



NBB
NEDERLANDSE
BASKETBALL BOND

NEDERLANDSE BASKETBALL BOND

BASISKENNIS SPELREGELBOEKJE

VERSIE 2020-05

INLEIDING

Een basketbalwedstrijd wordt gespeeld volgens de officiële spelregels. Hiervoor is het spelregelboekje ontwikkeld, dat wordt uitgegeven door de Federation Internationale de Basketball (FIBA), en vertaald door de Nederlandse Basketball Bond (NBB). Als aanvulling op het spelregelboekje zijn er ook nog interpretaties ontwikkeld, die uitleg geven over hoe specifieke spelsituaties opgelost moeten worden.

Wat echter nog niet bestond is een boekje waarin de belangrijkste regels van het basketbal op een eenvoudige manier worden toegelicht. Dit boekje wil daarin voorzien. Het nadeel van het uitleggen van de basisregels, is echter dat er altijd regels zijn die ontbreken! Het doel van dit boekje is dan ook niet zozeer om compleet te zijn, maar om een goed beeld te geven van de basisregels van de basketballsport. Aanvullend op dit boekje is ook een kaart met alle scheidsrechterssignalen beschikbaar.

Colofon

Samenstelling

Sybren Bosch

Met dank aan

Edward van Ruiven

Harry van Loon

Versie: mei 2020

Uitgave van de Nederlandse Basketball Bond, 2019

Alle rechten voorbehouden.

INHOUD

Inleiding	2
HET SPEL, HET VELD, DE UITRUSTING EN DE TEAMS	5
Artikel 1 Definities	5
Artikel 2 Veld	5
Artikel 3 Uitrusting	5
Artikel 4 Teams	6
Artikel 5 Spelers	7
Artikel 6 Aanvoerder: taken en bevoegdheden	7
Artikel 7 Coaches: taken en bevoegdheden	7
DE SPELREGELS	8
Artikel 8 Speeltijd, gelijke stand en verlengingen	8
Artikel 9 Start en einde van een periode of wedstrijd	8
Artikel 10 Status van de bal	8
Artikel 11 Plaatsbepaling van een speler en scheidsrechter	8
Artikel 12 Sprongbal en beurtelings balbezit	9
Artikel 13 Hoe de bal wordt gespeeld	9
Artikel 14 Balbezit	9
Artikel 15 Schietende speler	9
Artikel 16 Score: wanneer gemaakt en zijn waarde	10
Artikel 17 Inworp	10
Artikel 18 Time-out	10
Artikel 19 Wissels	11
Artikel 20 Verbeurd verklaarde wedstrijd	11
Artikel 21 Verloren verklaarde wedstrijd	11
OVERTREDINGEN	12
Artikel 22 Overtredingen	12
Artikel 23 Speler uit en bal uit	12
Artikel 24 Dribbelen	12
Artikel 25 Lopen	13
Artikel 26 Drie seconden	13
Artikel 27 Vijf seconden	13
Artikel 28 Acht seconden	14
Artikel 29 Vierentwintig seconden	14
Artikel 30 Terugspelen naar eigen helft	15
Artikel 31 Goaltending en interference	15
FOUTEN	16
Artikel 32 Fouten	16
Artikel 33 Contact: algemene principes	16
Artikel 34 Persoonlijke fout	17
Artikel 35 Dubbelfout	17
Artikel 36 Technische fout	18
Artikel 37 Onsportieve fout	18
Artikel 38 Diskwalificerende fout	18
Artikel 39 Vechten	19
Artikel 40 Vijf spelersfouten	19
Artikel 41 Teamfouten: straf	19
ALGEMENE BEPALINGEN	20
Artikel 42 Speciale situaties	20
Artikel 43 Vrije worpen	20

Artikel 44	Herstelbare verkeerde beslissing	20
Artikel 45	Scheidsrechters en juryleden	21
Artikel 46	Hoofdscheidsrechter: taken en bevoegdheden	21
Artikel 47	Scheidsrechters: taken en bevoegdheden	21
Artikel 48	Scorer: taken	21
Artikel 49	Timer: taken	21
Artikel 50	Vierentwintig seconden operator: taken	21

