende positie	definitie	43
Onderbreking	definitie	18
	taken timer	67
Pivotvoet	definitie	35
Plaatsen langs het beperkte gebied	verdeling	58
Ploegbegeleider	13
Scheidsrechter	kleding	63
	plaatsbepaling	20
Schoppen van de bal	23
Signalen	geluid	12

Speelbevoegd	13
Speelgerechtigd	13
Speler	maakt aanspraak op de bal	22, 26, 50, 55, 56, 61
	vijf fouten	56
	in de lucht	45
	vervanger	13
Spelersbankgebied	definitie	9
Sprongbalsituaties	21
Verdedigingsshelft	definitie	37
Voorwerpen	door spelers gedragen	14
Wedstrijdklok	bediening	67
Wisselgelegenheid	29

OVERZICHT TEKENINGEN

Tekening 1	Volledige afmetingen speelveld	6
Tekening 2	Beperkte gebied	8
Tekening 3	Tweepunts-/Driepuntsgebied	8
Tekening 4	Wedstrijdtafel en stoelen vervangers	9
Tekening 5	Cilinderprincipe	42
Tekening 6	Opstelling spelers gedurende vrije worpen	58
Tekening 7	Signalen scheidsrechters	75
Tekening 8	Wedstrijdformulier	76
Tekening 9	Kop Wedstrijdformulier	77
Tekening 10	Ploegen op het Wedstrijdformulier	79
Tekening 11	Doorlopende score	82
Tekening 12	Afronding	83
Tekening 13	Onderkant Wedstrijdformulier	84



Appendix Spelregels Specifiek voor de Rolstoel (IWBF)



IWBF
International Wheelchair
Basketball Federation

NBB – BSC
NBB – BCO
oktober 2008

INHOUD	2
APPENDIX SPELREGELS SPECIFIEK VOOR DE ROLSTOEL (IWBF)	3
Spelregelkennis	3
3.1 Kennis van de rolstoel	3
3.1.5 De maximale hoogte	4
4.3.1 lid 2	5
Art. 11 Plaatsbepaling van een speler	5
Art. 12 Tap-off (Opgooi) en beurtelings balbezit	6
Art. 13 Hoe de bal wordt gespeeld	6
Art. 14 Balbezit	7
Art. 15 Doelende speler	7
Art. 17 Inworp	8
Art. 23 Speler uit en bal uit	8
Art. 24 Dribbelen	8
Art. 25 Lopen (Drie keer pushen)	8
Art. 26 Drie seconden.	9
Art. 28 Acht seconden	9
28.1.3 De bal is in de aanvalshelft van een ploeg als:	9
Art. 30 Terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft	9
Art. 31 Liften en het optrekken van de achterwielen los van de vloer	10
Art. 32 Fouten	11
Art. 33 Contact: Algemene principes	12
33.2 Principe van de Verticaliteit - De rolstoelcilinder	13
33.3 Legale verdedigende positie	13
33.6 Voorlangs kruisen van de baan	14
Art.38 Technische fout	15
Art. 43 Vrije worpen	16
SPELERS CLASSIFICATIE SYSTEEM	16
Art. 51 Spelers Classificatie Punten Systeem	16
51.2 Het vastgestelde totaal	16
SPECIFIEKE SIGNALLEN VOOR DE ROLSTOELSCHIEDSRECHTERS	17
CORRECTIES OP DE INHOUD VAN HET SPELREGELBOEKJE	18
HOE DE BAND/RIEM AAN TE BRENGEN	19

In de onderstaande regels geldt iedere verwijzing naar speler zowel voor het mannelijke als voor het vrouwelijke geslacht.

Spelregelkennis:

- kennis van de rolstoel
- kennis van de specifieke regels voor rolstoelbasketball
zoals deze naast de FIBA-regels bestaan

3.1 Kennis van de rolstoel

3.1.1 Bijzondere aandacht dient aan de rolstoel te worden geschonken, daar deze als een deel van de speler wordt beschouwd. Het niet naleven van de volgende regels zal ertoe leiden, dat het gebruik van de rolstoel tijdens de wedstrijd niet zal worden toegestaan.

3.1.2 Voetensteunen, of soortgelijke, of de beschermende horizontale stang aan de voorkant/zijden van de rolstoel mogen, over de gehele breedte hiervan, niet hoger zijn dan elf (11) cm, gemeten vanaf de vloer tot aan het hoogste voorste deel. De stang mag recht of gebogen zijn, maar niet puntig. Deze meting wordt gedaan als de voorste tipwielletjes in de voorwaartse rijrichting van de rolstoel zijn geplaatst.

3.1.3 De onderkant van de voetensteun moet, om schade aan de speeloppervlakte te voorkomen, bekleed zijn. Het is, daarom toegestaan, rollertjes aan de onderkant van de voetensteunen en uit veiligheidsoverwegingen kleine antitip wielletjes aan de achterste stangen van de rolstoel te bevestigen.

