OFFICIËLE BASKETBALLREGELS 2014

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
FIBA

FIBA
EUROPE
We Are Basketball

OFFICIËLE BASKETBALLREGELS 2014
zoals aangenomen op 2 February 2014 te Barcelona/Spanje
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
3499 ML NIEUWEGEIN
Postbus 2651
3430 GB NIEUWEGEIN
Email: info@nbb.basketball.nl
Website: www.basketball.nl

Uitgave Oktober 2014, geldig vanaf 1 Oktober 2014
Copyright International Basketball Federation FIBA
Vertaling Nederlandse Basketball Bond
Auteursrechten voorbehouden, Nederlandse Basketball Bond

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

Versie augustus 2015

Inhoudsopgave

1.0 Regel 1: Het Spel

Art.1 Definities 4

2.0 Regel 2: Afmetingen en uitrusting

Art.2 Veld 5
Art.3 Uitrusting 10

3.0 Regel 3: Teams

Art. 4 Teams 11
Art. 5 Spelers: Letsel 13
Art. 6 Aanvoerder: Taken en bevoegdheden 14
Art. 7 Coaches: Taken en bevoegdheden 14

4.0 Regel 4: Bepalingen betreffende het spel

Art. 8 Speeltijd, gelijke stand en verlengingen 16
Art. 9 Aanvang en einde van een periode of van de wedstrijd 16
Art. 10 Status van de bal 17
Art. 11 Plaatsbepaling van een speler en van een scheidsrechter 18
Art. 12 Sprongbal en beurtelings balbezit 18
Art. 13 Hoe de bal wordt gespeeld 20
Art. 14 Balbezit 21
Art. 15 Doelende speler 21
Art. 16 Doelpunt: Wanneer gemaakt en zijn waarde 22
Art. 17 Inworp 23
Art. 18 Time-out 25
Art. 19 Vervangingen 26
Art. 20 Verbeurd verklaarde wedstrijd 29
Art. 21 Verloren verklaarde wedstrijd 29

5.0 Regel 5: Overtredingen

Art. 22 Overtredingen 30
Art. 23 Speler uit en bal uit 30
Art. 24 Dribbelen 30
Art. 25 Lopen 31
Art. 26 Drie (3) seconden 33
Art. 27 Zwaar bewaakte speler 33
Art. 28 Acht (8) 8 seconden 33
Art. 29 Vierentwintig (24) seconden 34
Art. 30 Terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft 36
Art. 31 Goaltending en Interference 36

6.0 Regel 6: Fouten

Art. 32	Fouten	39
Art. 33	Contact: Algemene principes	39
Art. 34	Persoonlijke fout	45
Art. 35	Dubbelfout	46
Art. 36	Technische fout	47
Art. 37	Onsportieve fout	48
Art. 38	Diskwalificerende fout	49
Art. 39	Vechten	51

7.0 Regel 7: Algemene voorzieningen

Art. 40	5 spelersfouten	53
Art. 41	Teamfouten: Straf	53
Art. 42	Speciale situaties	53
Art. 43	Vrije worpen	54
Art. 44	Herstelbare verkeerde beslissingen	57

8.0 Regel 8: Scheidsrechters, Tafelfunctionarissen, Commissaris (Taken en Bevoegdheden)

Art. 45	Scheidsrechters, tafelfunctionarissen en commissaris	59
Art. 46	Hoofdscheidsrechter: Taken en bevoegdheden	59
Art. 47	Scheidsrechters: Taken en bevoegdheden	60
Art. 48	Scorer en assistent-scorer: Taken	61
Art. 49	Timer: Taken	63
Art. 50	Schotklokoperator Taken	64

A.	Signalen voor scheidsrechters	66
B.	Het Wedstrijdformulier	77
C.	Procedure protest	87
D.	Klassering van Teams	88
E.	Media Time-outs	89

Trefwoorden	90
Overzicht Tekeningen	92

Appendix Spelregels specifiek voor rolstoelbasketball (IWBF)	93
Appendix Basketball Apparatuur	115

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.

1.0 Regel 1: Het Spel

Art.1 Definities

1.1 **Het Basketballspel**
Basketball wordt gespeeld door twee (2) teams van ieder vijf (5) spelers. Het doel van elk team is, de bal in de basket van de tegenstander te werpen en het andere team te verhinderen een doelpunt te maken.

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

1.2 **Basket: tegenstanders / eigen**
De basket waarop door een team wordt aangevallen, is de tegenstanders basket en de basket die wordt verdedigd, is hun eigen basket.

1.3 **Winnaar van de wedstrijd**
Het team dat, na het verstrijken van de speeltijd, het grootste aantal punten heeft gescoord, is de winnaar.

.

2.0 Regel 2: Afmetingen en uitrusting

Art.2 Veld

2.1 **Speelveld**
Het speelveld dient een egaal, hard oppervlak zonder obstakels te zijn (Tekening1), met een lengte van achtentwintig (28) m en een breedte van vijftien (15) m, gemeten vanaf de binnenzijde van de grenslijnen.

2.2 De **verdedigingshelft** van een team 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 hun eigen basket van het team, de zijlijnen en de middenlijn.

2.3 De **aanvalshelft** van een team 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 tegenstanders basket.

2.4 **Lijnen**
Alle lijnen dienen in de kleur wit getrokken te worden, met een breedte van vijf (5) cm en duidelijk zichtbaar te zijn.

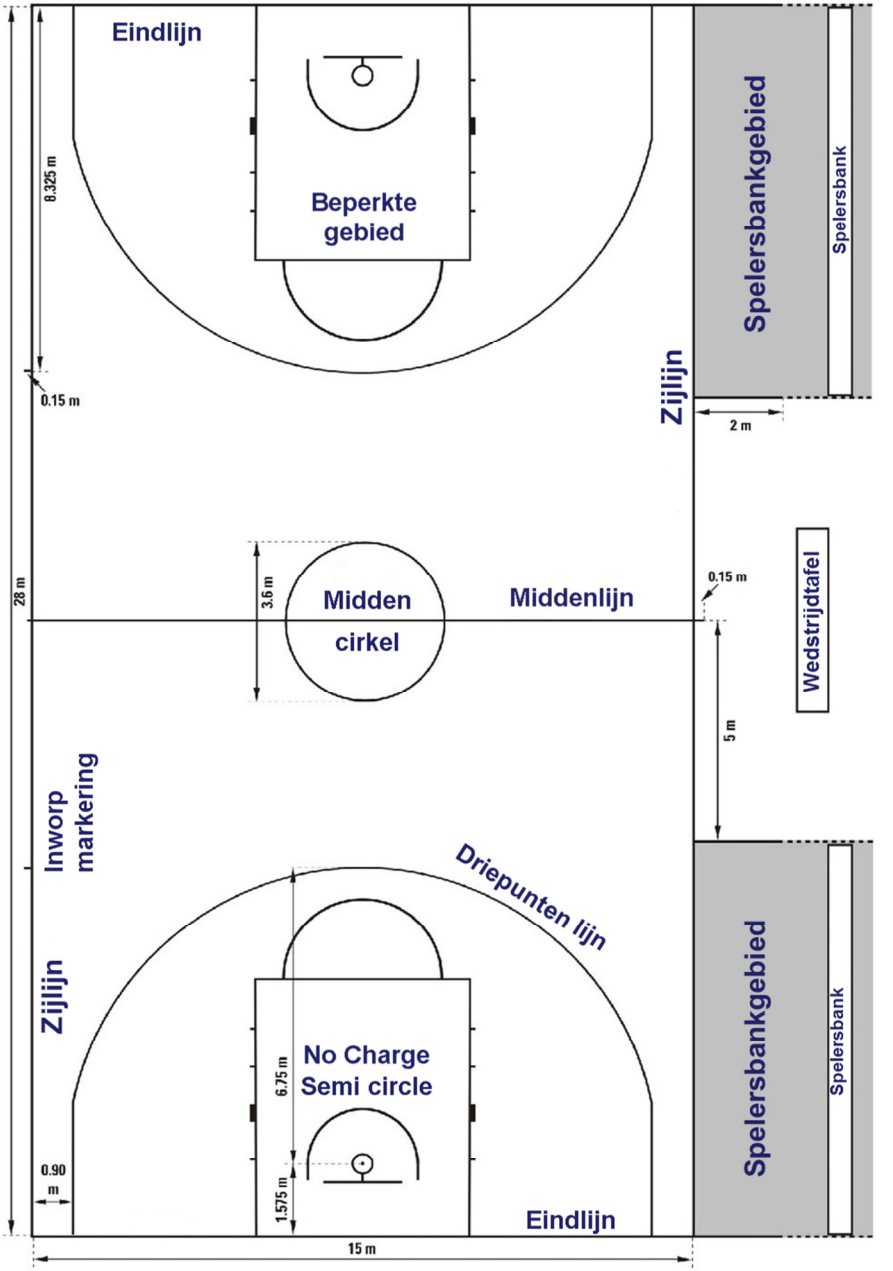
2.4.1 **Grenslijnen**
Het speelveld wordt begrensd door de grenslijnen, bestaande uit de eindlijnen (aan de korte zijden) en de zijlijnen (aan de lange zijden). Deze lijnen maken geen deel uit van het speelveld.

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

2.4.2 **Middenlijn, middencirkel en halve cirkels**
De middenlijn moet vanuit het middelpunt van de zijlijnen, evenwijdig aan de eindlijnen worden getrokken en vijftien (15) cm buiten de zijlijnen uitsteken. De middenlijn is onderdeel van de verdedigingshelft.

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 voor de vrije worpen 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).



Tekening 1. *Volledige afmetingen speelveld*

2.4.3 **Vrije-worplijnen, beperkte gebieden en plaats tijdens vrije worpen**

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 twee (2) eindlijnen verbindt.

De beperkte gebieden zijn, op de speelvloer gemarkeerde rechthoekige gebieden die worden begrensd door de eindlijnen, de verlengde vrije-worplijnen en de lijnen, die beginnen op de eindlijnen, met hun buitenkant 2.45 m verwijderd van het middelpunt van de eindlijnen en eindigen aan de uiteinden van het verlengde van de vrije-worplijnen. Deze lijnen, exclusief de eindlijnen, maken deel uit van het beperkte gebied. De binnenzijde van de beperkte gebieden dienen in één kleur geverfd te zijn.

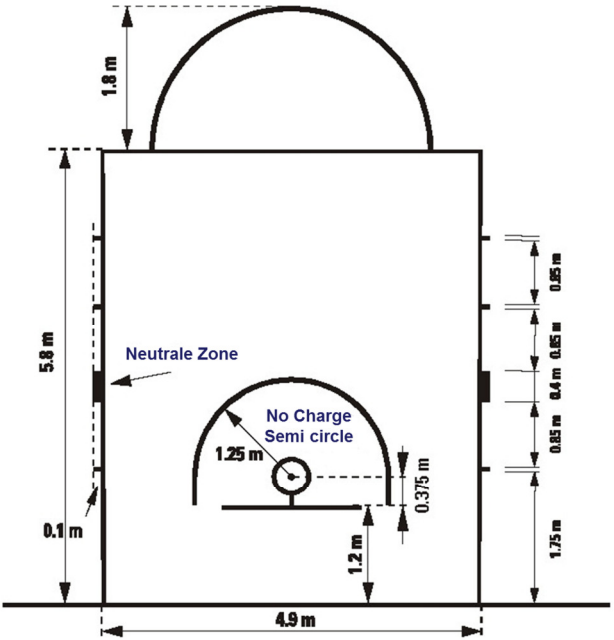
De plaatsen langs de beperkte gebieden, gereserveerd voor spelers gedurende de vrije worpen, moeten worden aangebracht volgens Tekening 2.

2.4.4 **Drie(3)-puntengebied**

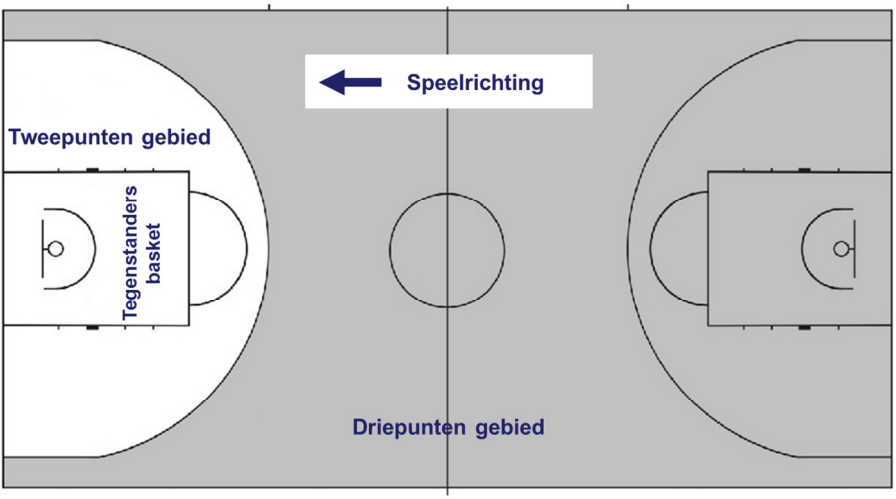
Het drie(3)-puntengebied van een team (Tekening 1 en 3) omvat het gehele speelveld, behalve het gebied bij de basket van de tegenstanders begrensd door en inclusief:

- Twee (2) evenwijdige lijnen getrokken vanaf en loodrecht op de eindlijn, met de buitenste rand op een afstand van 0,90 m, vanaf de binnenzijde van de zijlijnen.
- Een cirkelboog met een straal van 6.75 m, gemeten vanaf een punt op de speelvloer direct onder het precieze midden van de tegenstanders basket tot aan de buitenzijde van de cirkelomtrek. De afstand van dit punt op de speelvloer tot de binnenzijde van de eindlijn, gemeten op het middelpunt van de eindlijn, moet 1.575 m zijn. De cirkelboog wordt verbonden met de twee evenwijdige lijnen.