HET SPEL, HET VELD, DE UITRUSTING EN DE TEAMS

ARTIKEL 1 DEFINITIES

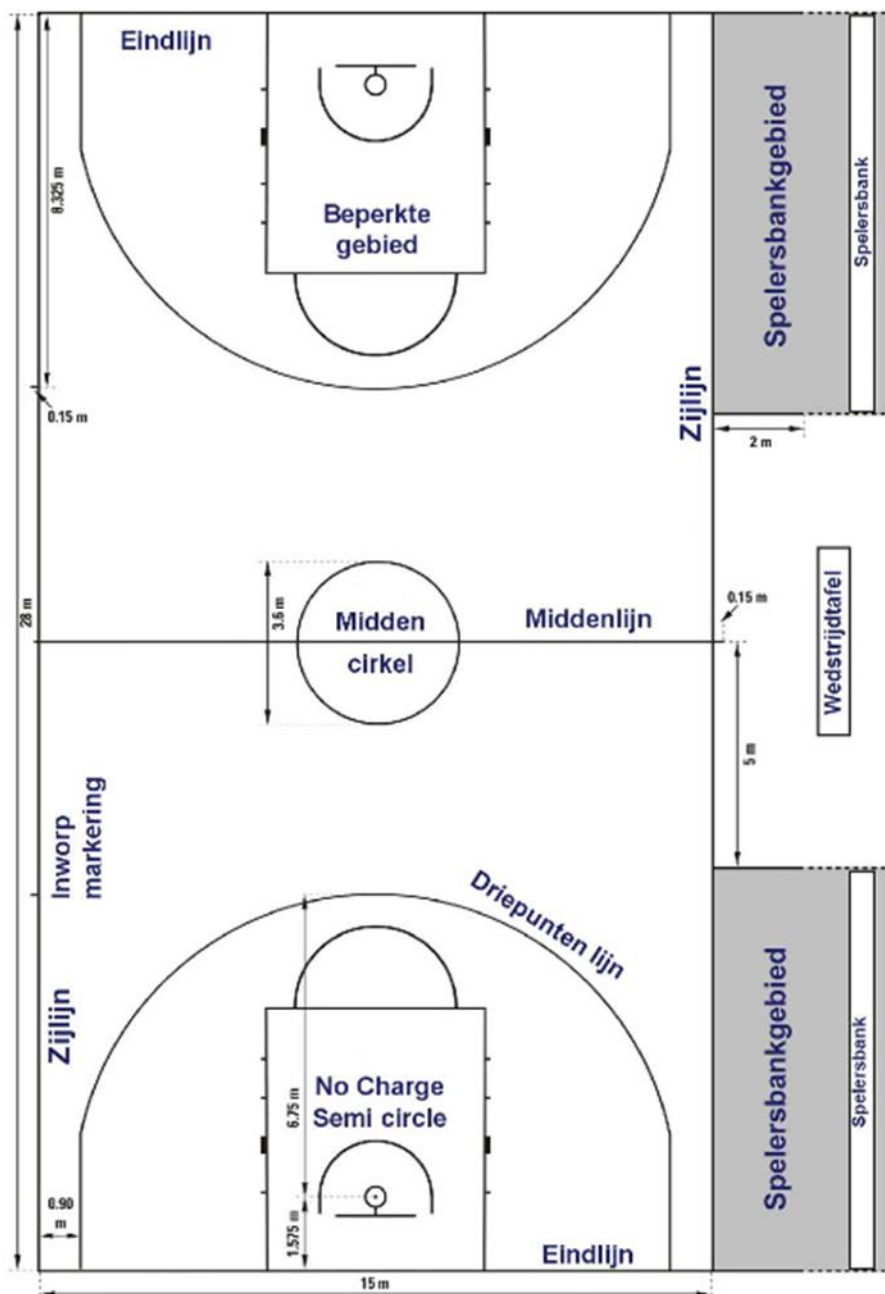
- > Twee teams van vijf spelers spelen tegen elkaar.
- > Ieder team probeert te scoren in de basket van het andere team.
- > De basket van een team is de basket die het team verdedigt.
- > Een wedstrijd wordt geleid door twee (of drie) scheidsrechters en de juryleden.
- > De winnaar van een wedstrijd is het team dat na het eindsignaal de hoogste score heeft. Bij gelijke stand wordt er verlengd.
Afdelingswedstrijden van U8, U10 en U12 kunnen wel eindigen in gelijkspel.

ARTIKEL 2 VELD

- > Het drie-secondengebied (of beperkte gebied of bucket) is rechthoekig en bevindt zich vanaf de achterlijn tot de vrije worp lijn.
- > De zij- en achterlijnen horen niet bij het veld.
- > De middenlijn hoort bij de verdedigingshelft.
- > De driepuntenlijn hoort bij het tweepuntengebied.

ARTIKEL 3 UITRUSTING

- > De ring hangt op 3.05 meter en bij de U10 en U12 op 2.60 meter.
- > Er wordt een wedstrijdklok gebruikt voor het zichtbaar bijhouden van de speeltijd en pauzes.
- > Er wordt een wedstrijdformulier gebruikt voor het bijhouden van de scores en fouten.
- > Er worden teamfoutenbordjes gebruikt om aan te geven wanneer een team vier teamfouten heeft.
- > Er wordt een pijl gebruikt om aan te geven welk team bij de volgende sprongbalsituatie de bal in mag nemen.
- > Bij de U10 & U12 wordt gespeeld met bal maat 5. Bij de Vrouwen vanaf de U14 met een bal maat 6. Bij de Mannen vanaf de U14 met een bal maat 7.
- > De bal moet rond zijn (geen ei), van leer en een oranjeachtige of bruine kleur hebben.
- > Het thuisspelende team levert twee goede gebruikte ballen, waaruit de scheidsrechters de wedstrijdbal kiezen. Teams kunnen deze bal tijdens de warming-up niet gebruiken.



ARTIKEL 4 TEAMS

- > Alle namen van deelnemende spelers en (assistent-)coaches moeten voor de wedstrijd op het wedstrijdformulier staan.
- > Deelnemende spelers mogen ook na het begin van de wedstrijd aankomen, zolang hun namen *voor* de wedstrijd op het wedstrijdformulier staan.
- > Een team bestaat maximaal uit twaalf (12) spelers, een coach en acht (8) teambegeleiders (inclusief maximaal 2 assistent-coach).
- > Shirts en broeken moeten één overheersende kleur hebben.
- > Als er twee teams met dezelfde kleur shirts spelen, speelt het thuisspelende team in haar eigen kleur. Het uitspelende team speelt in haar reserveshirts.
- > Het thuisspelende team zit in principe op de bank aan de linkerkant van de jurytafel (gezien van achter de jurytafel) en verdedigt in de eerste helft ook de basket aan de linkerkant.

ARTIKEL 5 SPELERS

- > Een speler mag spelen zolang hij geen vijf fouten heeft en niet gediskwalificeerd is.
- > Spelers mogen geen harde bescherming dragen, zelfs niet als deze zacht zijn bekleed.
- > Drie uitzonderingen hierop zijn:
 - o Brillen zonder puntige hoekjes
 - o Bescherming voor een gebroken neus
 - o Bescherming voor een knie, als deze goed bedekt is met zacht materiaal
- > Als een speler geblesseerd is, kunnen scheidsrechters de wedstrijd stilleggen:
 - o Als een speler niet binnen ongeveer 15 seconden is hersteld, moet hij wisselen. Als een coach een time-out neemt en de speler herstelt in die time-out, mag hij verder spelen.
 - o Als een speler hulp ontvangt (medespeler, coach, teamverzorger), moet hij wisselen.
 - o Door het stilleggen van de wedstrijd voor een blessure mag het andere team niet worden benadeeld.