Er mogen één (1) of twee (2) anti-tip apparaatjes, met niet meer dan twee (2) kleine wielletjes bevestigd worden aan óf het frame óf aan de as, aan de achterzijde van de rolstoel. Deze wielletjes mogen regelmatig of voortdurend contact met het speelveld maken. De wielletjes moeten zo geplaatst zijn, dat zij binnen de afstand tussen de twee (2) grote wielen passen. Als de speler in de rolstoel zit en deze in de voorwaartse rijrichting staat, bedraagt de maximaal toegestane afstand tussen de onderkant van de wielletjes en het speeloppervlak twee (2) cm.

De anti-tip wielletjes mogen niet buiten het verticale vlak van de uiterst achterste punten van de grote wielen van de rolstoel uitsteken. De meting wordt bepaald, als de rolstoel in de voorwaartse rijrichting staat.

Noot: In de strekking van deze paragraaf, wordt het anti-tip wielletje niet beschouwd als een gangbaar wiel van de rolstoel.

3.1.5 De maximale hoogte van de vloer tot de bovenkant van het kussen op de zitting van de rolstoel (als er een kussen wordt gebruikt) of tot de bovenkant van de zitting (als er geen kussen wordt gebruikt) mag, met inbegrip van het materiaal waaruit de zitting bestaat, niet hoger zijn dan:

- **63 cm, voor spelers met handicappunten van 1.0 – 3.0**
- **58 cm, voor spelers met handicappunten van 3.5 – 4.5**

De metingen moeten worden gedaan met de voorste tipwielen in de voorwaartse rijrichting van de rolstoel.

3.1.6 De rolstoel moet van twee (2) of drie/vier (3/4) wielen zijn voorzien, d.w.z. twee (2) grote wielen aan de achterzijde en een (1) of twee (2) kleine wieltjes aan de voorzijde van de rolstoel. De diameter van de grote wielen, inclusief de buitenbanden, mag maximaal 69 cm bedragen.

Bij een rolstoel met drie (3) wielen moet het kleine wieltje in het midden en aan de binnenkant van de horizontale stang aan de voorzijde van de rolstoel zijn geplaatst.

Er mag een tweede klein wieltje (rollertje) bij dat ene wieltje aan de voorkant van de rolstoel worden toegevoegd.

Aan elk van de grote wielen moet een hoepel zijn bevestigd.

Het is niet toegestaan stuurinrichtingen, remmen of versnellingen aan de rolstoel aan te brengen.

Banden of wieltjes die sporen op het speelveld achterlaten, zijn niet toegestaan.

Uitzonderingen kunnen worden gemaakt, indien aangetoond kan worden dat de sporen gemakkelijk zijn te verwijderen.

Armsteunen en andere steunen voor het lichaam welke aan de rolstoel zijn bevestigd, mogen niet uitsteken t.o.v. de profiellijn van de benen of romp van een speler in zijn natuurlijke zitpositie.

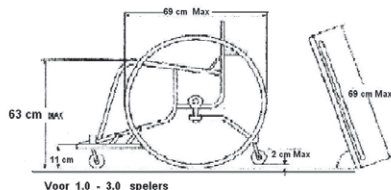
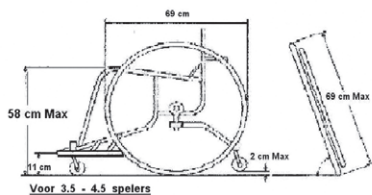
De bekleding van de horizontale stang, geplaatst achter de rugleuning van de rolstoel, moet een minimale dikte van 1.5 cm (15 mm) hebben. Deze moet voldoende flexibel zijn, om een maximale deuk van een derde van zijn oorspronkelijke dikte te kunnen verdragen met een minimale indeukfactor van 50%. Dit betekent dat wanneer er onverwacht stevig contact tegen de rolstoel mocht zijn, de bekleding niet meer dan 50% mag indeuken.

De bekleding is vereist om blessures bij andere spelers te voorkomen.

Noot 1. Gedurende de wedstrijd is het mogelijk, dat er een probleem met de rolstoel ontstaat, waardoor deze niet langer gebruikt kan worden en onveilig is. De scheidsrechter moet, op een daarvoor geschikt moment, de wedstrijd onderbre-

ken om de ploeg in de gelegenheid te stellen de rolstoel te repareren. **Indien de reparatie niet binnen 50 seconden of minder kan worden voltooid, nadat de wedstrijd is onderbroken, moet de speler worden vervangen.**

- Noot 2. Het is mogelijk dat een speler uit de rolstoel valt, zonder dat er een fout is gemaakt. De scheidsrechter moet zorgvuldig opletten, bij de behoefte de speler te beschermen, als hij/zij bepaalt wanneer het de geschikte tijd is om het spel te onderbreken.