De drie(3)-puntenlijn is geen onderdeel van het driepuntengebied.



Tekening 2. *Voorschrift beperkte gebied*



Tekening 3. *Tweepunten-/Driepuntengebied*

2.4.5 **Spelersbankgebieden**

De spelersbankgebieden moeten buiten het speelveld zijn afgetekend, beperkt door twee (2) lijnen als weergegeven in Tekening 1.

In het spelersbankgebied moeten veertien (14) stoelen beschikbaar zijn voor het personeel dat plaats neemt op de spelersbank bestaande uit de coaches, de assistent-coaches, de vervangers, de uitgesloten spelers en de teambegeleiders. Alle andere personen moeten zich minstens twee (2) m achter de spelersbank bevinden.

2.4.6 **Inworpmarkeringen zijlijn**

De twee (2) kleine lijnen van 0,15m zullen buiten het speelveld worden aangebracht, aan de zijde tegenover de jurytafel en het spelersbankgebied, met de buitenste rand op 8,325m van de binnenkant van de dichtstbijzijnde eindlijn.

2.4.7 **'No-charge halve cirkel' gebieden**

De 'no-charge halve cirkel' lijnen worden gemarkeerd op het speelveld, beperkt door:

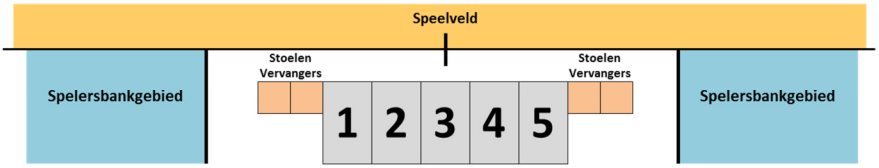
- Een 'halve cirkel' met een straal van 1,25 m gemeten vanaf het punt van de vloer onder het exacte midden van de basket tot aan de binnenrand van de 'halve cirkel'. De' halve cirkel' is verbonden met:
- Twee (2) evenwijdige lijnen loodrecht op de eindlijn, de binnenrand 1,25 m vanaf het punt van de vloer onder het exacte midden van de basket, 0,375 m lang en eindigt 1.20 m van de binnenrand van de eindlijn.

De 'no-charge halve cirkel' gebieden worden aangevuld met denkbeeldige lijnen tussen de uiteinden van de parallelle lijnen direct onder de voorste randen van het bord.

De 'no-charge halve cirkel' lijnen maken deel uit van de 'no-charge halve cirkel' gebieden.

2.5 **Plaats wedstrijdtafel en stoelen vervangers (Tekening 4)**

1 = schotklok operator, 2 = Timer, 3 = Commissaris (indien aanwezig), 4 = Scorer, 5 = Assistent scorer



Tekening 4. *Wedstrijdtafel en stoelen vervangers*

Wedstrijdtafel
De wedstrijdtafel en de stoelen moeten op een verhoging zijn geplaatst. De omroeper en/of de statistici (indien aanwezig), kunnen naast de wedstrijdtafel of hierachter plaatsnemen.

Art.3 Uitrusting

De volgende uitrusting is vereist:

- Basketsteunen bestaande uit:
  - Borden
  - Baskets samengesteld uit (klap-) ringen en netjes
  - Steunen van de borden inclusief bescherming
- Basketballen
- Wedstrijdklok
- Scorebord
- schotklokken
- Stopwatch of een geschikt (zichtbaar) apparaat (zijnde niet de wedstrijdklok) voor het bijhouden van de tijd van de time-out
- Twee (2) verschillende, en onderscheidende en luide geluidssignalen elk een voor de:
  - Schotklok-operator
  - Scorer/timer
- Scoreformulier
- Spelersfout bordjes
- Teamfout bordjes
- Beurtelings balbezit pijl
- Speelvloer
- Speelveld
- Adequate verlichting

Voor een meer gedetailleerde beschrijving van de basketballuitrusting, zie de Appendix ‘Basketballuitrusting’

3.0 Regel 3: Teams

Art.4 Teams

4.1 Definitie

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

4.1.2 Een lid van een team is **speelgerechtigd**, als 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 Tijdens de speeltijd zal een teamlid:
- Een speler zijn als hij op het speelveld is én speelgerechtigd is.
- Een vervanger zijn als hij niet op het speelveld is, maar wel speelgerechtigd is.
- Een uitgesloten speler zijn als hij vijf (5) fouten heeft begaan, en niet langer speelgerechtigd is.

4.1.4 Tijdens een interval van de wedstrijd worden alle teamleden die speelgerechtigd zijn, als spelers beschouwd.

4.2 Regel

4.2.1 **Ieder team** zal bestaan uit:
- Niet meer dan twaalf (12) speelgerechtigde spelers, inclusief een aanvoerder.
- Een coach en indien het team dat wenst, een assistent-coach.
- Maximaal vijf (5) teambegeleiders die op de spelersbank mogen plaatsnemen en bijzondere verantwoordelijkheden hebben, zoals manager, arts, fysiotherapeut, statisticus, tolk enz.

4.2.2 Gedurende de speeltijd zullen er vijf (5) spelers van ieder team op het speelveld zijn en zij mogen worden vervangen.

4.2.3 Een **vervanger wordt speler** en een **speler wordt vervanger**, wanneer:
- De scheidsrechter de vervanger wenkt om het speelveld te betreden.
- Gedurende een time-out of een interval van de wedstrijd, een vervanger een vervanging bij de scorer aanvraagt.

4.3 Tenue

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 dragen. ‘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. De shorts moeten eindigen boven de knie.
- **Sokken** van dezelfde dominante kleur voor alle spelers van het team

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, die contrasteert met de kleur van het shirt.

De nummers moeten duidelijk zichtbaar zijn en:
- Het nummer op de rug minstens moet twintig (20) cm hoog zijn.
- Het nummer op de borst moet minstens tien (10) cm hoog zijn.
- De nummers moeten minstens twee (2) cm breed zijn.
- De teams zullen de nummers nul (0) en dubbel nul (00) en van één (1) tot negenennegentig (99) gebruiken.
- De spelers van hetzelfde team mogen niet hetzelfde nummer dragen.
- Iedere reclame-uiting of logo, moet minstens vijf (5) cm van de nummers verwijderd zijn.

4.3.3 Teams moeten minimaal twee (2) stellen shirts hebben en:
- Het **eerstgenoemde team** op het programma (thuisspelend team) draagt shirts in een **lichte kleur** (bij voorkeur wit)
- Het als **tweede genoemde team** op het programma (bezoekend team) zal donker gekleurde shirts dragen.
- Echter, als de twee (2) teams het eens zijn, mogen zij 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, voorgevormd 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.
- Compressie mouwen van dezelfde dominante kleur als de shirts.
- Compressie sokken van dezelfde dominante kleur als de broeken. Wanneer deze voor het bovenbeen is dan dient deze te stoppen boven de knie; wanneer deze voor het onderbeen is dan dient deze te stoppen onder de knie.

- Kniesteunen, mits op de juiste wijze bedekt.
- Bescherming voor een geblesseerde of gebroken neus, zelfs als deze van hard materiaal gemaakt is.
- Niet gekleurde, transparante mondbeschermer.
- 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.
- Niet gekleurd transparant taping van de armen, schouders, benen, etc.

4.4.3 Gedurende de wedstrijd mag een speler geen enkel commerciële, promotionele, charitatieve naam, merk, logo of andere uiting tonen, maar dat beperkt zich niet tot, op zijn lichaam, in zijn haar of op enig andere wijze.

4.4.4 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 het team dat 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 er minder dan vijf (5) spelers op het speelveld zijn van dat team.

5.4 Teambegeleiders mogen alleen 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 de 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 om de wedstrijd te starten, of tussen twee vrije worpen in een behandeling ontvangen, mogen in het geval van een blessure worden vervangen. In dat geval is het de tegenstander ook toegestaan evenveel spelers te vervangen, als zij dat wensen.

Art.6 Aanvoerder: Taken en bevoegdheden

6.1 De aanvoerder is een speler, aangewezen door de coach, die zijn team op het speelveld vertegenwoordigt. Hij mag gedurende de wedstrijd op een beleefde wijze, ter verkrijging van inlichtingen, met de scheidsrechters 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 hoofd-scheidsrechter er van in kennis stellen, dat zijn team 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 de geplande aanvang van 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 het team, 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 geplande aanvang van de wedstrijd moeten de beide coaches instemmen met de namen en de nummers van de leden van hun team en de namen van de coaches op het wedstrijdformulier, door dit te ondertekenen. Op hetzelfde moment moeten zij de eerste vijf (5) spelers aanwijzen die de wedstrijd zullen beginnen. De coach van team 'A' dient dit als eerste te doen.

7.3 Teambegeleiders zijn de enige personen aan wie het toegestaan is om op de spelersbank te zitten en zich binnen hun spelersbankgebied te bevinden.

7.4 De coach of de assistent-coach mag gedurende de wedstrijd naar de wed-strijdtafel gaan om statistische informatie te verkrijgen, uitsluitend wanneer de bal dood is en de wedstrijdklok stilstaat.

7.5 Alleen de coach of de assistent-coach, echter enkel één van hen op enig moment, is het toegestaan om gedurende de wedstrijd te staan. Zij mogen de spelers gedurende de wedstrijd mondeling toespreken, mits zij binnen hun spelersbankgebied blijven. De assistent-coach zal de officials niet aanspreken.

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 ten gevolge van een diskwalificerende fout verlaten, of kan hij ten gevolge 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 team aan, in alle gevallen waarbij de nemer van de vrije worpen niet door de regels is bepaald.

4.0 Regel 4: Bepalingen betreffende Het spel

Art.8 Speeltijd, gelijke stand en verlengingen

8.1 De wedstrijd zal uit vier (4) perioden van ieder tien (10) minuten bestaan.

8.2 Twintig (20) minuten voorafgaand aan de start van de wedstrijd begint een interval van het spel.

8.3 Tussen de eerste en de tweede periode, tussen de derde en de vierde periode en voorafgaand aan elke verlenging, is er een interval van twee (2) minuten.

8.4 Tussen beide helften is er een interval van vijftien (15) minuten.

8.5 Een interval **start**:
- Twintig (20) minuten voor aanvang van de wedstrijd.
- Met het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van een periode.

8.6 Een interval **eindigt**:
- Bij aanvang van de eerste periode, wanneer de bal, bij de sprongbal, de handen van de scheidsrechter heeft verlaten.
- Bij aanvang van alle overige perioden, wanneer de bal ter beschikking staat van de speler die de inworp gaat uitvoeren.

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 tot er geen gelijke stand meer is..

8.8 Wanneer er een fout wordt gemaakt vlak vóór dat het signaal van de wedstrijdklok klinkt voor het einde van de wedstrijd, dienen de eventuele vrije worp(en) na het einde van de speeltijd te worden genomen.

8.9 Wanneer een verlenging als gevolg van deze vrije worp(en) noodzakelijk is, zullen alle fouten begaan na het einde van de speeltijd verondersteld te hebben plaatsgevonden gedurende een interval 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 start, wanneer de bal bij de opgooi van de sprongbal de handen van de scheidsrechter heeft verlaten.

9.2 Alle overige periodes vangen aan, wanneer de bal ter beschikking staat aan een speler voor een inworp.

9.3 De **wedstrijd kan niet starten**, als één van de teams niet met vijf (5) spelers op het speelveld staat, gereed om te kunnen spelen.

9.4 Voor alle wedstrijden geldt, dat het eerstgenoemde team in het programma (thuisspelend team) recht heeft op de **spelersbank** en hun **eigen basket** aan de **linkerzijde** van de wedstrijdtafel, kijkend naar het speelveld.

Echter, als de twee (2) teams het eens zijn, mogen zij van bank en/of basket wisselen.

9.5 Voor aanvang van de eerste en derde periode mogen de teams inspelen op die helft van het speelveld, waarin de basket van de tegenpartij is gelegen.

9.6 De teams dienen voor de tweede helft van basket te wisselen.

9.7 Bij alle verlengingen zullen de teams 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. Als het bord is voorzien van licht aan de buitenrand, dan heeft het licht voorrang boven het signaal van de wedstrijdklok.

Art.10 Status van de bal

10.1 De bal kan **dood** of **levend** zijn.

10.2 De bal wordt **levend** wanneer:

- Tijdens de sprongbal de bal de hand(en) van de scheidsrechter verlaat bij de opgooi.
- 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 einde van de periode aan te geven.
- Het signaal van de schotklok klinkt, terwijl een team balbezit heeft.
- De bal bij een velddoelpoging gedurende zijn vlucht door een speler van een van beide teams wordt aangeraakt nadat:
  - Een scheidsrechter heeft gefloten.
  - Het signaal van de wedstrijdklok klinkt voor het einde van een periode.
  - Het signaal van de schotklok 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 de schotklok klinkt.

- De bal in de lucht is bij een vrije worp en een scheidsrechter fluit voor iedere overtreding, anders dan die door de nemer van de vrije worp wordt begaan.
- Een speler een fout begaat, tegen elke 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

- nádat een scheidsrechter heeft gefloten en er een volledig nieuwe velddoelpoging wordt ondernomen.
- indien gedurende de ononderbroken beweging van een doelende speler het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van een periode of dat van de schotklok 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 in de lucht is, behoudt hij dezelfde status die hij had toen hij voor het laatst de vloer raakte. Hierbij zijn inbegrepen de grenslijnen, de middenlijn, de drie(3)-puntenlijn, de vrije-worplijn, de lijnen die de beperkte gebieden begrenzen, de lijnen die de gebieden van de no-charge zone begrenzen.