ARTIKEL 6 AANVOERDER: TAKEN EN BEVOEGDHEDEN

- > De aanvoerder (CAP) mag in het veld de scheidsrechter op een beleefde manier aanspreken, op het moment dat de bal dood is. Teamgenoten mogen dat niet.
- > Als een team na afloop protest aan wil tekenen, moet de aanvoerder dit doen direct na de wedstrijd.

ARTIKEL 7 COACHES: TAKEN EN BEVOEGDHEDEN

- > Coaches vullen uiterlijk 20 minuten voor de wedstrijd het wedstrijdformulier in (officiële FIBA-regels: 40 minuten).
- > Coaches vullen uiterlijk 10 minuten voor de wedstrijd aan wie er gaan beginnen: ofwel de startende vijf, ofwel de slangenwissel bij U10 of U12.
- > Coaches mogen bij de jurytafel informatie vragen op het moment dat de wedstrijdklok stil staat.
- > Coaches zijn verantwoordelijk voor de aanwezigheid op de bank.
- > De coach of de assistent-coach mag staan tijdens de wedstrijd. Samen staan is niet toegestaan.
- > Als er geen coach aanwezig is, is de aanvoerder automatisch 'playing coach'.

DE SPELREGELS

ARTIKEL 8 SPEELTIJD, GELIJKE STAND EN VERLENGINGEN

- > Een wedstrijd (vanaf U14) heeft vier periodes van tien minuten.
- > Een wedstrijd bij de U10 of U12 heeft acht periodes van vier minuten
- > Tussen het eerste en tweede en het derde en vierde kwart zijn er twee minuten rust.
- > Tussen het tweede en derde kwart zijn er:
 - o Tien minuten rust in afdelingscompetities
 - o Vijftien minuten rust in landelijke competities
- > Bij een gelijke stand na veertig minuten spelen, wordt er met vijf minuten verlengd. Er wordt zo vaak met verlengd met vijf minuten totdat er een winnaar is.

ARTIKEL 9 START EN EINDE VAN EEN PERIODE OF WEDSTRIJD

- > Om een wedstrijd te starten, moeten van beide teams vijf spelers op het veld staan.
- > Een periode begint op het moment dat een speler de bal op het veld aanraakt.
- > Een periode eindigt met het signaal van de jurytafel, dat de speeltijd voorbij is.
- > De teams wisselen in de tweede helft van basket.
- > In verlengingen spelen teams op dezelfde basket als de tweede helft.

ARTIKEL 10 STATUS VAN DE BAL

- > De bal kan dood of levend zijn: als de bal levend is, mag hij gespeeld worden, als de bal dood is, niet.
- > De bal wordt dood door het fluitsignaal van de scheidsrechter of door het signaal van de jurytafel voor het einde van de speeltijd.
- > Wanneer een bal in de lucht is, onderweg naar de basket, terwijl de scheidsrechter fluit of het signaal voor het einde van de speeltijd klinkt, telt de score als de bal door de basket gaat.
- > De bal wordt ook dood als hij door de ring gaat, maar wordt direct weer levend zodra hij wordt ingenomen.
- > Als een scheidsrechter een fout fluit terwijl een speler in de schotpoging is, mag deze speler zijn schotpoging afmaken, en telt de score als deze schotpoging slaagt.

ARTIKEL 11 PLAATSBEPALING VAN EEN SPELER EN SCHEIDSRECHTER

- > De plaats van een speler wordt bepaald door de plaats waar hij de vloer raakt.
- > Als een speler in de lucht is, wordt zijn plaats bepaald door de plaats waar hij als laatste de vloer raakte.

- > Als de bal een scheidsrechter raakt, is dit alsof de bal die plaats op de vloer raakt.

ARTIKEL 12 SPRONGBAL EN BEURTELINGS BALBEZIT

- > Er is een sprongbal aan het begin van de wedstrijd.
- > Het is een sprongbal-situatie als:
 - o Twee spelers samen de bal vast hebben en deze niet makkelijk los krijgen.
 - o De bal uit gaat, en de scheidsrechters twijfelen wie de bal krijgt.
 - o De bal vast komt te zitten tussen bord en ring.
 - o Als er geen balbezit was en er twee fouten zijn, waarvan de straffen elkaar opheffen.
- > Na de sprongbal aan het begin van het eerste kwart wordt de 'beurtelings balbezitpijl' (de pijl) naar het team gedraaid (speelrichting), dat géén balbezit kreeg.
- > Bij alle sprongbalsituaties wordt de bal ingenomen volgens de beurtelings-balbezit-pijl. Ook aan het begin van ieder kwart wordt de bal volgens deze pijl ingenomen.

ARTIKEL 13 HOE DE BAL WORDT GESPEELD

- > De bal wordt met de handen gespeeld.
- > Het stompen, schoppen of expres tegenhouden van de bal met een voet (of been) is een overtreding.
- > Het is geen voetbal, wanneer de bal per ongeluk de voet (of been) van een speler raakt, of een speler een bal op zijn voet (of been) gepast krijgt. Of de speler voordeel heeft of niet, maakt hier niet uit.

ARTIKEL 14 BALBEZIT

- > Een team krijgt balbezit, wanneer een speler van dat team controle heeft over de bal.
- > Een team verliest balbezit:
 - o Wanneer een speler van het andere team controle heeft over de bal.
 - o Als de bal dood wordt.
 - o Als een speler een schotpoging onderneemt en de bal los is.

ARTIKEL 15 SCHIETENDE SPELER

- > Een schietende speler is een speler die een lay-up loopt, tikt om de bal te scoren of bezig is met een schotpoging.
- > Een schotpoging begint wanneer een speler zijn doorgaande beweging begint, die voorafgaat aan het loslaten van de bal voor een schot.
- > Deze beweging begint wanneer de bal tot rust komt in de hand(en) van een speler.
- > Een schotpoging eindigt wanneer de bal de handen van de schutter heeft verlaten, of, als de schutter in de lucht was, de schutter weer met twee voeten op de grond is.