In alle gevallen wordt de hoogte gemeten vanaf de speelvloer tot het hoogste punt van de zitting, inclusief het kussen, als dat wordt gebruikt.

- 4.3.1 lid 2 T-shirts, ongeacht hun stijl, mogen onder de shirts worden gedragen, mits zij dezelfde overheersende kleur hebben als het shirt.

Een speler die geblesseerd raakt en niet onmiddellijk (binnen ongeveer 15 seconden) verder kan spelen of op het speelveld behandeld wordt, moet worden vervangen, tenzij het aantal spelers van die ploeg tot minder dan vijf (5) spelers op de speelveld is teruggebracht.

Coach, assistent coach, vervangers, buitengesloten spelers en teambegeleiders mogen met toestemming van een scheidsrechter het speelveld betreden om een geblesseerde speler te helpen.

- 5.5 Een arts mag zonder toestemming van een scheidsrechter het speelveld betreden, indien de geblesseerde speler naar zijn oordeel directe medische hulp nodig heeft.

Art. 11 Plaatsbepaling van een speler

- 11.1 De plaats van een speler wordt bepaald door plaats waar zijn rolstoel de speelvlak raakt.
- 11.2 De plaats van een scheidsrechter wordt bepaald door de plek waar hij de vloer raakt. Als de bal een scheidsrechter raakt, is dat hetzelfde als het raken van de vloer, waar de scheidsrechter zich op dat moment bevindt. **Als hij zich bij een sprong in de lucht bevindt, blijft hij dezelfde status behouden als toen hij de speelvlak voor het laatst raakte.**

Art. 12 Tap-off (Opgooi) en beurtelings balbezit

12.1.1 Definitie

12.1.2 Een **tap-off** vindt plaats, wanneer de hoofdscheidsrechter in de middencirkel de bal aan het begin van de eerste (1^e) periode tussen twee (2) tegenstanders opgooit.

12.1.3 Een **bal-vast** vindt plaats, als één of meer spelers van beide strijdende ploegen, één of beide handen stevig op de bal hebben, zodat geen enkele speler de controle over de bal kan veroveren, zonder daarbij grof (onsportief) te werk zijn gegaan.

12.2 Procedure

12.2.1 Tijdens de tap-off moeten de beide spelers, die betrokken bij de tap-off zijn, zich met hun rolstoelen binnen de helft van de middencirkel opstellen, het dichtst gelegen bij hun eigen basket, met één (1) wiel dicht bij de middenlijn.

12.2.3 De scheidsrechter moet de bal loodrecht tussen de twee (2) tegenstanders tot een grotere hoogte opgooien, dan één van hen kan reiken.

12.2.4 De bal moet nadat hij zijn hoogste punt bereikt heeft, met de hand(en) van tenminste één of beide spelers die bij de tap-off betrokken zijn, worden getikt.

12.2.5 Geen van beide spelers, betrokken bij de tap-off, mag zijn positie verlaten alvorens de bal legaal getikt is.

12.2.6 Geen van beide spelers, betrokken bij de tap-off, mag de bal vangen of meer dan tweemaal tikken, totdat deze in aanraking is geweest met één van de acht (8) andere spelers, de vloer of een scheidsrechter.

Art. 13 Hoe de bal wordt gespeeld

13.2 Regel

13.2.1 Het opzettelijk met de rolstoel duwen van de bal, schoppen of blokkeren van de bal met enig deel van het been, evenals het spelen van de bal met de vuist, is een overtreding.

Echter, het is **geen** overtreding, indien de bal **per ongeluk** in contact komt met of geraakt wordt door de rolstoel of enig deel van het been.

Art. 14 Balbezit

- 14.4.1 Een speler in balbezit of welke probeert balbezit te verkrijgen, begaat een overtreding als hij:
- 14.4.2 De vloer met enig deel van zijn lichaam raakt, met uitzondering van zijn hand(en) of
- 14.4.3 In zijn rolstoel naar voren of naar achteren leunt, waarbij zijn rolstoel zo scheef staat dat deze met enig deel, anders dan de band(en) of het (de) wiel(tje)s, het vloer raakt.

Art. 15 Doelende speler

15.2 De doelpoging:

- Begint wanneer de speler een doorgaande beweging inzet, die in het algemeen voorafgaat aan het loslaten van de bal en naar het oordeel van de scheidsrechter, hij met de doelpoging was begonnen, door de bal in de handpalm te pakken en met een polsbeweging in de basket van de tegenstander te werpen of er in te tikken. Het is niet noodzakelijk dat de bal de hand(en) van de speler verlaat.
- Wanneer de arm zo gehouden kan worden dat de speler niet kan schieten, maar toch kan proberen een doelpoging te ondernemen.
- Eindigt als de bal de handpalm(en) van de schutter heeft verlaten en de schotbeweging in zijn geheel is beëindigd (de handen zijn volledig naar de vloer of naar de rolstoel gericht, of ingeval van een onderhandse worp naar de basket).
- Zelfs een speler die probeert te schieten en door een tegenstander aan zijn arm(en) wordt vastgehouden om een score te voorkomen, wordt verondersteld een doelpoging te hebben ondernomen. In dit geval is het niet van belang of de bal de hand(en) van de speler heeft verlaten.