11.2 De plaats van een scheidsrechter wordt op dezelfde wijze bepaald als die van een speler. Als de bal een scheidsrechter raakt, is dat hetzelfde als het raken van de vloer op de plaats waar de scheidsrechter staat.

Art.12 Sprongbal en Beurtelings balbezit

12.1 **Definitie van de sprongbal**

12.1.1 Een **sprongbal** vindt plaats, wanneer een scheidsrechter de bal aan het begin van de eerste periode tussen twee (2) tegenstanders opgooit.

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

12.2 **Procedure bij de sprongbal**

12.2.1 Iedere springer moet zich met beide voeten binnen de helft van de middencirkel opstellen, het dichtst gelegen bij hun eigen basket, met één voet tegen de middenlijn aan.

12.2.2 Teamgenoten 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 twee (2) tegenstanders 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 buiten het veld gaat en de scheidsrechters twijfelen wie (of het daarover oneens zijn) als laatste de bal had aangeraakt.
- Er door beide teams bij de laatste niet geslaagde of enige vrije worp, een overtreding wordt begaan.
- Er een levende bal komt vast te zitten tussen bord en basket (behalve tussen de vrije worpen in en als na de laatste vrije worp de bal wordt ingenomen bij de middellijn tegenover de jurytafel).
- De bal dood wordt en geen van beide teams heeft controle over de bal of aanspraak kan maken op de bal.
- Na het wegstrepen van gelijkwaardige straffen tegen beide teams, als er geen straffen overblijven en geen van beide teams 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 Definitie beurtelings balbezit

12.4.1 Beurtelingse balbezit is een methode, waarmee de bal door middel van een inworp, anders dan een sprongbal, levend zal worden.

12.4.2 Beurtelingse balbezit:

- **Start**, als de bal voor een inworp aan een speler ter beschikking staat.
- **Eindigt**, als:
  - De bal een speler op het speelveld raakt of door een speler wordt aangeraakt.
  - Het team dat de bal mag innemen, een overtreding begaat.
  - Gedurende een inworp, een levende bal vast komt te zitten tussen bord en basket.

12.5 **Beurtelings balbezit procedure**

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

12.5.2 Het team dat ná de sprongbal bij het begin van de eerste periode op het speelveld geen controle over de levende bal verkreeg, heeft recht op het eerste beurtelingse balbezit.

12.5.3 Een team dat aan het einde van enige periode aanspraak maakt op het volgende beurtelingse balbezit, zal de volgende periode starten met een inworp vanaf het verlengde van de middenlijn, tegenover de wedstrijdtafel, tenzij er vrije worpen in combinatie met een balbezit als straf uitgevoerd moet worden.

12.5.4 Het team dat de bal voor een inworp volgens het beurtelingse balbezit krijgt toegewezen, wordt door middel van de beurtelings 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.

12.5.5 Een **overtreding** begaan door een team gedurende een inworp uit het beurtelingse balbezit, heeft verlies van de inworp vanwege het beurtelings balbezit tot gevolg. De beurtelings balbezitpijl zal direct van richting worden veranderd, aangevende dat de tegenstander van het team dat 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 het team dat de overtreding beging, op de plaats van de oorspronkelijke inworp.

12.5.6 Een **fout** door een van beide teams begaan:
- Vóór aanvang van een periode, anders dan de eerste periode, **of**
- Gedurende een inworp uit het beurtelingse balbezit,

heeft voor het team dat de inworp mag uitvoeren, geen verlies van dit beurtelingse balbezit tot gevolg.

Art.13 Hoe de bal wordt gespeeld

13.1 **Definitie**

13.1.1. Gedurende de wedstrijd wordt de bal uitsluitend met de hand of handen gespeeld, mag worden gepasst, 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 **Definitie**

14.1.1 Het balbezit voor een team **start**, als een speler van dat team 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 team **duurt voort** zolang:
- Een speler van dat team controle heeft over een levende bal.
- De bal tussen teamgenoten wordt gepasst.

14.3 Balbezit voor een team **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 **Definitie**

15.1.1 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.

15.1.2 **De velddoelpoging:**
- **Start**, 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 legaal gemaakte stappen en de velddoelpoging.

15.1.3 **Doorgaande** beweging gedurende de velddoelpoging:
- **Start**, als de bal tot rust komt in de hand(en) van de speler en de schot-beweging, doorgaans naar boven gericht, begonnen is.
- Kan ook inhouden de arm(en) van de speler en/of zijn lichaamsbeweging, welke tijdens zijn velddoelpoging wordt gebruikt.
- **Eindig**t, wanneer de bal de handen van de speler heeft verlaten of in geval een volledig nieuwe velddoelpoging wordt ondernomen.

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 wordt aan het team toegekend, dat de tegenstanders basket aanvalt waarin de bal als volgt is in gegaan:
- Een doelpunt los gelaten uit een vrije worp telt voor één (1) punt.
- Een doelpunt los gelaten uit het twee(2)-puntengebied telt voor twee (2) punten.
- Een doelpunt los gelaten uit het drie(3)-puntengebied 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 Als een speler **onopzettelijk** een velddoelpunt in **zijn eigen baske**t maakt, telt het doelpunt 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 Als een speler **opzettelijk** een velddoelpunt in **zijn eigen basket** maakt, is dit een overtreding en de punten worden niet toegekend.

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

16.2.5 De wedstrijdklok moet tenminste 0:00.3 (drietiende van een seconde) aangeven voor een speler om balcontrole te verkrijgen na een inworp of na een rebound als gevolg van een vrije worp om nog een schot voor een velddoelpunt te kunnen ondernemen.
Als de klok 0:00.2 of 0:00.1 (tweetiende of ééntiende van een seconde) aangeeft, dan is de enige mogelijkheid voor een geldig velddoelpunt om de bal te tikken of een directe dunk van de bal.

Art.17 Inworp

17.1 Definitie

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

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

17.2.3 Uitsluitend in 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.

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 teamgenoot te werpen op iedere plaats van het speelveld.

17.2.4. Als de wedstrijdklok nog 2:00 minuten of minder aangeeft in de vierde periode en in elke extra periode zal, na een time-out door het team dat recht heeft op balbezit op de verdedigingshelft, de inworp volgend op de time-out worden uitgevoerd bij de inworplijn op de aanvalshelft van het team, tegenover de jurytafel.

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

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

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

- Iedere speler van het **niet-scorende** team de inworp uitvoeren vanaf iedere plaats vanachter de eindlijn van dat team. Dit is ook 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, mag zich zijwaarts en/of achterwaarts bewegen, en/of de bal tussen teamgenoten op of achter de eindlijn overspelen, waarbij het tellen van de vijf (5) seconden start, 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.
- Op het speelveld stappen, 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 in de basket gaat.
- Van de aangewezen plaats van de inworp achter de grenslijn zijwaarts bewegen in één of in beide richtingen, daarbij een totale afstand van één (1) meter overschrijdend, vóórdat de bal wordt losgelaten. Echter, het is hem toegestaan, voor zover de omstandigheden dat toelaten, zich rechtstreeks achterwaarts van de grenslijn af te bewegen verplaatsen.

17.3.2 Andere spelers mogen **niet**:

- Enig deel van hun lichaam over de grenslijn hebben, vóórdat de bal over de lijn is geworpen.
- Dichter dan één (1) meter bij de speler te zijn die de bal gaat inwerpen, als op de plaats van de inworp er minder dan twee (2) meter afstand is van de grenslijn tot aan enig obstakel buiten de lijnen.

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, aangevraagd door de coach of assistent-coach.

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 **start** voor:
- Beide teams als de bal dood wordt, de wedstrijdklok stilstaat en de scheidsrechter zijn communicatie met de wedstrijdtafel beëindigd heeft.
- Beide teams als de bal dood wordt na de laatste geslaagde of enige vrije worp.
- Het **niet-scorende** team 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 Elk team kan toegekend krijgen:
- Twee (2) time-outs tijdens de eerste helft.
- Drie (3) time-outs tijdens de tweede helft met een maximum van twee (2) van deze time-outs in de laatste twee (2) minuten van de tweede helft.
- Eén (1) time-out, 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 het team 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 aan het **scorende** team worden toegestaan wanneer de wedstrijdklok twee (2:00) minuten of minder aangeeft, in de vierde (4e) periode en in elke verlenging, 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 de wedstrijdtafel toegaan en duidelijk om een time-out vragen, door met zijn handen het gebruikelijke 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:
- **Start**, wanneer een scheidsrechter fluit en het time-outteken geeft.
- **Eindigt**, wanneer de scheidsrechter fluit en de teams op het speelveld wenkt.

18.3.4 Zodra een time-outgelegenheid start, 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 team dat 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 interval van de wedstrijd vóór aanvang van de tweede (2e) en vierde (4e) 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 teams worden toegestaan, wanneer:

- De laatste of enige vrije worp geslaagd is.
- De laatste of enige vrije worp wordt gevolgd door een inworp vanaf het verlengde van de middenlijn tegenover de jurytafel.
- 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) 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 om speler te worden.

19.2 **Regel**

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

19.2.2 Een wisselgelegenheid **start**, voor:

- Beide teams als de bal dood wordt en de wedstrijdklok stilstaat en de scheidsrechter zijn communicatie met de wedstrijdtafel beëindigd heeft.
- Beide teams als de bal dood wordt na de laatste geslaagde of enige vrije worp.
- Het **niet-scorende** team als er een velddoelpunt wordt gemaakt wanneer de wedstrijdklok twee (2:00) minuten of minder aangeeft in de vierde (4) periode ~~of~~ en in elke verlenging.

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:

- Het team tot minder dan vijf (5) spelers is teruggebracht.
- De speler die de vrije worpen dient uit te voeren, als uitvloeisel van een herstelbare verkeerde beslissing, zich op de spelersbank bevindt, na legaal te zijn vervangen.

19.2.5 Aan het **scorende** team **zal geen vervanging worden toegestaan**, wanneer na een geslaagd velddoelpunt de wedstrijdklok stilstaat en de wedstrijdklok nog twee (2.00) minuten of minder aan geeft in de vierde (4e) periode en in elke verlenging, 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 fluit, 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 (5e) fout heeft begaan of gediskwalificeerd is, dient ogenblikkelijk te worden vervangen (binnen ongeveer dertig (30) seconden). Indien er naar het oordeel van de scheidsrechter sprake is van vertraging, moet het in overtreding zijnde team met een time-out worden belast. Indien het team 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, behalve gedurende de onderbreking tussen het tweede en derde kwart, een vervanging is aangevraagd, moet de vervanger vóór hij het speelveld betreedt, zich bij de scorer melden.

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

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

Moeten de vrije worpen door zijn vervanger worden uitgevoerd die niet eerder mag worden vervangen tot aan de volgende wisselgelegenheid, nadat 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** worden toegestaan, wanneer:

- De laatste of enige vrije worp geslaagd was.
- Er na de laatste of enige vrije worp een inworp volgt vanaf het verlengde van de middenlijn tegenover de jurytafel.
- 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 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 inworp.

In geval van een opeenvolgende reeks van vrije worpen als uitvloeisel van meer dan één (1)straf, dient iedere reeks als afzonderlijk te worden beschouwd.

Art.20 Verbeurd verklaarde wedstrijd

20.1 **Regel**

Een team verliest de wedstrijd door deze verbeurd te verklaren als:

- Het team niet aanwezig is of niet in staat is vijf (5) spelers op te stellen, die gereed staan om te kunnen spelen, vijftien (15) minuten na het geplande aanvangstijdstip.
- Door acties van het team voorkomen, dat de wedstrijd gespeeld kan worden.
- Het team 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 het in gebreke zijnde team 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 (3)’), verliest het team dat 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 (5)’ Play-Offs.

20.2.3 Indien een team gedurende een toernooi twee keer een wedstrijd verloren verklaren krijgt, zal dat team worden gediskwalificeerd in het toernooi en zullen alle eindstanden van de gespeelde wedstrijden door dit team op nul worden gezet.

Art.21 Verloren verklaarde wedstrijd

21.1 **Regel**
Een team zal een wedstrijd verliezen, wanneer tijdens een wedstrijd het team minder dan twee (2) spelers op het speelveld heeft, die gereed staan om te kunnen spelen.

21.2 **Straf**

21.2.1 Indien het team waaraan de wedstrijd wordt toegekend voor staat, is de bereikte stand op het moment dat de wedstrijd is gestopt, de eindstand. Staat het team, waaraan de wedstrijd is toegekend niet voor, dan moet als uitslag twee tegen nul (2 tegen 0) ten gunste van dit team worden genoteerd. Het in gebreke zijnde team 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 het team dat in gebreke blijft bij de eerste of de tweede wedstrijd, de gehele reeks door ‘In gebreke blijven’.

5.0 Regel 5 Overtredingen

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 een voorwerp raakt, anders dan een speler boven, op, of buiten 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 een voorwerp boven, op, of buiten de grenslijnen.
- De steunen, de achterkant van het bord of een voorwerp boven het speelveld.

23.2 **Regel**

23.2.1 Het uitgaan van de bal wordt 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, ten gevolge 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 verdedigingshelft beweegt, doet zich een sprongbalsituatie voor.

Art.24 Dribbelen

24.1 **Definitie**

24.1.1 Een dribbel is een beweging van de bal uitgevoerd door een speler in balbezit, die de bal werpt, tikt, rolt over de vloer of de bal met opzet tegen het bord werpt.

24.1.2 Een dribbel **start**, als een speler, na een levende bal op het speelveld onder controle te hebben gekregen, 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.

24.1.3 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**.