ARTIKEL 16 SCORE: WANNEER GEMAAKT EN ZIJN WAARDE

- > Een vrije worp telt voor één punt.
- > Een normale score telt voor twee punten.
- > Een score van achter de driepuntenlijn telt voor drie punten.
- > Als een team per ongeluk in zijn eigen basket scoort, telt dit als score voor de aanvoerder van de tegenstander.
- > Als een team bewust in de verkeerde basket scoort is dit een overtreding en telt de score niet.

ARTIKEL 17 INWORP

- > Een inworp wordt genomen:
 - Op de achterlijn (hele achterlijn toegestaan) na een score.
 - Op de achterlijn of zijlijn zo dicht mogelijk bij de gemaakte fout of overtreding.
 - Op de middenlijn, tegenover de jurytafel, aan het begin van ieder kwart en verlenging (behalve het eerste kwart, dit begint met een sprongbal).
 - Bij de inworpmarkering op de aanvalshelft na een U, D of F-fout.
- > Bij een inworp:
 - Mag de speler er niet langer dan vijf seconden over doen om de bal te passen.
 - Mag de speler niet in het veld stappen, voordat hij de bal heeft losgelaten.
 - Mag een verdedigende speler de bal niet aanraken, ook niet als deze over de lijn wordt gestoken.
 - Moeten alle spelers één meter afstand houden, als de ruimte achter de lijn minder dan twee meter is.

ARTIKEL 18 TIME-OUT

- > Een time-out duurt één minuut.
 - De eerste vijftig seconden zijn voor de coaches.
 - De laatste tien seconden zijn voor het terugkeren naar het veld.
- > Een team kan een time-out krijgen op het moment dat:
 - De bal dood is; dit gebeurt als de scheidsrechter fluit.
 - De tegenstander scoort.
- > De time-out moet aangevraagd zijn voordat een speler de bal in zijn handen heeft om in te nemen.
- > Ieder team heeft:
 - Twee time-outs in de eerste helft
 - Drie time-outs in de tweede helft, met maximaal twee time-outs in de laatste twee minuten van het laatste kwart
 - Eén time-out per verlenging
- > In de laatste twee minuten van het laatste kwart mag een team maximaal twee time-outs nemen – ook als het team nog recht heeft op drie time-outs.
- > Time-outs kunnen niet worden meegenomen naar een volgende helft of verlenging.

ARTIKEL 19 WISSELS

- > Spelers mogen in een wedstrijd (vanaf U14) zo vaak wisselen als ze willen.
- > Spelers wisselen in een wedstrijd (U10 of U12) volgens het slangensysteem.
- > Een speler mag wisselen als:
 - De bal dood is; dit gebeurt als de scheidsrechter fluit.
 - De tegenstander scoort in de laatste twee minuten van de wedstrijd.
- > Een speler mag het veld in komen zodra de scheidsrechter hem het veld in 'wenkt': op dit moment wordt de speler wisselspeler, en de wisselspeler speler.
- > Als een speler zijn vijfde fout krijgt, moet hij snel worden gewisseld.

ARTIKEL 20 VERBEURD VERKLAARDE WEDSTRIJD

- > Een team verliest de wedstrijd, en deze wordt verbeurd verklaard, als:
 - Er een kwartier na de officiële starttijd geen vijf spelers op het veld staan.
 - De acties van een team voorkomen dat de wedstrijd gespeeld kan worden.
 - Een team niet speelt nadat de scheidsrechter dit heeft gevraagd.
- > De scheidsrechters melden dit aan de NBB.
- > In principe is de eindstand 20-0.

ARTIKEL 21 VERLOREN VERKLAARDE WEDSTRIJD

- > Een team verliest de wedstrijd, en deze wordt verloren verklaard, als het team met minder dan twee spelers over blijft.
- > De scheidsrechters melden dit aan de NBB.
- > In principe is de eindstand als volgt:
 - Als het verliezende team op het moment van staken voor stond, wordt de eindstand 2-0 in het nadeel van dat team.
 - Als het verliezende team op het moment van staken achter stond, wordt de stand op dat moment de eindstand.

OVERTREDINGEN

ARTIKEL 22 OVERTREDINGEN

- > Een overtreding is een inbreuk op de regels. De straf is meestal balbezit voor de tegenstander.
- > De overtredingen:
 - o Speler uit / bal uit
 - o Dribbelen - Second-dribble - Meenemen (dragen van de bal)
 - o Lopen
 - o Voetbal
 - o Drie seconden
 - o Vijf seconden
 - o Acht seconden
 - o Vierentwintig seconden
 - o Terugspelen naar eigen helft
 - o Goaltending & interference

ARTIKEL 23 SPELER UIT EN BAL UIT

- > Een speler is uit als hij een zijlijn / achterlijn raakt, of de vloer of een ander object buiten het speelveld.
- > De bal is uit als deze:
 - o Een speler raakt die uit staat.
 - o De vloer, het plafond, of een object buiten het speelveld raakt.
 - o De steunen, apparatuur of de achterkant van het bord raakt.
- > Als een speler betrokken is bij een bal-vast-situatie en op of over de lijn staat, is dit een sprongbal-situatie, en bepaalt de pijl welk team balbezit krijgt.

ARTIKEL 24 DRIBBELEN

- > Een dribbel start als een speler gecontroleerd de bal loslaat en weer raakt, voordat deze met een andere speler in aanraking is gekomen.
- > Een dribbel eindigt als de bal in één of beide handen van een speler tot rust komt.
- > Een speler mag maar één keer dribbelen: zodra hij de bal weer vast heeft, mag hij niet opnieuw dribbelen.
- > Als een speler de bal tikt, probeert te vangen of vast te pakken (ook uit een eigen dribbel) en de bal niet onder controle heeft of weer loslaat, is dit een fumble. Een fumble is geen dribbel.
- > Op het moment dat de bal tijdens het dribbelen in de hand van de speler tot stilstand komt – de hand is dan geheel of gedeeltelijk onder de bal – en de speler dribbelt daarna verder, is dit een overtreding: meenemen / dragen van de bal.