Er is geen relatie tussen het aantal keren dat de rolstoel legaal geduwd wordt en de doelpoging.

15.3 Doorgaande beweging gedurende de velddoelpoging:

- Begint als de bal tot rust komt in de hand(en) van de speler en de schietbeweging, meestal omhoog gericht, is begonnen.
- Kan ook inhouden de beweging van arm(en) en/of lichaam en/of rolstoel welke tijdens de velddoelpoging door een speler wordt gebruikt.
- Eindigt wanneer er een geheel nieuwe doelpoging wordt ondernomen.

Art. 17 Inworp

17.3.3 Tijdens een inworp is het een aanvallende speler niet toegestaan het beperkte gebied binnen te rijden, totdat de bal door de scheidsrechter aan een speler voor een inworp ter beschikking is gesteld.

Een inbreuk van artikel 17.3 is een overtreding.

Art. 23 Speler uit en bal uit

23.1.1 Een speler is uit, als enig deel van zijn lichaam of enig deel van zijn rolstoel de vloer of enig object raakt, anders dan een speler, op, boven of voorbij de grenslijn.

23.1.2 **Indien een speler de bal opzettelijk tegen een tegenstander gooit of tikt, waardoor de bal uitgaat, wordt balbezit aan de tegenstander toegekend, ook als de bal het laatst door deze ploeg was aangeraakt.**

Art. 24 Dribbelen

24.1 Definitie

24.1.1 Een dribbel vangt aan, als een speler op het speelveld controle over een levende bal heeft verkregen en:

- Gelijktijdig zijn rolstoel duwt en de bal stuit, of
- Zijn rolstoel één tot twee keer op de grote wielen duwt, terwijl de bal, of op zijn schoot rust (niet tussen de knieën geklemd), of in de hand mee gedragen wordt, gevolgd door het dribbelen van de bal. Dit vervolg mag zo vaak herhaald worden als de speler zelf wenst, of
- Afwisselend gebruik maken van de beide hierboven beschreven handelingen.
- **Deze schiet, tikt, rolt, ermee dribbelt of opzettelijk tegen het bord gooit en weer pakt, alvorens een andere speler de bal pakt.**

24.2 Een inbreuk op dit artikel is een overtreding.

Art. 25 Lopen (Drie keer pushen)

25.1.1 Een speler mag zich in iedere richting met een levende bal op het speelveld voortbewegen met de volgende beperkingen:

- Het aantal pushes (duwen) van de rolstoel, terwijl de speler de bal op zijn schoot heeft of in de hand houdt, mag niet meer zijn dan twee (2).
- Iedere pivoteer beweging wordt beschouwd als een onderdeel van de dribbel en is beperkt tot twee (2) elkaar opvolgende pushes (duwen), zonder dat de bal gestuit wordt.

25.1.2 Afremmen van de rolstoel zonder daarbij de handen aan de hoepel van de wielen achterwaarts of voorwaarts te bewegen, wordt niet als een push (duw) beschouwd.

25.2 Een inbreuk van dit artikel is een overtreding..

Art. 26 Drie seconden.

26.1 Regel

26.1.1 Een speler mag zich niet langer dan drie (3) opeenvolgende seconden in het beperkte gebied van de tegenstander ophouden, zolang zijn ploeg in het bezit is van een levende bal en de wedstrijdklok loopt. (Zie art. 17.3.3)

26.1.2 (Zie formulering FIBA)

26.1.3 Om een positie buiten het beperkte gebied in te nemen, moet de speler met alle wielen van zijn rolstoel, evenals de antitip wielletjes welke aanhoudend met het speelveld in contact komen, buiten het beperkte gebied staan.

Art. 28 Acht seconden

28.1 Definitie

28.1.3 De bal is in de aanvalshelft van een ploeg als:

- Het de aanvalshelft raakt.
- Het een speler raakt, die met een deel van zijn rolstoel of zijn hand(en) of een scheidsrechter, die met een deel van zijn lichaam in contact is met de aanvalshelft.
- Gedurende het dribbelen van de verdedigingshelft naar de aanvalshelft, de dribbelaar met alle wielen van zijn rolstoel, ook met elk anti-tip rollertje (dat onafgebroken in contact is met de speelvloer) én met de bal in contact is met de aanvalshelft.
- De dribbelaar, die met alle wielen van de rolstoel, inclusief elk anti-tip wielletje, in contact is met de aanvalshelft:
 - Kan de bal met één of met beide handen meenemen
 - Kan de bal op zijn schoot plaatsen

Art. 30 Terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft

30.1.1 De bal is op de verdedigingshelft van een ploeg wanneer:

- Het de verdedigingshelft raakt.
- Het een speler raakt, die met een deel van zijn rolstoel of zijn hand(en) in contact is met de verdedigingshelft, of een scheidsrechter raakt, die met enig deel van zijn lichaam in contact is met de verdedigingshelft.