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

- Opeenvolgende velddoelpogingen.
- Het fumbelen van de bal bij de start of het einde van een dribbel.
- Pogingen controle over de bal te verkrijgen, door hem buiten het bereik van andere spelers weg te tikken.
- Het tikken van de bal buiten de controle 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 in één of beide handen 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 (2) dribbels in, controle over de levende bal op het speelveld verloor ten gevolge van:

- Een velddoelpoging.
- Een aanraking van de bal door een tegenstander.
- Een pass of fumble, waarbij de bal een speler aanraakt of door een speler is 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 stap 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, vóórdat 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, vóórdat 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, vóórdat 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 Een 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 (3) 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 team op de aanvalshelft in het bezit is van een levende bal en de wedstrijdklok 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 teamgenoot 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 legaal verdedigt.

27.2 **Regel**
Een zwaarbewaakte speler moet de bal binnen vijf (5) seconden passen, schieten of dribbelen.

Art.28 Acht (8) seconden

28.1 **Regel**

28.1.1 Telkens wanneer:
- Een speler op zijn verdedigingshelft balbezit verkrijgt over een levende bal,

Bij een inworp de bal legaal wordt aangeraakt door een speler of een speler raakt op de verdedigingshelft en het team van de speler die de inworp uitvoerde controle over de bal behoudt op zijn verdedigingshelft, moet zijn team binnen acht (8) seconden de bal op haar aanvalshelft hebben gebracht.

28.1.2 Het team heeft er voor gezorgd dat de bal op zijn aanvalshelft is, als:
- De bal, niet in bezit van enige speler, de aanvalshelft raakt,
- De bal legaal aangeraakt is door een aanvallende speler, of een aanvallende speler raakt die volledig met twee voeten in contact is met zijn aanvalshelft,

- De bal legaal is aangeraakt door een verdedigende speler, of raakt een verdedigende speler die met een deel van zijn lichaam in contact is met zijn verdedigingshelft,
- De bal een scheidsrechter raakt die met een deel van zijn lichaam in contact is met de aanvalshelft van het team dat in balbezit is.
- Gedurende een dribbel van verdedigingshelft naar de aanvalshelft, zowel de bal als beide voeten van de dribbelaar volledig in contact zijn met de aanvalshelft.

28.1.3 De acht (8) seconden periode wordt met de resterende tijd voortgezet, wanneer het team dat voordien balcontrole had, een inworp op haar verdedigingshelft is toegekend als gevolg van:
- Een uitbal.
- Een speler van hetzelfde team gewond is geraakt.
- Een sprongbalsituatie.
- Een dubbelfout.
- Gelijkwaardige straffen tegen beide teams die elkaar opheffen.

Art.29 Vierentwintig (24) seconden

29.1 **Regel**

29.1.1 Telkens wanneer:
- Een speler op het **speelveld controle over** een **levende** bal verkrijgt,
- Bij een inworp, de bal een speler raakt of legaal door een speler is aangeraakt op de speelvloer en het team, van de speler die de inworp uitvoerde, in balbezit blijft,

dient zijn team 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, vóórdat het signaal van de schotklok klinkt, en
- Nadat de bal de hand(en) van de speler heeft verlaten, moet de bal de ring raken off de basket binnengaan.

29.1.2 Wanneer er een **velddoelpoging tegen het einde van de vierentwintig-seconden (24) periode wordt ondernomen** en het signaal van de schotklok klinkt terwijl de bal in de lucht is:
- Vindt er geen overtreding plaats, indien de bal in de basket gaat. Het signaal wordt genegeerd en het doelpunt telt.
- Vindt er geen overtreding plaats, indien de bal de ring raakt, maar niet in de basket gaat. Het signaal wordt genegeerd en de wedstrijd wordt voortgezet.
- Vindt er een overtreding plaats, indien de bal de ring mist, tenzij de tegenstanders onmiddellijk 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 goaltending en interference **blijven van toepassing.**

29.2 **Procedure**

29.2.1 Indien de wedstrijd door een scheidsrechter is onderbroken:

- Voor een fout of een overtreding (behalve voor een uitbal) door het team dat niet in balbezit is.
- Vanwege een geldige reden door het team dat niet in balbezit is,
- Vanwege een geldige reden die niet aan een van beide teams gerelateerd is,

zal balbezit aan hetzelfde team worden toegekend dat hiervoor controle over de bal had.

Als de inworp op de verdedigingshelft wordt uitgevoerd door hetzelfde team dat hiervoor controle over de bal had, dan zal de schotklok worden teruggezet naar vierentwintig (24) seconden.

Als zo'n inworp wordt uitgevoerd op de aanvalshelft dan wordt de schotklok als volgt teruggezet:

- Als er veertien (14) seconden of meer zichtbaar zijn op de schotklok op het moment dat de wedstrijd werd onderbroken, zal de schotklok niet worden teruggezet, maar zal deze worden voortgezet vanaf het moment dat deze werd onderbroken.
- Als er dertien (13) seconden of minder zichtbaar zijn op de schotklok op het moment dat de wedstrijd werd onderbroken, zal de schotklok worden teruggezet naar veertien (14) seconden.

Echter, als de wedstrijd gestopt wordt door een scheidsrechter voor een geldige reden die niet gekoppeld is aan één van de teams en, indien naar het oordeel van de scheidsrechters de tegenstanders nadeel van het terugzetten van de schotklok zou ondervinden, zal de tijd op de schotklok worden voortgezet vanaf het moment waarop de tijd was onderbroken.

29.2.2 De schotklok zal naar vierentwintig (24) seconden worden teruggezet wanneer een inworp wordt toegekend aan het andere team, nadat de wedstrijd door een scheidsrechter was gestopt als gevolg van een fout of overtreding begaan door het team welke balcontrole had.

29.2.3 Nadat de bal de ring van de tegenstander heeft geraakt zal de schotklok worden teruggezet naar:

- Naar vierentwintig (24), wanneer het andere team controle over de bal verkrijgt.
- naar veertien (14) seconden wanneer het team dat controle over de bal verkrijgt hetzelfde team was dat controle over de bal had, voordat deze de ring raakte.

29.2.4 Indien het signaal van de schot klok **abusievelijk** klinkt, terwijl een team balbezit heeft of geen van beide teams in balbezit is, zal het signaal worden genegeerd en de wedstrijd worden voortgezet.

Echter, indien naar het oordeel van de scheidsrechters het team in balbezit hier nadeel van ondervindt, zal de wedstrijd worden onderbroken, de schotklok worden gecorrigeerd en de bal aan dat team worden toegewezen.

Art.30 Terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft

30.1 Definitie

30.1.1 Een team heeft controle over een levende bal op hun aanvalshelft als:

- Een speler van dat team de aanvalshelft met beide voeten aanraakt, terwijl hij de bal vast heeft, passt of er mee op de aanvalshelft dribbelt, of
- De bal tussen spelers van dat team op de aanvalshelft wordt gepasst.

30.1.2 Een team dat controle over de bal heeft op de aanvalshelft zorgt er voor dat de bal illegaal naar hun verdedigingshelft is teruggegaan als een speler van dat team als **laatste** de **bal** op zijn aanvalshelft aanraakt en de bal als **eerste** wordt aangeraakt door een speler van dat team:

- Die een deel van zijn lichaam in contact heeft met de verdedigingshelft.
- Nadat de bal de verdedigingshelft van dat team heeft geraakt.

Deze beperking is van toepassing op alle situaties van een team op de aanvalshelft, inclusief de inworpen. Echter, dit is **niet** van toepassing op een speler die vanuit zijn **aanvalshelft** opspringt, **in de lucht nieuw teambalbezit** verkrijgt en vervolgens met de bal op zijn verdedigingshelft landt.

30.2 Regel

Een team dat controle heeft over een levende bal op hun aanvalshelft, mag niet veroorzaken dat de bal ongeoorloofd naar hun verdedigingshelft teruggaat.

30.3 Straf

De bal zal voor een inworp worden toegewezen aan de tegenstanders op de aanvalshelft het dichtst bij de plaats waar de overtreding plaatsvond, behalve direct achter het bord.

Art.31 Goaltending en Interference

31.1 Definitie

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

- **Start**, wanneer de bal de hand(en) van een speler voor een doelpoging heeft verlaten.

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

31.2 Regel

31.2.1 **Goaltending** 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 **Goaltending** 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 niet langer de mogelijkheid heeft in de basket te gaan.
- De bal de ring geraakt heeft

31.2.4 **Interference** vindt plaats wanneer:
- Na een **velddoelpoging of laatste of enige vrije worp** een speler de basket of het bord raakt, terwijl de bal met de ring in contact is.
- Na een **vrije worp**, die door meerdere vrije worp(en) gevolgd zal worden, een speler de bal, de basket of het bord raakt, terwijl er nog steeds een mogelijkheid is dat de bal in de basket kan gaan.
- Een speler van onderen door de basket reikt en de bal raakt.
- Een verdedigende speler de bal of de basket raakt, terwijl de bal zich in de basket bevindt en daar mee voorkomt dat de bal door de basket kan gaan.
- Een speler het bord of de ring laat trillen, dan wel de basket vastpakt zodanig dat, naar het oordeel van de scheidsrechter, verhinderd wordt dat de bal in de basket kan gaan of veroorzaakt wordt dat de bal in de basket gaat.
- Een speler de basket vast grijpt om de bal te spelen.-

31.2.5 Als:
- Een scheidsrechter heeft gefloten, terwijl de bal zich in de handen van een doelende speler bevindt, of zich na een velddoelpoging in de lucht bevindt.
- Het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van de periode heeft geklonken en de bal zich na een velddoelpoging in de lucht bevindt.

zal geen enkele speler de bal nog aanraken, nadat deze de ring geraakt heeft en nog de mogelijkheid heeft in de basket te kunnen gaan.

Alle beperkingen met betrekking tot Goaltending 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 het aanvallende team toegekend:

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

Toekenning van de punten, alsof de bal in 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 het aanvallende team één (1) punt worden toegekend, gevolgd door een technische fout ten laste van de verdedigende speler.

6.0 Regel Zes: Fouten

Art.32 Fouten

32.1 **Definitie**

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

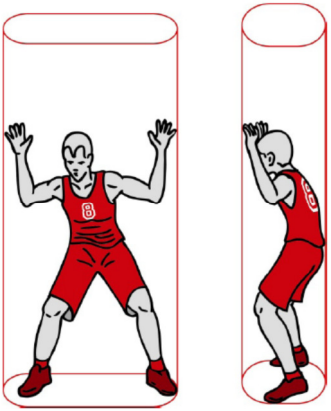
32.1.2 Een willekeurig aantal fouten kan er tegen één of beide teams worden gefloten. Ongeacht de straf, dient iedere fout op naam van de overtreder op het wedstrijdformulier te worden genoteerd en dient de bijbehorende straf te worden uitgevoerd.

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. De ruimte boven de speler is daarbij inbegrepen en de ruimte wordt beperkt:

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



Tekening 5. *Cilinderprincipe*

De handen en armen mogen niet verder voor de torso (het bovenlichaam) uitgestoken worden dan de positie van de voeten, met de armen gebogen vanaf de ellebogen op zo'n manier, dat de onderarmen en de handen omhoog wijzen. De afstand tussen de voeten 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 (cilinder) en niet reeds door een tegenstander is 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 boven hem 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 (push off).
- 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.

33.4 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 initiële legale verdedigende positie voor hem inneemt, ook in het geval dat dit in een fractie van een seconde gebeurt.

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

Op het moment dat de verdedigende speler een initiële legale verdedigende positie heeft ingenomen, mag hij bewegen om zijn tegenstander te bewaken, maar hij mag zijn armen, schouders, heupen of benen niet uitsteken, om een dribbelende speler te verhinderen hem voorbij te gaan.

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

- De verdedigende speler moet een initiële legale verdedigende positie innemen door met zijn gezicht naar de speler met de bal te staan, 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 (lateraal) of achterwaarts bewegen.
- Tijdens de beweging om zijn initiële legale verdedigende positie te handhaven, mogen één of beide voeten zich gedurende een ogenblik van de speelvloer af zijn, mits de beweging zijwaarts (lateraal) 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 wordt beschouwd als eerste op de plaats van het contact aanwezig te zijn.
- Met een legaal verdedigende positie ingenomen hebbende, mag de verdedigende speler zich binnen zijn cilinder omdraaien om een blessure te vermijden.

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

33.5 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.

Bij het verdedigen van een speler die geen bal controleert, **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 bewegende tegenstander, 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, maar nooit minder dan één (1) gewone stap.

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

Heeft een verdediger eenmaal een initiële legale verdedigende positie ingenomen, dan mag hij bewegen om zijn tegenstander te bewaken. Hij mag niet voorkomen 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.

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(s) was ingenomen.

Een speler die opspringt en neerkomt, maar door zijn vaart (momentum) in contact komt met een tegenstander die een legale verdedigende positie buiten de landingsplaats heeft ingenomen, dan is de springer 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 Screening: legaal en illegaal

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

Legaal ‘screening’ vindt plaats, als de speler die een ‘screen’ zet bij een tegenstander:

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

Illegaal ‘screening’ vindt plaats, als de speler die een ‘screen’ zet bij een tegenstander:

- **In beweging is**, op het moment dat het contact plaatsvindt.
- Onvoldoende afstand in acht heeft genomen bij het plaatsen van een ‘screen’ 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 ‘screen’ geplaatst wordt **binnen** het gezichtsveld van een stilstaande tegenstander (aan de voor- of zijkant), mag de speler die het ‘screen’ plaatst zo dicht als gewenst bij hem staan, zonder daarbij contact te maken.

Als het ‘screen’ geplaatst wordt **buiten** het gezichtsveld van een stilstaande tegenstander, moet degene die het ‘screen’ zet, zijn tegenstander een (1) gewone 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 ‘screen’ zet, moet voldoende afstand bewaren tot de speler waarop het ‘screen’ gezet 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) gewone stap en nooit meer dan twee (2) gewone stappen.