ARTIKEL 25 LOPEN

- > De loopregel voorkomt dat spelers met een bal zonder te dribbelen bewegen.
- > Een speler met de bal mag niet lopen met de bal.
- > Een speler met de bal mag wel pivoteren: met één van de voeten mag een speler wel blijven stappen, zolang de andere voet (pivotvoet) maar op de grond blijft.
- > Een speler mag zijn pivotvoet optillen om te schieten of te passen, maar zodra hij deze neerzet voordat de bal zijn hand(en) heeft verlaten, is dit een loopovertreding.
- > Een speler mag zijn pivotvoet niet optillen wanneer hij vanuit stilstand start met dribbelen: de bal moet eerst zijn handen verlaten hebben.
- > Bepaling van de pivotvoet:
 - Als een speler met de bal op het veld stilstaat, heeft hij keuze van pivotvoet. Bij het optillen van één voet, wordt de andere voet zijn pivotvoet.
 - Als een speler in beweging is terwijl hij de bal vangt en wil starten met dribbelen, is de tweede voet die de vloer raakt, zijn pivotvoet. De eerste voet die de vloer raakt is de zogenoemde nul stap.
 - Als een speler in beweging is en stopt met dribbelen, is de tweede voet die de vloer raakt, zijn pivotvoet.
 - Als een speler in de lucht is en beide voeten tegelijk de vloer raken, heeft de speler keuze van pivotvoet. Bij het optillen van één voet, wordt de andere voet zijn pivotvoet.
 - Als een speler in de lucht is en bij neerkomen raakt één van beide voeten als eerste de vloer, dan is die voet zijn pivotvoet.
- > Een speler mag over de vloer glijden terwijl hij de bal vast heeft.
- > Een speler die rolt over de vloer met de bal in zijn handen, maakt een loopovertreding.

ARTIKEL 26 DRIE SECONDEN

- > De drie seconden regel is gemaakt om te voorkomen dat er spelers voordeel halen door lang dicht bij de basket te blijven.
- > Een aanvallende speler mag niet langer dan drie seconden in het beperkte gebied blijven als de bal op de aanvalshelft van zijn team is.
- > Op het moment dat een speler niet actief aan het spel meedoet, mag er doorgespeeld worden.
- > Een speler is pas uit het beperkte gebied, als hij met beide voeten de vloer buiten het beperkte gebied heeft geraakt.

ARTIKEL 27 VIJF SECONDEN

- > De vijf seconden regel beloont een goede verdediging op een speler die de bal heeft.
- > Een speler wordt 'zwaar verdedigd' als er binnen één meter een verdediger staat die actief aan het verdedigen is.
- > Een 'zwaar verdedigde' speler moet de bal binnen vijf seconden passen, dribbelen of schieten.
- > Een speler die een inworp of vrije worp neemt, moet deze binnen vijf seconden nemen: binnen vijf seconden moet de bal de hand verlaten hebben.

ARTIKEL 28 ACHT SECONDEN

- > De acht seconden regel is gemaakt om goed verdedigen te belonen.
- > Een team moet de bal binnen acht seconden van de verdedigings- naar de aanvalshelft hebben gebracht.
- > Op het moment dat er een overtreding plaatsvindt op de verdedigingshelft (uitbal, sprongbal), zonder wisseling van balbezit, start er geen nieuwe acht seconden periode.
- > Op het moment dat er een fout wordt gemaakt door een verdedigende speler op de verdedigingshelft van het aanvallende team, start er wel een nieuwe acht seconden periode.
- > Bij een dribbel is de bal op de aanvalshelft als een speler met de bal met twee voeten én de bal op de aanvalshelft is.
- > Bij een pass is de bal op de aanvalshelft zodra deze op de aanvalshelft wordt aangeraakt of zodra de bal het veld op de aanvalshelft raakt.

ARTIKEL 29 VIERENTWINTIG SECONDEN

- > De vierentwintig secondenregel is gemaakt om het spel sneller te maken en aanvallend te blijven spelen. Deze regel geldt alleen voor wedstrijden in de hoogste competities van de afdelingen en de landelijke competities.
- > De bal moet binnen vierentwintig seconden de ring hebben geraakt: na vierentwintig seconden gaat een signaal af.
- > Zodra er een wisseling van balbezit is start een nieuwe 24-seconden periode. Deze wordt bijgehouden met de schotklok.
- > Als de bal in de lucht is tijdens het signaal van de schotklok wordt het resultaat afgewacht. Als de bal de ring raakt of (eventueel via het bord) direct in de handen van de tegenstander belandt, is dit geen overtreding en wordt er doorgespeeld.
- > Wanneer de bal bij een schot de ring raakt, wordt de 24-secondenklok gereset.
 - o Wanneer het aanvallende team balbezit houdt, naar 14 seconden
 - o Wanneer het verdedigende team balbezit krijgt, naar 24 seconden
- > Bij een fout of overtreding op de verdedigingshelft wordt de schotklok gereset naar 24 seconden.
- > Bij een fout of overtreding op de aanvalshelft:
 - o Wordt de schotklok gereset naar 14 seconden, als deze lager dan 14 staat.
 - o Blijft de schotklok staan als deze boven de 14 seconden staat.
- > Als een team nieuw balbezit krijgt op de aanvalshelft na een fout, overtreding of uitbal dan wordt de schotklok gereset naar 14 seconden.

ARTIKEL 30 TERUGSPELEN NAAR EIGEN HELFT

- > De terugspeelregel is gemaakt om het spel aanvullender te laten worden.
- > Een team, dat balbezit heeft op de aanvalshelft, mag niet meer terugspelen naar zijn verdedigingshelft.
- > Een dribbelende speler is op de aanvalshelft als beide voeten en de bal op de aanvalshelft zijn.
- > Zolang één van beide voeten of de bal nog op de verdedigingshelft is, mag een speler nog terugpassen / -dribbelen / -stappen naar zijn verdedigingshelft.
- > Er is sprake van een terugspeelovertreiding als een team:
 - o de bal als laatste heeft aangeraakt op zijn eigen aanvalshelft,
 - o de bal als eerste heeft aangeraakt op zijn eigen verdedigingshelft, én
 - o tussen deze twee momenten balbezit houdt.
- > Er is één uitzondering: een speler die opspringt van zijn eigen aanvalshelft, in de lucht de bal onderschept van het andere team, en landt op zijn verdedigingshelft, maakt geen terugspelen.
- > De middenlijn hoort bij de verdedigingshelft.