Aanvulling (zie art. 30.1.2):

Deze beperking is van toepassing op alle situaties van een ploeg op de aanvalshelft, inclusief bij de inwerpen van de bal na overtredingen of fouten.

Echter, dit is niet van toepassing op een speler, die pal bij de middenlijn, door onderschepping van een pass van de tegenstander, nieuw balbezit verkrijgt, terwijl zijn handen los zijn van de grote wielen van de rolstoel en hij daardoor zijn vaart niet onmiddellijk weet af te remmen, voordat hij in de verdedigingshelft belandt.

Art. 31 Liften en het los van de vloer optrekken van de achterwielen

31.1 Definitie – Liften

31.1.1 Liften is de actie van een speler, uit de rolstoel omhoog te gaan, waarbij zijn zitvlak geen contact heeft met de zitting van de rolstoel of met het kussen (daar waar een kussen op het zitoppervlak van de rolstoel gebruikt wordt) om op onsportieve wijze voordeel te verkrijgen.

Een speler mag niet met zijn zitvlak van de zitting van de rolstoel omhoog komen (liften) om te kunnen schieten, te rebounden, de bal over te spelen of te proberen een schot of een pass van de tegenstander te blokkeren **of een pass van een medespeler veilig te stellen.**

31.1.2 Straf

Een **technische fout** moet er tegen de overtreder worden genoteerd.

31.2 Definitie – Het los van de vloer optrekken van de achterwielen

31.2.1 Dit vindt doorgaans plaats, wanneer een speler, als hij stevig (gestrappt) aan zijn rolstoel is vastgesnoerd en beide handen los heeft van de grote achterwielen van de rolstoel, beide achterwielen gelijktijdig los van de grond komen als:

- hij uit de rolstoel voorover naar de vloer buigt om de bal te pakken
- hij contact maakt met een andere speler van zijn eigen ploeg of van de andere ploeg
- hij de rolstoel omhoog trekt om te schieten, te rebounden, de bal te passen of probeert een schot of een pass van een tegenstander te blokkeren of probeert een pass van een medespeler veilig te stellen
- hij met de rolstoel zijdelings wegspringt – bijv. om voor een blok uit te wijken
- hij bij de opgooi, aan het begin van de eerste (1^e) periode, de bal probeert te tikken

31.2.2 Het is legaal om met beide achterwielen los van de speelvloer te komen, als de speler één of beide achterwielen met één of beide handen vast heeft.

- 31.2.3 Het is altijd een **technische of een persoonlijke fout** of een **overtreding** als een speler met de bal, of een speler die de bal probeert te spelen, met beide achterwielen los van de speelvloer komt, terwijl hij de achterwielen met geen van beide handen vast heeft.

31.3 Straf

- 31.3.1 Een **technische fout** wordt genoteerd tegen de speler, die met beide achterwielen loskomt van de speelvloer, **terwijl zijn beide handen los zijn van de achterwielen als hij:**

- Probeert te schieten, te rebounden, de bal te passen of probeert een schot of een pass van een tegenstander te blokkeren of probeert een pass van een teamgenoot veilig te stellen.
- Bij de opgooi, aan het begin van de eerste periode, de strijd ingaat om de bal naar een teamgenoot te tikken.
- Zijdelings met de rolstoel wegspringt (bijv.) om een blok te ontwijken.

- 31.3.2 Een **persoonlijke fout** moet worden genoteerd tegen de speler die met beide achterwielen van de speelvloer loskomt, terwijl hij beide handen los van de achterwielen heeft als hij in contact komt met een tegenstander en naar het oordeel van de scheidsrechter dit contact geen voordeel biedt.

In dit geval moet het loskomen van de achterwielen van de speelvloer, dat een gevolg is van het contact, gezien worden als een secundaire actie en kan dus worden genegeerd.

- 31.3.3 Het is een **overtreding**, wanneer de achterwielen los van de speelvloer komen, doordat de speler voorover uit de rolstoel buigt om de bal van de vloer te pakken en beide handen los van de achterwielen zijn, waarbij er wel of geen contact met een andere speler is.

31.4 Definitie – Overhellen (Tillen)

Overhellen (Tillen) is een actie van een speler, die met één of beide handen los van de wielen, één achterwiel en één klein wieltje aan de voorkant van de rolstoel van de speelvloer kan optillen, terwijl hij schiet, verdedigt, een pass ontvangt of probeert een pass te onderscheppen, rebound of deelneemt aan de opgooi. **Het tillen van de rolstoel is legaal.**

Art. 32 Fouten

32.1 Definitie

- 31.1.1 Een fout is een inbreuk op de regels met betrekking tot ongeoorloofd persoonlijk contact met een tegenstander of zijn rolstoel en/of onsportief gedrag.