Een speler waarop legaal een ‘screen’ wordt gezet, is verantwoordelijk voor elk contact met de speler die het ‘screen’ zet.

33.8 Doordringen

Doordringen is ongeoorloofd persoonlijk contact, met of zonder bal, door tegen de torso 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 ‘screen’ 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 niet volgt, 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, doordringen of hinderen door de speler waarop het screen wordt gezet.

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 brengen, 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 No-charge semicirkel gebieden

De No-charge semicirkelgebieden zijn op de speelvloer aangebracht met de bedoeling om een specifiek gebied te kunnen aanwijzen voor de interpretatie van doordring/blokkeer-situaties onder de basket.

Bij een aanvallende actie op de basket binnen de no-charge semicirkel zal elk contact veroorzaakt door een aanvallende speler die in de lucht is (airborne) met een verdedigende speler binnen de no-charge semicirkel, niet als een aanvallende fout worden beoordeeld, tenzij de aanvallende speler illegaal gebruik maakt van zijn handen, armen, benen of lichaam. Deze regel is van toepassing als:

- de aanvallende speler controle heeft over de bal als hij in de lucht is (airborne) en,
- hij een doelpoging maakt of de bal weg passt en,
- de verdedigende speler heeft één voet of beide voeten in contact met het gebied van de no-charge semicirkel.

33.11 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, voordeel heeft 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) of uitgestrekte arm(en) vindt plaats, wanneer de verdedigende speler in een verdedigende positie, 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**:

- zijn arm of elleboog om een verdediger heenslaat of haakt, met de bedoeling oneerlijk voordeel te verkrijgen.
- Een verdedigende speler wegduwt, om te voorkomen dat deze de bal speelt of poogt 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.

33.12 **Het spel van de post (center)**

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

Zowel de speler die de postpositie inneemt, als de tegenstander die hem verdedigt, moeten elkaars rechten op het verticaliteitsprincipe 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.

33.13 **Ongeoorloofd van achteren dekken**

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

33.14 **Vasthouden**

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

33.15 **Duwen**

Duwen is ongeoorloofd persoonlijk contact met enig lichaamsdeel, waarbij een speler krachtig een tegenstander, met of zonder bal, weg duwt of probeert weg te duwen.

Art.34 Persoonlijke fout

34.1 **Definitie**

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

Een speler mag een tegenstander niet vasthouden, blokkeren, duwen, proberen door hem heen te dringen, 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 zich schuldig maken aan enig ruw of gewelddadig spel.

34.2 **Straf**
Een persoonlijke fout moet 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 het niet in overtreding zijnde team worden hervat, door middel van een inworp buiten het speelveld, vanaf het punt het dichtst gelegen bij de plaats van de inbreuk.
- Wanneer het in overtreding zijnde team met teamfoutenlast te maken krijgt, is Art. 41 van toepassing.

34.2.2 Indien de fout wordt begaan tegen een speler die **met** een doelpoging bezig is, worden aan die speler het volgende aantal vrije worp(en) toegekend:
- Wanneer het schot genomen is vanuit het velddoelgebied slaagt, telt het doelpunt en één (1) extra vrije worp.
- Wanneer het schot genomen is vanuit het twee(2)-puntgebied niet slaagt, twee (2) vrije worpen.
- Wanneer het schot genomen is vanuit het drie(3)-puntengebied niet slaagt, drie (3) vrije worpen.
- Indien de fout wordt begaan op het moment dat, of net daarvoor, het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van de periode klinkt, of op het moment dat, of net daarvoor, het signaal van de schotklok 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, waarbij twee (2) tegenstanders ongeveer gelijktijdig persoonlijke 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:
- Een geldig velddoelpunt of een geslaagde laatste of enige vrije worp wordt gescoord, met het toekennen van de bal aan het niet-scorende team voor een inworp vanaf iedere plaats vanachter de eindlijn.
- Een team in balbezit was of aanspraak op de bal maakte, met het toekennen van de bal aan dit team voor een inworp van buiten het speelveld, vanaf het punt het dichtst gelegen bij de plaats van de inbreuk.
- Geen van beide teams balbezit had, noch aanspraak op de bal maakte, met het uitvoeren van de sprongbalsituatie.

Art.36 Technische fout

36.1 Gedragsregels

36.1.1 Het juiste verloop van het spel vereist de volledige en loyale samenwerking van de spelers en teambegeleiders met de scheidsrechters, de tafelfunctionarissen en, indien aanwezig, de commissaris.

36.1.2 Elk team zal zijn best doen de overwinning te behalen, maar dit dient in de geest van sportiviteit en fair play te geschieden.

36.1.3 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.

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

36.1.5 Indien de 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 inbreuk en de onderbreking heeft plaatsgevonden, is geldig.

36.2 Geweld

36.2.1 Er kunnen zich tijdens de wedstrijd gewelddadigheden voordoen in strijd met 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.

36.2.2 Wanneer er zich gewelddadigheden op of nabij het speelveld voordoen tussen spelers of teambegeleiders, dienen de scheidsrechters de noodzakelijke actie te ondernemen om deze te stoppen.

36.2.3 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 scheidsrechter(s) dient/dienen het voorval aan de organiserende instantie van de competitie te rapporteren.

36.2.4 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 teams en de scheidsrechters te beschermen.

36.2.5 Alle andere gebieden, inclusief de in- en uitgangen, gangen en kleedkamers enz. vallen onder de jurisdictie van de organiserende instantie én de bewakers verantwoordelijk voor de handhaving van de openbare orde.

36.2.6 Fysieke acties van spelers of teambegeleiders, 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 team 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.

36.3 **Definitie**

36.3.1 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 teambegeleiders.
- 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 vallen, 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 dunk kortstondig beetpakt, of naar het oordeel van de scheidsrechter hij letsel voor zichzelf of een andere speler probeert te voorkomen.
- Goaltending gedurende de laatste of enige vrije worp door een **verdedigende** speler. Eén (1) punt zal er aan het aanvallende team worden toegekend, gevolgd door een technische fout en daarbij behorende straf ten laste van de verdedigende speler.

36.3.2 Een technische fout door teambegeleiders, is een fout die het gevolg is van onbeleefd communiceren met, of het aanraken van de scheidsrechters, de commissaris, de tafelfunctionarissen of de tegenstanders, of een inbreuk van procedurele of administratieve aard

36.3.3 Een speler zal gediskwalificeerd worden voor de rest van de wedstrijd, wanneer hij belast wordt met twee (2) technische fouten.

36.3.4 Een coach moet voor het restant van de wedstrijd worden gediskwalificeerd als:

- Hij belast wordt met twee (2) technische fouten (‘C’) ten gevolge van zijn persoonlijk onsportief gedrag.
- Hij belast wordt met drie (3) technische fouten, alle ten gevolge van onsportief gedrag vanaf de spelersbank (‘B’) (teambegeleiders) of waarvan er één (1) ten laste van de coach (‘C’).

36.3.5 Indien een speler of een coach conform Art. 36.3.3 of Art. 36.3.4 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.

36.4 **Straf**

36.4.1 Indien er een technische fout begaan is:

- Door een speler, zal er een technische fout, begaan als speler, worden genoteerd. Deze fout telt mee voor de teamfouten.
- Door een teambegeleider, zal er een technische fout voor de coach worden genoteerd en deze fout telt niet mee voor de teamfouten.

36.4.2 Er zal aan de tegenstander één (1) vrije worp worden toegekend, gevolgd door:

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

Art.37 Onsportieve fout

37.1 **Definitie**

37.1.1 Een **onsportieve** fout is een persoonlijke fout door een speler begaan die naar het oordeel van de scheidsrechter:

- Geen legitieme poging ondernam direct de bal te spelen volgens de geest en bedoeling van de spelregels.
- Buitensporig hard contact veroorzaakt met een speler in een poging de bal te spelen,
- Contact door een verdedigende speler die van achteren of van opzij in een poging de fast break te onderbreken, waarbij er zich geen verdedigende speler tussen de aanvallende speler en de tegenstanders basket bevindt.
- Contact door een verdedigende speler op een tegenstander op het veld tijdens de laatste twee (2) minuten van de vierde periode en elke extra periode, wanneer de bal voor een inworp van buiten de lijnen is en nog steeds in de handen is van de scheidsrechter of de speler die inworp gaat uitvoeren.

37.1.2 De scheidsrechter moet onsportieve fouten gedurende de gehele wedstrijd op dezelfde wijze interpreteren en dient alleen de actie te beoordelen.

37.2 **Straf**

37.2.1 Ten laste van de overtreder moet een onsportieve fout worden genoteerd.

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

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

37.2.3 Een speler moet voor de rest van de wedstrijd gediskwalificeerd worden, als hij met twee (2) onsportieve fouten wordt belast.

37.2.4 Indien een speler conform Art. 37.2.3 gediskwalificeerd is, zal die onsportieve fout de enige fout zijn die bestraft moet worden en zal er geen extra straf voor de diskwalificatie worden genoteerd.

Art.38 Diskwalificerende fout

38.1 **Definitie**

38.1.1 Een diskwalificerende fout is elke ernstige onsportieve actie begaan door een speler of teambegeleider.

38.1.2 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.

38.2 **Straf**

38.2.1 Een diskwalificerende fout ten laste van de overtreder moet worden genoteerd.

38.2.2 Indien de overtreder moet worden gediskwalificeerd volgens de betreffende artikelen van deze spelregels dan zal hij naar de kleedkamer van zijn team gaan en daar gedurende het verdere verloop van de wedstrijd verblijven, óf, indien hij dat verkiest, het gebouw verlaten

38.2.3 Vrije worp(en) moeten worden toegekend:

- Aan een willekeurige tegenstander aangewezen door de coach, 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:
- Een inworp ter hoogte van het verlengde van de middenlijn, tegenover de wedstrijdtafel.
- Een sprongbal in de middencirkel bij aanvang van de eerste periode.

38.2.4 Het aantal toe te kennen vrije worpen is als volgt:
- Twee (2) vrije worpen als het een fout is zonder contact.
- Twee (2) vrije worpen, indien de fout begaan is tegen een speler die niet met een velddoelpoging bezig is.
- Eén (1) extra worp, indien de fout begaan is tegen een doelende speler en de doelpoging slaagt en geteld wordt.
- Twee (2) of drie (3) vrije worpen, indien de fout begaan is tegen een doelende speler en de doelpoging is mislukt.

Art.39 Vechten

39.1 **Definitie**

Vechten is een fysieke interactie tussen twee (2) of meer tegenstanders (spelers en teambegeleiders).

Dit artikel is alleen van toepassing op teambegeleiders die het spelersbankgebied verlaten tijdens een gevecht of tijdens iedere andere situatie die tot vechten zou kunnen leiden.

39.2 **Regel**

39.2.1 Vervangers, uitgesloten spelers of teambegeleiders, die het spelersbankgebied verlaten tijdens een gevecht of tijdens iedere andere situatie die tot een gevecht zou kunnen leiden, moeten worden gediskwalificeerd.

39.2.2 Slechts de coach en/of assistent-coach is/zijn het toegestaan om het spelersbankgebied te verlaten tijdens een gevecht 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 worden zij 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 moeten zij worden gediskwalificeerd.

39.3 **Straf**

39.3.1 Ongeacht het aantal teambegeleiders, dat gediskwalificeerd wordt voor het verlaten van het spelersbankgebied, zal er één enkele technische fout (‘B’) ten laste van de coach worden genoteerd.

39.3.2 Ingeval er teambegeleiders van beide teams 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, zal de bal aan het niet-scorende team worden toegekend voor een inworp vanaf iedere plaats achter de eindlijn.
- Een team in balbezit was of aanspraak op de bal maakte, zal de bal aan dit team worden toegekend voor een inworp bij het verlengde van de mid-denlijn, tegenover de wedstrijdtafel.
- Geen van beide teams balbezit had, noch aanspraak op de bal maakte, ontstaat een sprongbalsituatie.

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

39.3.4 Alle mogelijke straffen voor fouten tegen spelers die op het speelveld waren bij het vechten of iedere andere situatie die tot vechten kunnen leiden worden volgens Art.42 uitgevoerd.

7.0 Regel 7: Algemene voorzieningen

Art.40 Vijf (5) spelersfouten

40.1 Een speler die vijf (5) fouten heeft begaan wordt daarvan door een scheidsrechter op de hoogte gesteld en dient het speelveld onmiddellijk te verlaten. Hij moet binnen dertig (30) seconden worden vervangen.

40.2 Een fout door een speler begaan die reeds vijf (5) fouten had, wordt beschouwd als zijnde begaan door een uitgesloten speler en wordt ten laste van de coach genoteerd op het wedstrijdformulier (‘B’-notatie).

Art.41 Teamfouten: Straf

41.1 **Definitie**

41.1.1 Een teamfout is een persoonlijke, technische, onsportieve of diskwalificerende fout begaan door een speler. Een team krijgt met de teamfoutenregel te maken, nadat deze vier (4) teamfouten in een periode heeft begaan.

41.1.2 Alle teamfouten die tijdens een interval van de wedstrijd plaatsvinden, worden beschouwd als te zijn begaan in de periode of verlenging die daar op volgt.

41.1.3 Alle teamfouten die tijdens een verlenging worden gemaakt, worden beschouwd als te zijn begaan gedurende de vierde periode.

41.2 **Regel**

41.2.1 Wanneer een team zich in de situatie bevindt dat de teamfoutenregel 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. De speler, waartegen de fout is gemaakt, zal de vrije worp nemen.

41.2.2 Indien er een persoonlijke fout wordt begaan door een speler van een team dat in het bezit is van een levende bal, of aanspraak maakt op de bal, dient deze fout te worden bestraft met een inworp voor de tegenstanders.