ARTIKEL 31 GOALTENDING EN INTERFERENCE

- > De goaltending en interference regels zijn gemaakt om te voorkomen dat lange spelers een bal vlak boven de ring weg kunnen tikken, of het bord kunnen laten trillen, zodat de bal er niet in gaat.
- > Wanneer dit wel gebeurt, wordt er gedaan alsof de bal door de basket ging. De schot poging telt dus voor twee of drie punten.
- > Een bal, die bij een schot in dalende lijn is, mag niet worden aangeraakt of weggetikt. Als dit gebeurt, is dit goaltending.
- > Wanneer de bal tijdens het schot nog boven het niveau van de ring is, mag het bord, de basket of het netje niet worden aangeraakt om te voorkomen dat de bal mis gaat. Als dit gebeurt, en de scheidsrechter vindt dat de bal nog door de basket had kunnen gaan, is dit interference.

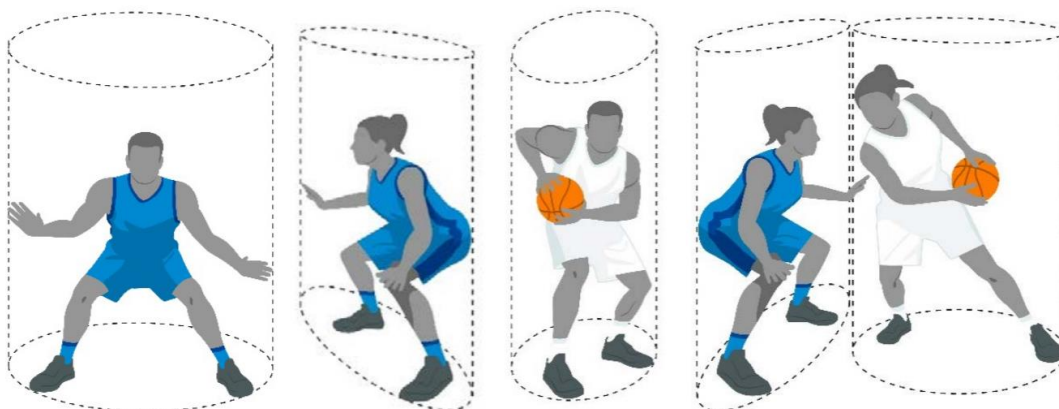
FOUTEN

ARTIKEL 32 FOUTEN

- > Tijdens een basketbalwedstrijd kan contact niet worden vermeden. Basketball is niet meer een sport zonder contact: het gaat erom of contact legaal of illegaal is.
- > Op het moment dat er contact wordt gemaakt om een speler te beperken in zijn beweging, is dit een fout.
- > Licht, onbewust contact is geen fout.

ARTIKEL 33 CONTACT: ALGEMENE PRINCIPES

- > Iedere speler heeft recht op zijn **cilinder**: de plaats op het veld waar hij staat, en de ruimte daarboven. Dit wordt het principe van **verticaliteit** genoemd. De cilinder van een speler wordt bepaald door de plaats van zijn voeten.



- > Een verdedigende speler moet altijd een **legale verdedigende positie** hebben: twee voeten op de vloer, en zijn gezicht richting de tegenstander.
- > Als een **speler geen balbezit** heeft, is het niet toegestaan om in zijn loopbaan te komen, zonder rekening te houden met de tijd die de speler nodig heeft om af te stoppen of van richting te kunnen veranderen. In de praktijk is dit een afstand van één tot twee stappen. Dit heten de **elementen van plaats en tijd**.
- > Als een **speler wel balbezit** heeft, is het wél toegestaan om in zijn baan te komen, zonder rekening te houden met de tijd die de speler nodig heeft om af te stoppen of van richting te kunnen veranderen. Een speler met bal moet verwachten dat hij verdedigd kan worden. De verdediger moet dan wel een legale verdedigende positie hebben.
- > Een speler die springt heeft, zodra hij **in de lucht is**, recht op de plaats waar hij neer zal komen én een vrije baan daar naartoe. Op het moment dat tijdens zijn vlucht een andere speler die plaats – of een plaats in de baan – inneemt, is die andere speler verantwoordelijk voor het contact. Op het moment dat de plaats ingenomen is voor het opspringen, is de springende speler verantwoordelijk voor het contact.
- > **Afschermen (screenen)** is proberen te verhinderen of te vertragen dat een tegenstander een gewenste positie op het veld inneemt. Dit mag, maar je

moet stilstaan (binnen je cilinder), met beide voeten op de grond. Dan is het legaal. Als degene die je screent je kan zien dan mag je het screen tegen deze persoon aanzetten. Als hij je niet kan zien moet de screener 1 normale stap kunnen zetten voordat hij tegen het screen loopt.