- 32.1.2 Een willekeurig aantal fouten kan er tegen één of beide ploegen worden ge-
floten. Ongeacht de straf, dient iedere fout op naam van de overtreder op het
wedstrijdformulier te worden genoteerd.

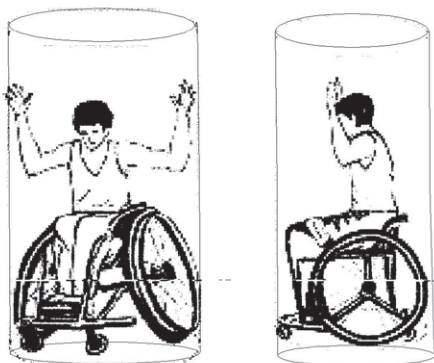
Opmerking: De rolstoel wordt beschouwd als een deel van het
lichaam van de speler.

Art. 33 Contact: Algemene principes

33.1 Cilinderprincipe

Het cilinderprincipe wordt omschreven als de ruimte binnen een denkbeeldige
cilinder die een speler en zijn rolstoel op het speelveld innemen, met inbegrip
van de ruimte boven de speler en wordt beperkt:

- Aan de voorkant door de handpalmen en de voetensteun of de horizontale
beugel aan de voorkant van de rolstoel.
- Aan de achterkant door de achterste buitenrand van de grote wielen en
- Aan de zijkanten door het raakpunt van de buitenkant van de grote
wielen met het speelveld.
- De handen en armen mogen niet verder voor het bovenlichaam worden
uitgestoken dan de positie van de voetenplank of de horizontale beugel aan
de voorzijde van de rolstoel, met de armen gebogen vanaf de ellebogen, op
een zodanige manier, dat de onderarmen en de handen omhoog wijzen. De
afstand tussen de grote wielen varieert met de (hoek)stand van de wielen.



Cilinderprincipe

33.2

Principe van de Verticaliteit – De rolstoelcilinder

Gedurende de wedstrijd heeft iedere speler recht op een plaats op het speelveld en de ruimte (cilinder) die zijn rolstoel inneemt als hij daar rechtop in zit.

Let wel: De cilinder wordt gedefinieerd als een meetkundig figuur, dat gevormd wordt door de speler en zijn rolstoel met inbegrip van alle wielen, alsmede de antitip wielotjes in contact met het speelveld, van bovenaf bekeken.

Dit principe beschermt de ruimte op het speelveld welke de rolstoel inneemt en de ruimte boven zijn lichaam en zijn rolstoel.

Zodra een speler zijn verticale positie (cilinder) verlaat en er lichamelijk of rolstoel contact plaats vindt met een tegenstander die zijn eigen verticale positie (cilinder) had ingenomen, dan is de speler die zijn verticale positie (cilinder) had verlaten verantwoordelijk voor het contact.

Een verdediger moet niet worden bestraft, voor het uitsteken van zijn handen en armen boven zijn hoofd en binnen zijn eigen cilinder.

De aanvallende speler mag geen contact met de verdedigende speler veroorzaken die een legale verdedigende positie heeft door:

- Zijn armen te gebruiken om extra ruimte voor zichzelf te creëren (clear-out).
- Zijn armen of benen te spreiden om contact te veroorzaken tijdens of onmiddellijk na een velddoelpoging.

33.3

Legale verdedigende positie

Een verdedigende speler heeft een legale verdedigende uitgangspositie ingenomen als:

- Hij de baan van een tegenstander gedekt houdt óf
- Hij in de baan van de tegenstander een positie heeft ingenomen, terwijl hij op hetzelfde moment de tegenstander de mogelijkheid gunt contact te vermijden.
- De baan van een speler is de richting waarin deze zich voortbeweegt.
- De baan van de speler is zo breed als de parallellen die getrokken worden langs de beide zijden van de zitting van de rolstoel, in de richting waarin de rolstoel zich voortbeweegt.

Noot: De parallelle lijnen in het verlengde van beide zijden van de zitting van de rolstoel, dienen als praktisch referentiepunt voor de scheidsrechters. Deze regel impliceert niet dat de wielen geen deel zijn van de rolstoel of een deel van de speler.

Om de baan van de tegenstander te bezetten, mag een speler zijn rolstoel dwars over de baan van een tegenstander plaatsen, waarbij zijn rolstoel een reikwijdte heeft van de ene kant tot de andere kant van de baan.

Het is niet toegestaan dat een speler zijn rolstoel tussen de achterwielen van de rolstoel van een tegenstander plaatst.