Art.42 Speciale situaties

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

42.2 **Procedure**

42.2.1 Alle fouten moeten worden genoteerd 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 teams en alle straffen ten gevolge van dubbelfouten, dienen te worden weggestreept in de volgorde waarin zij hebben plaatsgevonden. Nadat de straffen zijn vastgelegd en 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 Zodra 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 teams er geen straffen meer overblijven die moeten worden uitgevoerd, wordt de wedstrijd als volgt voortgezet.

Indien ongeveer gelijktijdig met de eerste (1e) inbreuk:

- Er een geldig velddoelpunt is gemaakt, zal de bal aan het niet-scorende team worden toegekend voor een inworp vanaf iedere plaats vanachter de eindlijn.
- Een team in balbezit was of aanspraak op de bal maakte, zal de bal aan dit team worden toegekend voor een inworp het dichtst gelegen bij de plaats waar de eerste (1e) inbreuk had plaatsgevonden.
- Geen van beide teams balbezit had, noch aanspraak op de bal maakte, ontstaat een sprongbalsituatie.

Art.43 Vrije worpen

43.1 Definitie

43.1.1 Een vrije worp is een mogelijkheid voor een speler, 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 wordt gedefinieerd als 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.

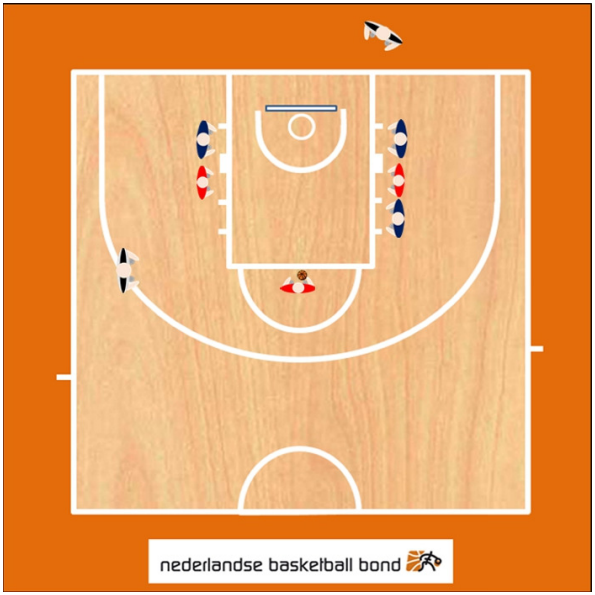
- Indien hij de wedstrijd moet verlaten ten gevolge van letsel, zijn vijfde (5) fout, of gediskwalificeerd is, dan moet zijn vervanger de vrije worpen uitvoeren. Indien geen vervangers beschikbaar, mag een willekeurige teamgenoot de vrije worpen uitvoeren.

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

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 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 in de basket is gegaan of de ring geraakt heeft.
- Een vrije worp-beweging als schijnbeweging maken.

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.
- De vrije worp-nemer niet met hun acties 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 driepuntenlijn op te stellen, totdat de vrije worp beëindigd is.

43.2.6 Gedurende een vrije worp(en), welke door een andere reeks vrije worpen of dooreen inworp gevolgd zal worden, dienen alle spelers zich achter het verlengde van de vrije-worplijn en achter de driepuntenlijn 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 een vrije worp **slaagt en de** overtreding(en) worden door de nemer van de vrije worp begaan zal het punt, indien gemaakt, niet worden toegekend.

Iedere andere overtreding van een speler, welke plaatsvindt direct vóór, ongeveer gelijktijdig, of ná de overtreding door de nemer van de vrije worp begaan, zal worden genegeerd.

De bal zal 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 vrij worp, zal:
- Het punt, 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:
- De **nemer van de vrije worp of een teamgenoot** 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 dat team aanspraak 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 teams** 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 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, indien aanwezig, of de tafelfunctionarissen worden erkend 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 teams 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, blijven geldig.

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 het team worden toegekend, die recht op de bal had op het moment dat de wedstrijd voor het herstellen van de fout 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, moet op het speelveld **terugkomen** om deel te nemen aan het herstellen van de verkeerde beslissing.
  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 (5e) fout of gediskwalificeerd is, moet 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 van het bijhouden van de score, de tijd, of schotklok-bediening door de tafelofficials die betrekking heeft op het bijhouden van de score, het aantal persoonlijke fouten, het aantal time-outs, wedstrijdklok en schotklok, 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 nog niet was aangezet, moet de bal voor een inworp aan het team worden toegekend, waarvan de vrije worpen geannuleerd waren; de inworp is ter hoogte van het verlengde van de vrije-worplijn.
- Indien de wedstrijdklok was aangezet én:
  - Het team in balbezit (of aanspraak op de bal maakt) ten tijde van ontdekken van de verkeerde beslissing hetzelfde team is, dat balbezit had ten tijde van de verkeerde beslissing **of,**
  - Geen van beide teams balbezit heeft ten tijde van ontdekken van de verkeerde beslissing,
  - moet de bal aan het team worden toegekend, die ten tijde van de verkeerde beslissing aanspraak maakte op de bal.
- Indien de wedstrijdklok was aangezet en het team in balbezit (of aanspraak op de bal maakt) ten tijde van ontdekken de verkeerde beslissing de tegenstander is van het team dat 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 het team worden toegekend, dat 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, zal de wedstrijd na herstel van de verkeerde beslissing worden voortgezet, als na iedere normale vrije worp.
- Indien hetzelfde team scoort, nadat de bal onterecht voor een inworp was toegekend, zal 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.

8.0 Regel 8: Scheidsrechters, Tafelfunctionarissen, Commissaris (Plichten en Bevoegdheden)

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 (indien aanwezig) worden bijgestaan.

45.2 De **tafelfunctionarissen** zullen zijn: een scorer, een assistent-scorer, een timer en een schotklok operator.

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, aangesteld voor een wedstrijd, mogen op geen enkele wijze aan de teams 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 aan te passen.**

45.6 Het tenue van de scheidsrechters moet bestaan uit een scheidsrechtershirt, lange zwarte pantalon, zwarte sokken en zwarte basketballschoenen.

45.7 De scheidsrechters en de tafelfunctionarissen behoren hetzelfde 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, de schotklok en de stopwatch aanwijzen en de tafelfunctionarissen erkennen.

46.3 De wedstrijdbal, uit minstens twee (2) door de thuisteam ter beschikking gestelde ballen, vaststellen. Indien geen van deze ballen als wedstrijdbal voldoet, mag hij een andere, meest geschikte, bal 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 perioden aan de hand van de beurtelings balbezit pijl procedure.

46.6 Een wedstrijd stoppen, indien de omstandigheden dat vereisen.

46.7 Kunnen vaststellen dat een team de wedstrijd verloren verklaard krijgt.

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 verloren verklaren of diskwalificerende fouten
- onsportief gedrag van spelers of teambegeleiders, die twintig (20) voor de geplande 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 beslissing nemen. Voor het nemen van deze definitieve beslissing mag hij de tweede scheidsrechter(s), de commissaris, indien aanwezig, en/of de tafelfunctionarissen raadplegen.

46.12 Is bevoegd om voor de wedstrijd vast te stellen en te gebruiken, indien beschikbaar, een Instant Replay System (IRS) om te beslissen voordat hij het wedstrijdformulier tekent

- aan het einde van de periode of verlenging:
  - of een schot voor een succesvol velddoelpunt werd los gelaten voordat het signaal van de wedstrijdklok klonk voor het einde van de periode.
  - of en hoeveel tijd er wordt weergegeven op de wedstrijdklok, als:
    - Een schutter buiten de lijnen stond (out-of-bounds)
    - Een schotklokovertreding heeft plaats gevonden.
    - Een acht (8)-secondenovertreding heeft plaats gevonden.
    - Een fout werd gefloten voor het einde van de speeltijd
- wanneer de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder weergeeft in de vierde periode en elke verlenging,
  - of een schot voor een succesvol velddoelpunt werd los gelaten voor het signaal van de schotklok.
  - of een schot voor een velddoelpunt werd los gelaten, voordat er een fout werd gefloten.
  - om de speler te identificeren die de bal buiten de lijnen heeft doen gaan.

- tijdens elk moment van de wedstrijd
  - of een geslaagd velddoelpunt geteld zal worden voor 2 of 3 punten.
  - na het optreden van een storing van de wedstrijdklok of de schotklok, de correctie van de tijd op de klok(ken) te doen.
  - om de juiste schutter van de vrije worp te bepalen.
  - de betrokkenheid van teamleden en ploegbegeleiders tijdens een gevecht te bepalen.

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 óf, indien de scheidsrechters het noodzakelijk vinden om de wedstrijd te onderbreken. De scheidsrechters dienen niet te fluiten na een geslaagd velddoelpunt, 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 basisprincipes 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.
- Consequent in het gebruik van het concept ‘voordeel/nadeel’, waarbij de scheidsrechters vermijden de voortgang van 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.
- Consequent in iedere wedstrijd het gebruik van gezond verstand, rekening houdend met de mogelijkheden van de betrokken spelers en hun houding en gedrag tijdens de wedstrijd.
- Consequent in het handhaven van evenwicht tussen controle over de wedstrijd en de voortgang van 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 teams wordt ingediend, dient de hoofdscheidsrechter (de commissaris, indien aanwezig), binnen één (1) 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 het restant van 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, indien aanwezig, 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.**

47.8 **Beslissingen genomen door de scheidsrechters zijn definitief en zijn niet omstreden of te negeren.**

Art.48 Scorer en assistent-scorer: Taken

De scorer zal van een wedstrijdformulier zijn voorzien en houdt de volgende zaken bij:

- De teams, 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) technische fouten of twee (2) onsportieve fouten heeft begaan en dat hij gediskwalificeerd dient te worden.
- De time-outs. Hij moet de scheidsrechters bij de volgende time-out gelegenheid inlichten, dat een team 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 beurtelingse 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, omdat de teams 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 teamfoutenbordje op de wedstrijdtafel te plaatsen, het dichtst gelegen bij de spelersbank van het team met de teamfouten-regel situatie, nádat de bal levend is geworden na het behalen van de vierde (4e) 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 op het scoreformulier 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 vóórdat het wedstrijdformulier door de hoofdscheidsrechter is ondertekend, dan dient de vergissing te worden hersteld, zelfs in het geval deze correctie het uiteindelijke resultaat beïn-vloedt.
- Nadat het wedstrijdformulier door de hoofdscheidsrechter is ondertekend, is de vergissing niet meer te herstellen. De hoofdscheidsrechter of de commissaris, indien aanwezig, 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 speeltijd, de time-outs en de intervallen bij te houden.
- Met een zeer luid signaal er voor zorgdragen, 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 teams en de scheidsrechters tenminste 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 of wordt aangeraakt.
- Gedurende een inworp, de bal door een speler op het speelveld geraakt of wordt aangeraakt.

- Door het stoppen van de wedstrijdklok wanneer:
  - De speeltijd aan het einde van elke periode verstreken is en dit niet automatisch door de wedstrijdklok plaats vond.
  - Een scheidsrechter fluit, terwijl de bal levend is.
  - Er een velddoelpunt wordt gescoord tegen een team, dat een belaste time-out heeft aangevraagd.
  - Er een velddoelpunt wordt gescoord als de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder weergeeft in de vierde periode of iedere verlenging.-
  - Het signaal van de schotklok af gaat, terwijl een team 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 interval als volgt bijhouden:
- Door onmiddellijk de klok aan te zetten, nadat de vorige periode beëindigd was.
- Door het gebruik van zijn signaal, achtereenvolgens drie (3) minuten, en anderhalve (1,5) minuut 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 interval te stoppen, wanneer de interval beëindigd is.

Art.50 De schotklokoperator: Taken

De schotklokoperator zal van een schotklok zijn voorzien en dit zodanig bedienen, dat het wordt:

50.1 **Gestart of herstart als:**
- Een team op het speelveld controle verkrijgt over een levende bal. Het vervolgens simpelweg aanraken van een bal door een tegenstander doet niet een nieuwe schotklokperiode starten als hetzelfde team in balbezit blijft.
- Bij een inworp, als de bal een speler raakt of legaal door een speler op de speelvloer is aangeraakt.

50.2 **Stil gezet maar niet teruggezet,** wanneer **hetzelfde team dat** voordien in balbezit was, de bal voor een inworp wordt toegewezen als gevolg van:

- Een uitbal.
- Een speler van hetzelfde team gewond is geraakt.
- Een sprongbalsituatie.
- Een dubbelfout.
- Gelijkwaardige straffen tegen beide teams die elkaar opheffen.

50.3 **Stil gezet en teruggezet** naar vierentwintig (24) seconden, zonder zichtbare weergave op de schermen, als:

- De bal op een legale wijze in de basket gaat.
- De bal de ring van de tegenstanders basket raakt, tenzij de bal klem komt te zitten tussen basket en bord en de bal in bezit komt van het team dat niet in balbezit was voor de bal de ring raakte.
- De bal aan het team wordt toegekend voor een inworp op de verdedigingshelft:
  - Als gevolg van een fout of een overtreding.
  - De wedstrijd gestopt wordt vanwege een actie die niet verbonden is aan het team dat controle over de bal heeft.
  - De wedstrijd gestopt wordt vanwege een actie die aan geen van beide teams verbonden is, tenzij de tegenstander in het nadeel wordt gebracht.
- Er vrije worpen worden toegekend aan het team.
- De inbreuk op de regels is begaan door het team in balbezit.