- > **Doordringen** (charge) is illegaal contact (met of zonder bal) door in de torso van de tegenstander te bewegen.
- > **Blokkeren** is ongeoorloofd persoonlijk contact met een tegenstander, waardoor diens bewegingsvrijheid, met of zonder bal, wordt belemmerd.
- > **Contact met de handen of armen** (handchecking) vindt plaats als de verdediger zijn handen of armen gebruikt om de beweging van de dribbelende speler te belemmeren. Twee handen van de verdediger op het lichaam van een dribbelende speler is altijd een persoonlijke fout voor handchecking.
- > Het verticaliteitsprincipe (cilinderprincipe) is ook van toepassing op het **spel van de post**. Het is een fout, als een aanvallende of verdedigende speler in de post-positie met schouder- of heupbewegingen, zijn tegenstander wegduwt of zijn bewegingsvrijheid belemmert. Dat gebeurt dan door het uitsteken van ellebogen, armen, knieën of andere lichaamsdelen.
- > **Vasthouden** is illegaal contact dat de vrijheid van de tegenstander beperkt.
- > **Duwen** is illegaal contact met een lichaamsdeel waar een speler met geweld beweegt of probeert een tegenstander te bewegen met of zonder de bal.
- > Een **Fake** is elke actie van een speler om te simuleren dat hij wordt geraakt of als hij licht wordt geraakt dit erger te doen lijken en daardoor een voordeel krijgt.
- > De **No-Charge semi-cirkel** is de halve cirkel onder de basket. Het is geen aanvallende fout als een aanvaller contact maakt met een verdediger die in de halve cirkel staat terwijl hij met een normale actie naar de basket gaat en in de lucht is.

ARTIKEL 34 PERSOONLIJKE FOUT

- > Alle 'normale' fouten zijn persoonlijke fouten. Voorbeelden van persoonlijke fouten zijn vasthouden, duwen, doordringen of blokkeren.
- > Op het moment dat een persoonlijke fout gemaakt wordt op een speler, die niet bezig is met een schotpoging, krijgt het aanvallende team de bal om in te nemen.
- > Op het moment dat een persoonlijke fout gemaakt wordt op een speler, die bezig is met een schotpoging, krijgt de aanvaller:
 - o Twee of drie vrije worpen, als het schot mis is.
 - o Eén bonus vrije worp, als het schot raak is.
- > Als de fout wordt gemaakt door een team in balbezit, krijgt het andere team de bal.

ARTIKEL 35 DUBBELFOUT

- > Een dubbelfout vindt plaats als twee spelers tegelijkertijd een fout tegen elkaar maken en de straf voor deze fout is gelijk.
- > Bij dubbelfouten worden er nooit vrije worpen gegeven, ook niet in het geval van teamfouten. Ook blijft de schotklok staan.
- > Het team dat balbezit had, krijgt de bal weer. Als er geen team was balbezit had, is het een sprongbal-situatie.

ARTIKEL 36 TECHNISCHE FOUT

- > Een technische fout is een fout, waarbij geen contact plaatsvindt.
- > Voorbeelden van technische fouten:
 - o Schreeuwen/schelden van spelers of coaches
 - o Zeuren tegen de scheidsrechter
 - o Bewust onsportief gedrag zonder contact met de tegenstander (denk aan spugen, uitschelden, discrimineren, roepen ter afleiding)
 - o Doen alsof er contact is, terwijl dat er niet of nauwelijks is
- > De straf van een technische fout is één vrije worp en daarna gaat de wedstrijd verder zoals deze was op het moment van de Technische fout.
- > De vrije worpen van een Technische fout worden altijd als eerste uitgevoerd voordat eventuele andere straffen worden uitgevoerd.
- > Coaches kunnen twee verschillende soorten technische fouten krijgen:
 - o C-fout (Coach) – een actie van de coach zelf
 - o B-fout (Bank) – een actie van iemand anders dan de coach, op de bank
- > Coaches worden na drie technische (B- of C-)fouten, of na twee C-fouten, gediskwalificeerd voor de rest van de wedstrijd.
- > Spelers worden na twee technische fouten (of na één technische en één onsportieve fout) gediskwalificeerd voor de rest van de wedstrijd.

ARTIKEL 37 ONSPORTIEVE FOUT

- > Een onsportieve fout is een fout:
 - o met heel hard contact
 - o die niet wordt gemaakt met de bedoeling om de bal te spelen
 - o een fout (opzij of van achteren) op een doorgebroken speler
- > Voorbeelden van onsportieve fouten:
 - o Vasthouden van een shirt
 - o Duwen in de rug
 - o Proberen de bal te spelen met hard contact
 - o Een fout van achter op een speler die in een break alleen naar de basket gaat
- > De straf van een onsportieve fout is twee vrije worpen en inname op inworp markering op de aanvalshelft voor het andere team. Bij de vrije worpen mag niet gerebound worden.
- > Als de onsportieve fout op een schotpoging is, kan ook één of drie maal gegeven worden in plaats van twee maal, net als bij een normale fout op een schotpoging. De balinname op de inworp markering blijft het vervolg.
- > Spelers worden na twee onsportieve fouten (of na één onsportieve en één technische fout) gediskwalificeerd voor de rest van de wedstrijd.

ARTIKEL 38 DISKWALIFICERENDE FOUT

- > Een diskwalificerende fout is een fout die zo zwaar of onsportief is, dat een speler/coach de wedstrijd niet meer uit mag spelen of coachen.
- > Een diskwalificerende fout kan zowel met als zonder contact zijn.
- > Voorbeelden van diskwalificerende fouten:
 - o Hard en/of langdurig vloeken, schreeuwen of schelden van spelers of coaches
 - o Fouten met zeer hard contact, zoals schoppen of slaan.

- > Op het moment dat een speler, coach of teambegeleider een diskwalificerende fout krijgt, wordt hij gediskwalificeerd: hij mag niet meer verder spelen of op de bank zitten en moet de zaal verlaten en naar de kleedkamer gaan.
- > De straf voor een diskwalificerende fout is twee vrije worpen en inname op inworpmarkering op de aanvalshelft voor het andere team. Bij de vrije worpen mag niet gerebound worden.
- > Als de diskwalificerende fout op een schotpoging is, kan ook één of drie maal gegeven worden in plaats van twee maal, net als bij een normale fout op een schotpoging. De balinname op de inworp markering blijft het vervolg.

ARTIKEL 39 VECHTEN

- > Spelers die vechten, worden gediskwalificeerd met een diskwalificerende fout (D).
- > Wisselers mogen niet tijdens een vechtpartij opstaan van de bank en het veld in komen: zij worden gediskwalificeerd met een fighting fout (F). Dit geldt ook als ze niet hebben gevochten.
- > Coaches mogen wel tijdens een vechtpartij opstaan van de bank en het veld in komen, maar alleen om te helpen de orde te herstellen.
- > Ongeacht het aantal spelers dat opstaat van de bank om te komen helpen, krijgt het team één technische fout (B).