De legale verdedigende positie zet zich verticaal boven het lichaam van de speler uit, maar wordt binnen de cilinder gevormd door het lichaam van de speler en de rolstoel. Hij mag zijn armen en handen boven zijn hoofd uitstrekken, maar moet deze in de verticale positie binnen de denkbeeldige cilinder houden.

33.4 t/m 33.5 Zie FIBA regels.

33.6 Voorlangs kruisen van de baan

33.6.1 Voorlangs kruisen ontstaat, als één of twee tegenstanders die evenwijdig naast elkaar in dezelfde richting rijden, of in, naar elkaar toelopende banen van richting veranderen en de baan van zijn tegenstander kruist/kruisen.

33.6.2 Een bewegende speler, met of zonder bal mag legaal de baan van een tegenstander voorlangs kruisen onder de volgende voorwaarden:

- De as van de achterwielen van de voorlangs kruisende speler moet zichtbaar zijn voor het meest vooruitstekende deel van de rolstoel van de tegenstander, d.w.z. of vóór de treeplank van de rolstoel, of, bij een rolstoel met vaste beugel voor aan de rolstoel, vóór het uitspringende vaste deel van de rolstoel.
- De speler die voorlangs kruist, moet zijn tegenstander tijd en ruimte geven om contact te vermijden.

33.6.3 Als een speler legaal de baan van de tegenstander voorlangs kruist, dan is de tegenstander verantwoordelijk voor het contact.

36.6.4 **Ongeoorloofd voorlangs kruisen** is persoonlijk contact dat plaats vindt als een speler, met of zonder bal, van rijrichting verandert en probeert de rijrichting van een tegenstander te kruisen zonder deze de mogelijkheid te bieden, te remmen of van richting te veranderen.

33.7 Elementen van tijd en afstand

Het is niet mogelijk met een rolstoel direct tot stilstand te komen.

33.7.1 Bewegende spelers die vóór een tegenstander stoppen, moeten voldoende afstand tussen de rolstoelen houden, om de tegenstander in gelegenheid te stellen af te kunnen remmen of van richting te kunnen veranderen zonder ernstig contact te maken.

Gering contact mag als incidenteel worden gezien, als een speler probeert **te remmen** of met **zijn rolstoel van richting verandert**.

De afstand die voor een speler nodig is om te stoppen, is recht evenredig met de snelheid van zijn rolstoel.

33.8 t/m 38.2.6 Zie FIBA

37.1.3 Alle uitrusting, beschreven onder artikel 3.1, moet, voorafgaand aan het toernooi, aan een rolstoelcontrole worden onderworpen. In zijn algemeenheid vindt deze controle van iedere ploeg bij een Classificatie uitoefening plaats. De uitrusting moet door de Wedstrijdcommissie correct zijn bevonden en moet ter goedkeuring door de teammanager of de coach worden afgetekend.

Een rolstoel zo veranderen dat deze niet meer aan de spelregels voldoet, nadat de rolstoel reeds is onderzocht en gekeurd, wordt als schandelijk, onsportief gedrag beschouwd.

Scheidsrechters mogen tijdens de wedstrijd **rechtstreekse** stoelcontroles uitvoeren. Iedere uitrusting waarbij, ingeval van een **rechtstreekse** controle door de scheidsrechter tijdens de wedstrijd wordt opgemerkt dat er is gemanipuleerd, **moet van de wedstrijd worden uitgesloten**. De speler is verantwoordelijk voor zijn rolstoel en elke verandering hieraan moet worden beschouwd als een opzettelijke daad om op onsportieve wijze voordeel te verkrijgen. De speler wordt belast met een diskwalificerende fout.

Art.38 Technische fout

38.3 Definitie

38.3.1 Een **technische fout** is een spelersfout, zonder contact, waarvan de aard betrekking heeft op zijn gedrag, waaronder, maar niet beperkt tot: zie FIBA spelregels, art. 38.3.1

Met specifiek voor de rolstoelbasketballers de volgende toevoegingen:

- Zich uit de zitting van de rolstoel verheffen om onsportief voordeel te verkrijgen.
- Beide achterwielen los van de speelvloer laten komen om onsportief voordeel te verkrijgen.
- Zijn voet van de voetensteun afhalen en omhoog strekken om onsportief voordeel te verkrijgen
- Gebruik maken van elk deel van de onderbenen om onsportief voordeel te verkrijgen of om de rolstoel bij te sturen.
- Een rolstoel te gebruiken die niet voldoet aan art. 3.1.