50.4 **Stil gezet maar niet teruggezet** naar vierentwintig (24) seconden wanneer aan hetzelfde team dat eerder controle over de bal had, een inworp wordt toegekend op de aanvalshelft en veertien (14) seconden of meer zichtbaar zijn op de schotklok:

- Als gevolg van een fout of een overtreding.
- De wedstrijd gestopt wordt vanwege een actie die niet verbonden is aan het team dat controle over de bal heeft.
- De wedstrijd gestopt wordt vanwege een actie die aan geen van beide teams verbonden is, tenzij de tegenstander in het nadeel wordt gebracht.

50.5 **Stil gezet en teruggezet naar veertien (14) seconden** wanneer:

- Aan hetzelfde team dat eerder balbezit had, een inworp wordt toegekend op de aanvalshelft en dertien (13) seconden of minder zichtbaar zijn op de:
  - Als gevolg van een fout of een overtreding.
  - De wedstrijd gestopt wordt vanwege een actie die niet verbonden is aan het team dat controle over de bal heeft.
  - De wedstrijd gestopt wordt vanwege een actie die aan geen van beide teams verbonden is, tenzij de tegenstander in het nadeel wordt gebracht.

- Nadat de bal de ring geraakt heeft bij een niet succesvol schot, een laatste of enige vrije worp of bij een pass als het team dat controle over de bal verkrijgt hetzelfde team is als het team controle over de bal had, voordat deze de ring raakte.

50.6 **Uitgezet, n**adat de bal dood is geworden en de wedstrijdklok in de betreffende periode heeft stil gestaan als er een nieuw balbezit is voor een team en er minder dan veertien (14) seconden op de wedstrijdklok resteren.

Het signaal van de schotklok stopt niet de wedstrijdklok of de wedstrijd, noch maakt het de bal dood, tenzij een team balbezit heeft.

A. Signalen voor de scheidsrechters

A.1 De handsignalen zoals in deze regels getoond, zijn de enige officiële signalen.

A.2 Bij het aangeven naar de jurytafel is het sterk aanbevolen om verbaal de communicatie te ondersteunen (in internationale wedstrijden in de Engelse taal).

A.3 Het is van belang, dat tafelfunctionarissen met deze signalen bekend zijn.

Wedstrijdklok signalen

STOP WEDSTRIJDKLOK

Open hand

STOP WEDSTRIJDKLOK VOOR EEN FOUT

Gesloten vuist

TIJD IN

Beweeg hand snel naar beneden

Scoren

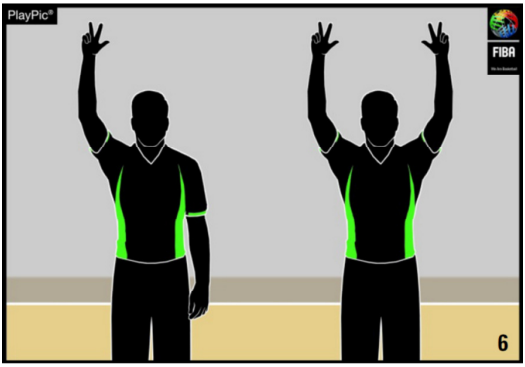
1 PUNT

Een vinger op en neer vanuit de pols

2 PUNTEN

Twee vingers op en neer vanuit de pols

3 PUNTEN



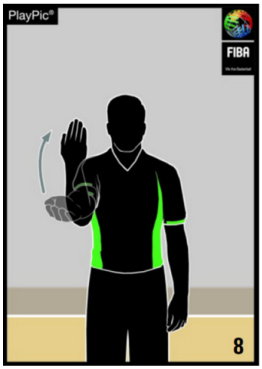
Drie opgestoken vingers
Eén arm: poging
Twee armen: succesvol

Vervanging en time-out

SPELERSWISSEL

Onderarmen kruisen

IN HET VELD WENKEN

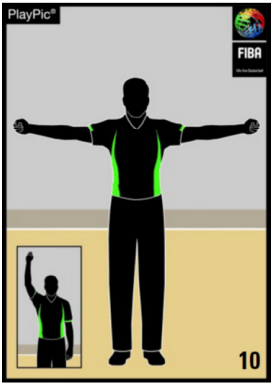


Open hand, wuivend gebaar in de richting van het lichaam

BELASTE TIME-OUT

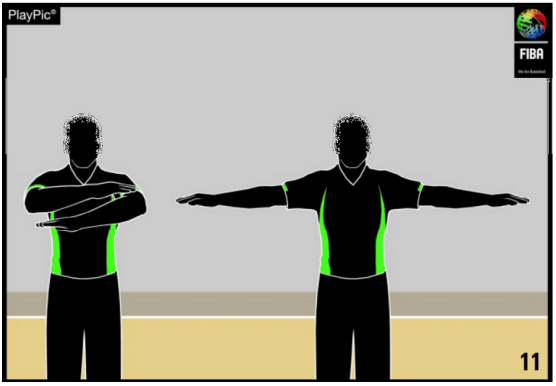
Maak T. Laat wijsvinger zien

MEDIA TIME-OUT



Open armen met gebalde vuisten.

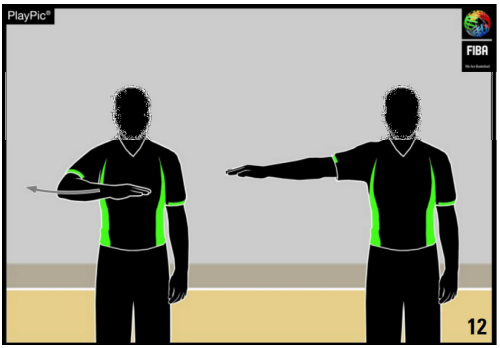
SCORE ANNULEREN, ANNULEREN ACTIE



Scharende actie met de armen, Eenmaal voor de borst langs

Informatief

ZICHTBAAR TELLEN

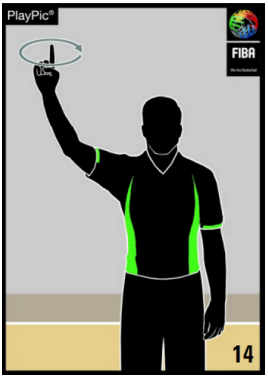


Tellen, waarbij de vlakke palm wordt bewogen

COMMUNICATIE

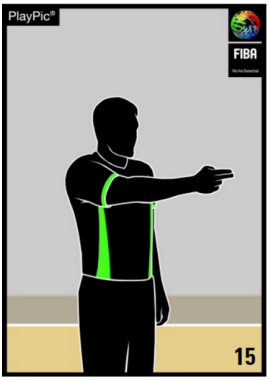
Opgestoken duim

SCHOTKLOK RESET



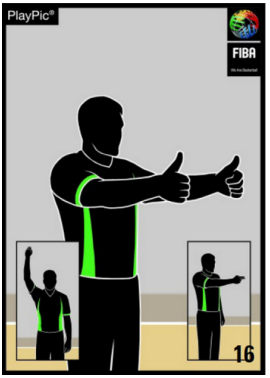
Draaiende hand, met opgestoken wijsvinger

RICHTING VAN HET SPEL EN/OF UITBAL



Wijs met vinger evenwijdig aan de zijlijn

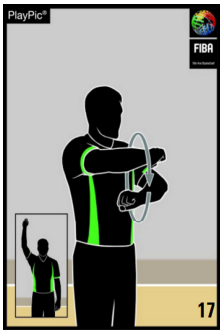
BALVAST/ SPRONGBALSITUATIE



Duimen omhoog, gevolgd door het aangeven van de richting volgens de beurtelings balbezitpijl

Overtredingen

LOPEN

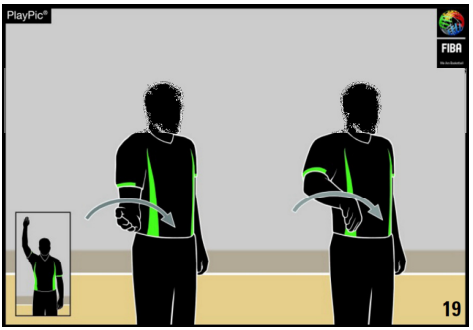


Vuisten om elkaar heen draaien

VERKEERD GEDRIBBELD OF SECOND DRIBBEL

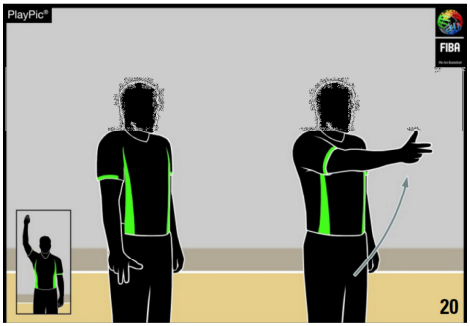
Handen op en neer

DRAGEN VAN DE BAL



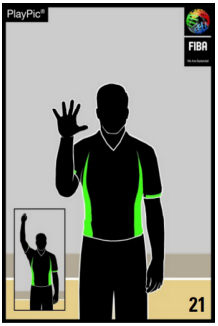
Half draaiende voorwaartse beweging met de hand

DRIE SECONDEN



Uitgestrekte arm met drie vingers

VIJF SECONDEN

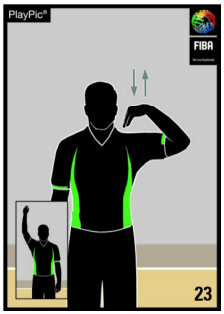


Laat vijf vingers zien

ACHT SECONDEN

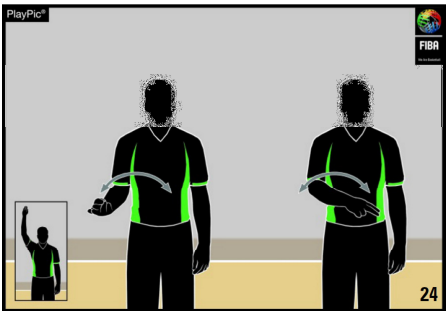
Laat acht vingers zien

VIERENTWINTIG SECONDEN



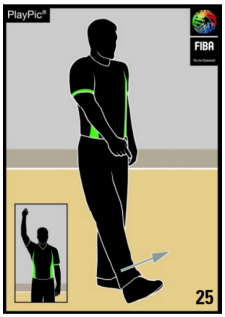
Vingers raken de schouder

TERUGSPELEN



Zwaaien met de arm voor het lichaam.

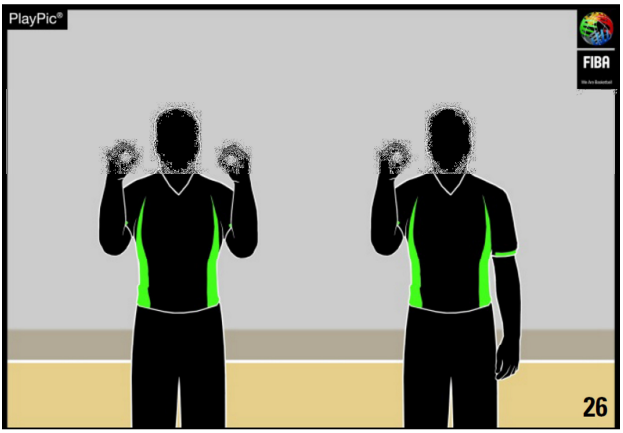
OPZETTELIJK VOETBAL



Vinger wijst naar voet

Spelernummers

Nr 00 en 0



Beide handen tonen nummer 0 Rechterhand toont nummer 0

Nr. 1-5

Rechterhand toont nummer 1-5

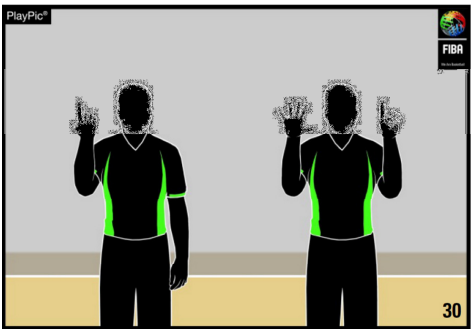
Nr. 6-10

Rechterhand toont nummer 5 en linkerhand nummer 1 tot 5

Nr. 11-15

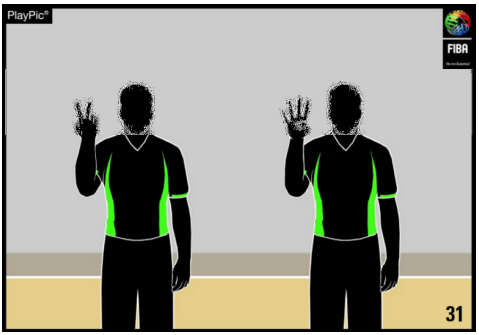
Rechterhand toont gebalde vuist en linkerhand toont nummer 1 tot 5

Nr. 16



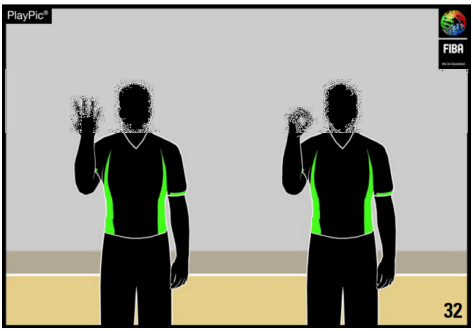
Allereerst met de omgekeerde rechterhand nummer 1 aangeven voor het tiental – dan met de open handen de enkeltallen aangeven, nummer 6

Nr. 24



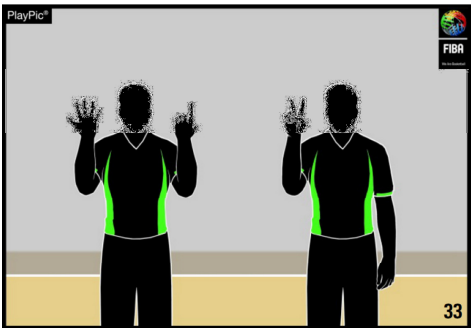
Allereerst met de omgekeerde rechterhand nummer 2 aangeven voor het tiental – dan met de open rechterhand de enkeltallen aangeven, nummer 4