ARTIKEL 40 VIJF SPELERSFOUTEN

- > Op het moment dat een speler zijn vijfde fout krijgt, mag hij niet meer verder spelen.
- > Spelers met vijf spelersfouten mogen wel op de bank blijven zitten en zijn uitgesloten maar dus niet gediskwalificeerd.

ARTIKEL 41 TEAMFOUTEN: STRAF

- > Als een team meer dan vier fouten maakt in een periode, krijgt het andere team voor iedere volgende fout twee vrije worpen.
- > Bij een schotpoging kan dit ook één vrije worp zijn, en bij T, U en D-fouten gelden ook de normale straffen.
- > Als de fout wordt gemaakt door een aanvallend team, worden er nooit vrije worpen genomen, ook niet na de vierde teamfout.

ALGEMENE BEPALINGEN

ARTIKEL 42 SPECIALE SITUATIES

- > Een speciale situatie vindt plaats op het moment dat er meerdere fouten plaatsvinden terwijl de wedstrijd klok tussendoor niet gelopen heeft.
- > Bij fouten met gelijke straffen worden, in volgorde van plaatsvinden, de straffen tegen elkaar weggestreept.
- > Van de straffen die overblijven, worden de straffen uitgevoerd, in de volgorde waarin zij plaatsvonden.

ARTIKEL 43 VRIJE WORPEN

- > Vrije worpen vinden plaats na een fout op een schot poging, na vier teamfouten in een periode of na een technische, onsportieve of diskwalificerende.
- > De nemer van de vrije worpen moet:
 - o binnen vijf seconden schieten.
 - o achter de vrije worplijn blijven, totdat de bal de ring heeft geraakt.
 - o met zijn schot de ring raken.
- > Tijdens de vrije worp(en) mogen er drie verdedigers en twee aanvallers langs het beperkte gebied staan. Zij mogen:
 - o niet over de lijn stappen, totdat de bal de hand van de schutter heeft verlaten.
 - o niet hun handen bewegen om de schutter af te leiden.
- > De andere spelers staan buiten de driepuntenlijn. Zij mogen:
 - o niet over de driepuntenlijn heen stappen voordat de bal de ring heeft geraakt.
- > Wanneer de nemer van de vrije worp een overtreding maakt, telt een eventuele score niet en wordt de volgende vrije worp genomen. Bij een laatste vrije worp is de bal voor het andere team.
- > Wanneer een aanvaller de overtreding maakt (niet de schutter), telt een eventuele score wel, maar krijgt bij de laatste vrije worp het andere team balbezit als het schot wordt gemist.
- > Wanneer een verdediger de overtreding maakt telt een eventuele score wel, maar mag het schot worden overgenomen als deze mis is.

ARTIKEL 44 HERSTELBARE VERKEERDE BESLISSING

- > Scheidsrechters kunnen een verkeerde beslissing herstellen als dit gaat om:
 - o het geven van onterechte vrije worp(en).
 - o het niet geven van terechte vrije worp(en).
 - o het toestaan dat een verkeerde speler de vrije worp neemt.
- > Beslissingen mogen worden hersteld, voordat de bal levend is na het eerstvolgende dode moment.
- > Het onterecht tellen, niet tellen of verkeerd tellen van scores kan altijd worden hersteld, ook na het eindsignaal, zolang de scheidsrechter het wedstrijdformulier nog niet heeft ondertekend.

ARTIKEL 45 SCHEIDSRECHTERS EN JURYLEDEN

- > Een wedstrijd wordt geleid door twee (of drie) scheidsrechters.
- > De jury bestaat uit twee of drie leden: een scorer (schrijver) en een timer, bij hogere wedstrijden aangevuld met een 24-seconden operator.

ARTIKEL 46 HOOFDSCHIEDSRECHTER: TAKEN EN BEVOEGDHEDEN

- > De hoofdscheidsrechter:
 - o bepaalt of het speelveld en de baskets aan hun eisen voldoen.
 - o keurt de wedstrijdbal goed
 - o let op sieraden en andere voorwerpen bij spelers
 - o ondertekent het wedstrijdformulier als laatste, waarmee de wedstrijd officieel voorbij is.

ARTIKEL 47 SCHEIDSRECHTERS: TAKEN EN BEVOEGDHEDEN

- > De scheidsrechters:
 - o fluiten bij overtredingen fouten volgens de regels
 - o houden de bedoeling van de regels in hun hoofd
 - o houden rekening met de geest van het spel
 - o gebruiken gezond verstand en zijn consequent
 - o helpen elkaar waar nodig
 - o kunnen nooit een beslissing van de ander ongedaan maken

ARTIKEL 48 SCORER: TAKEN

- > De scorer (schrijver):
 - o houdt de scores tijdens de wedstrijd bij
 - o houdt de fouten en time-outs tijdens de wedstrijd bij
 - o draait de beurtelings balbezit pijl wanneer nodig

ARTIKEL 49 TIMER: TAKEN

- > De timer (tijdwaarnemer):
 - o stopt de tijd, wanneer de scheidsrechter fluit
 - o stopt de tijd, na een score in de laatste 2 minuten van de wedstrijd
 - o start de tijd, wanneer de bal in het veld wordt aangeraakt
 - o houdt de tijd van de time-outs bij
 - o geeft het aantal fouten van spelers aan richting de teams
 - o is verantwoordelijk voor de wissels

ARTIKEL 50 VIERENTWINTIG SECONDEN OPERATOR: TAKEN

- > De vierentwintig seconden operator (schotklok operator):
 - o reset de schotklok wanneer nodig volgens de regels
 - o start de schotklok, zodra de bal in het veld wordt aangeraakt
 - o stopt de schotklok, wanneer de tijd stopt