Art. 43 Vrije worpen

43.2.3 De nemer van de vrije worp(en) moet:

- Een positie innemen, met zijn achterwielen achter de vrije worp lijn en binnen de halve cirkel. De kleine voorwielletjes mogen wel over de vrije worp lijn komen.
- Op zo'n wijze schieten, dat de bal van boven door de basket gaat of de ring raakt.
- De bal binnen vijf (5) seconden hebben losgelaten, nadat de scheidsrechter deze tot zijn beschikking had gesteld.
- Niet de vrije worp lijn, noch het beperkte gebied aanraken met een deel van zijn lichaam of een deel van de grote achterwielen, voordat de bal door de basket is gegaan of de ring geraakt heeft.
- Niet een vrije worp fingeren.

SPELERS CLASSIFICATIE SYSTEEM

Art. 51 Spelers Classificatie Punten Systeem

51.1 Definitie

51.1.1 Om te kunnen spelen in een belangrijk officiële competitie van de IWBFB moet iedere speler in het bezit zijn van een Officiële Spelers Classificatie ID Kaart, welke is uitgereikt door de Spelers Classificatie Commissie van de IWBFB. Spelers Classificatie ID kaarten mogen tijdens een officieel toernooi door het Spelers Classificatie Panel, aangesteld door de IWBFB, worden uitgereikt op basis van de waarnemingen van de classificeerders, gerelateerd aan de principes (regels) zoals beschreven in het Officiële Spelers Classificatie Handboek. Op deze ID kaart staat, naast andere informatie, de handicap puntenwaarde die aan een speler is toegekend. Volgens de Regels voor Spelers Classificatie kan deze puntenwaarde gedurende het toernooi steeds gewijzigd worden tot aan de Play-off ronde toe. De classificeerder aan de jurytafel is er verantwoordelijk voor de geldigheid van de ID kaart te bepalen en de juiste puntenwaarde aan de speler toe te kennen.

De geldige spelersclassificaties bij de IWBFB zijn: 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, en 4.5.

51.2 **Het vastgestelde totaal** van veertien (14) punten per team (vijf (5) spelers op het speelveld) mag niet door de deelnemende spelers worden overschreden.

Noot: Dit totaal is van toepassing bij de officiële competities van de IWBFB zoals hieronder vermeld. In andere competities mogen wel uitzonderingen op het punten totaal gemaakt worden.

De belangrijkste officiële competities van de IWBF zijn:

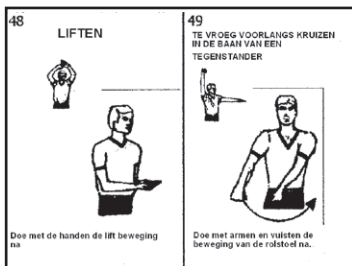
- Wereldkampioenschappen voor Mannen
- Wereldkampioenschappen voor Vrouwen
- Paralympische Toernooien voor Mannen en Vrouwen
- Wereldkampioenschappen voor Jongens Junioren
- Kwalificatie toernooien voor de Wereldkampioenschappen voor Mannen, Vrouwen en Jongens Junioren
- Paralympische Kwalificatie Toernooien voor Mannen en Vrouwen.

51.3

Straf

Ieder moment, gedurende de wedstrijd, als een ploeg de veertien (14)-puntenliet overschrijdt, zal de coach van die ploeg belast worden met een technische fout, waarbij onmiddellijk, door het wisselen van spelers, het puntentotaal van die ploeg aangepast dient te worden.

SPECIFIEKE SIGNALEN VOOR DE ROLSTOELSCHEIDSRECHTERS



- 3.1.2 **Op de zitting van de rolstoel mag maar één kussen geplaatst worden. Het kussen moet van dezelfde afmetingen zijn als de zitting van de rolstoel; voor spelers met een classificatiewaarde van 1, 1.5, 2, 2.5 en 3 punt(en) mag het kussen tot tien (10) cm dik zijn; voor spelers met 3.5, 4 en 4.5 punt(en) mag het kussen niet dikker zijn dan vijf (5) cm. Het kussen moet overal even dik en homogeen zijn en van dezelfde samenstelling. Het kussen mag niet wigvormig zijn en een plank of hard materiaal is niet als toevoeging bij het kussen op de zitting van de rolstoel toegestaan.**

(Zie ook art. 4.4.1).

Opgemerkt: *Het is niet langer vereist, dat het kussen zo flexibel is dat die van hoek tot hoek dubbel gevouwen kan worden.*



IWBF
Europe
International Wheelchair
Basketball Federation

HOE DE BAND/RIEM AAN TE BRENGEN.



1
Hard Rest



2
Soft Rest



3
Abdominal
Strap



4
Large Abdominal
Strap



5
Corset



6
Pelvis Strap



7
Thigh Strap



8
Large Thigh
Strap



9
Knee Strap



10
Knee Strap



11
Knee Press



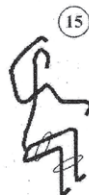
12
Leg Strap



13
Leg Strap



14
Feet Strap
Feet Box



15
Strap Without
the Chair



16
Amputee



17
Prosthesis



18
Boxes



19
Braces
(Ortheses)



20
Medical
Cushion