Nr. 40



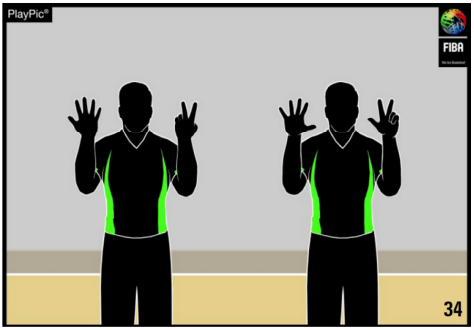
Allereerst met de omgekeerde rechterhand nummer 4 aangeven voor het tiental – dan met open handen de enkeltallen aangeven, nummer 0

Nr. 62



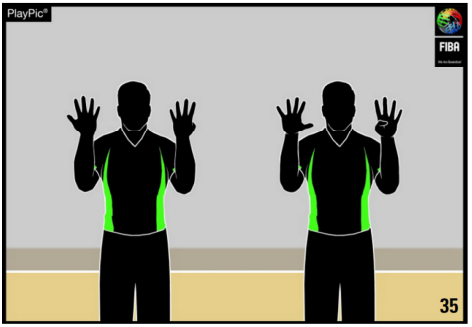
Allereerst met de omgekeerde handen nummer 6 aangeven voor het tiental – dan met de open rechterhand de enkeltallen aangeven, nummer 2

Nr. 78



Allereerst met de omgekeerde handen nummer 7 aangeven voor het tiental – dan met de open handen de enkeltallen aangeven, nummer 8

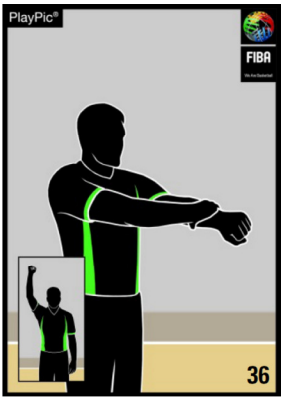
Nr. 99



Allereerst met de omgekeerde handen nummer 9 aangeven voor het tiental – dan met de open handen de enkeltallen aangeven, nummer 9

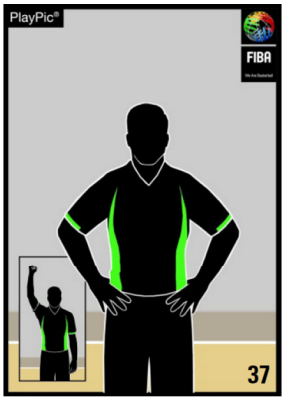
Type fouten

VASTHOUDEN



Grijp pols vast, naar beneden gericht

BLOKKEREN (verdedigend)
ILLEGAAL SCREEN
(aanvallend)

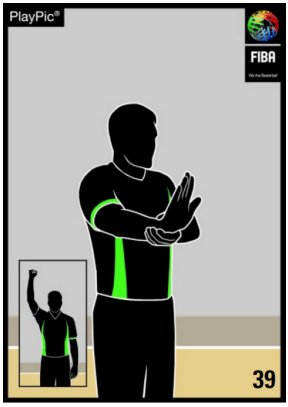


Beide handen op de heupen

DUWEN of DOORDRING-
EN ZONDER BAL

Boots duw na

HANDCHECKING

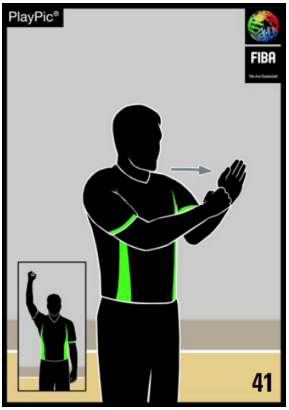


Grijp de palm vast en beweeg hand naar voren

ONGEOORLOOFD GEBRUIK HANDEN

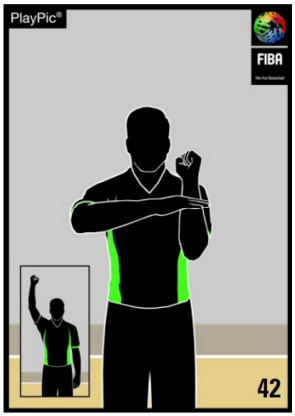
Sla op de pols

DOORDRINGEN MET BAL



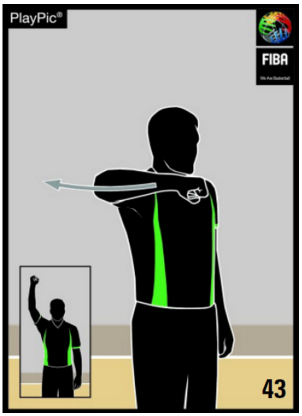
Sla met gebalde vuist tegen handpalm

ILLEGAAL CONTACT MET DE HAND



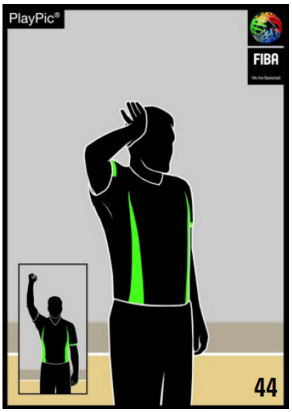
Sla met de vlakke palm tegen de andere onderarm

OVERMATIG GEBRUIK VAN DE ELLEBOGEN



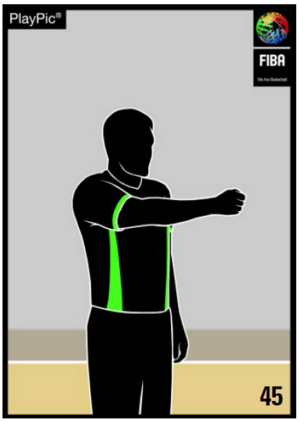
Beweeg elleboog naar achteren

SLAAN TEGEN HET HOOFD



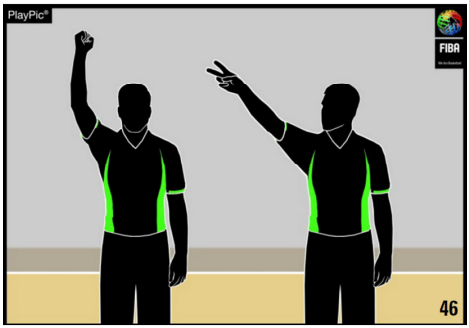
Boots contact tegen het hoofd na

FOUT BEGAAN DOOR TEAM IN BALBEZIT



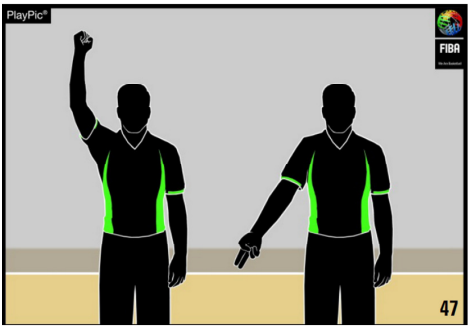
Gebalde vuist naar de basket van het team dat de fout beging

FOUT GEMAAKT IN EEN DOELPOGING (ACT OF SHOOTING)



Eén arm met gebalde vuist omhoog, gevolgd door het direct aangeven van het aantal vrije worpen.

FOUT GEMAAKT, NIET IN EEN DOELPOGING



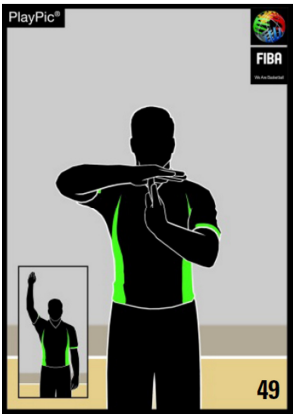
Eén arm met gebalde vuist omhoog, direct gevolgd door het wijzen naar de vloer.

Speciale fouten

DUBBEL FOUT

Gebalde vuisten zwaaien

TECHNISCHE FOUT



Maak T, laat palm zien

ONSPORTIEVE FOUT

Pols beetpakken

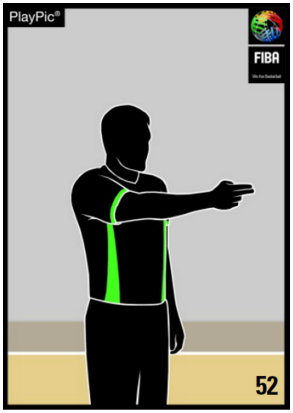
DISKWALIFICERENDE FOUT

Gebalde vuisten

Afhandeling van straffen die horen bij fouten

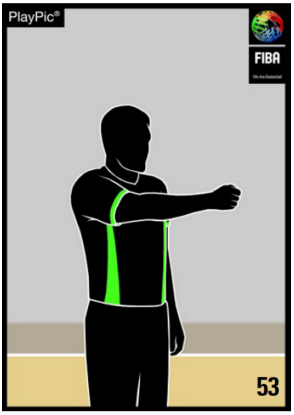
Rapporteren naar de jurytafel

NA EEN FOUT ZONDER VRIJE WORP(EN)



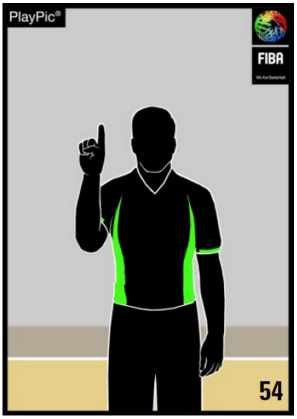
Wijs met vinger, arm evenwijdig aan de zijlijnen

NA EEN FOUT DOOR TEAM IN BALBEZIT



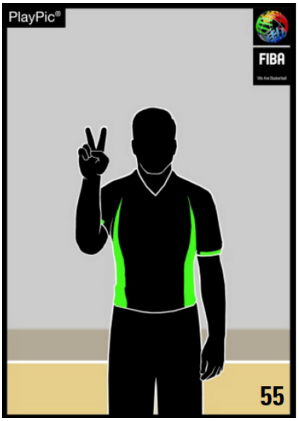
Gebalde vuist, arm evenwijdig aan de zijlijnen

1 VRIJE WORP



Steek een (1) vinger op

2 VRIJE WORPEN



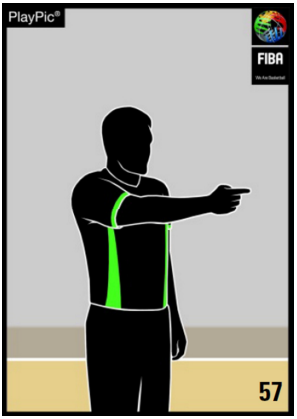
Steek twee (2) vingers op

3 VRIJE WORPEN

Steek drie (3) vingers op

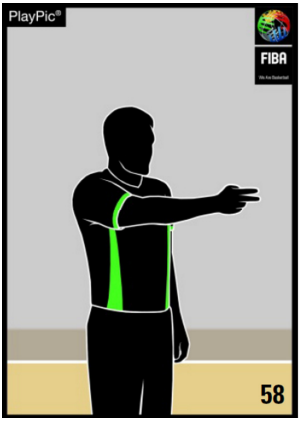
Afhandeling vrije worpen – Actieve scheidsrechter (Lead)

1 VRIJE WORP



Een (1) vinger horizontaal

2 VRIJE WORPEN



Twee (2) vingers horizontaal

3 VRIJE WORPEN

Drie (3) vingers horizontaal

Afhandeling vrije worpen – Passieve scheidsrechter (Trail en Centre)

1 VRIJE WORP

Wijsvinger opsteken

2 VRIJE WORPEN

Vingers tegen elkaar met beide handen

3 VRIJE WORPEN

Drie (3) vingers opsteken met beide handen

B. Het Wedstrijdformulier

B.1 Het wedstrijdformulier zoals getoond in Tekening 8, is het formulier dat door de NBB is goedgekeurd (op basis van het scoreformulier van de FIBA Technische Commissie).

nbb
nederlandse basketball bond

Team A _____

Team B _____

Competitie: _____ Datum: __-__-__ Tijd: __:__ Hoofdscheidsrechter: _____
Wedstrijd No.: _____ Plaats: _____ 2e scheidsrechter: _____

Team A: _____

Time-outs — Teamfouten

1e helft [ ] Periode ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4

2e helft [ ] ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

[ ] Extra tijd

Licentie No.	Spelersnamen	No	Starter	Fouten 1	2	3	4	5

Coach: _____ (assistent coach)

Team B: _____

Time-outs — Teamfouten

1e helft [ ] Periode ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4

2e helft [ ] ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

[ ] Extra tijd

Licentie No.	Spelersnamen	No	Starter	Fouten 1	2	3	4	5

Coach: _____ (assistent coach)

SCOREVERLOOP

M M M M

Scores: Periode ①A ___ B ___ ②A ___ B ___
③A ___ B ___ ④A ___ B ___
Extra tijd A ___ B ___

Einduitslag: Team A ___ Team B ___
Naam van winnend team: _____

Naam scorer: _____
Naam timer: _____
Naam 24-sec. operator _____
Naam Commissaris _____

Hoofdscheidsrechter _____
2e scheidsrechter _____
Handtekening aanvoerder in geval van protest _____

Wit: NBB Rose: winnend team geel: verliezend team groen: doping controle official

Tekening 8. *Wedstrijdformulier*

B.2 Het wedstrijdformulier van FIBA is afwijkend en bestaat uit één (1) origineel en drie (3) 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 het team dat gewonnen heeft en de gele laatste kopie voor het team dat verloren heeft.
Het wedstrijdformulier van de NBB bestaat uit één (1) origineel en drie (3) kopieën, op papier van verschillende kleuren. Het witte origineel is voor de NBB. De gele kopie is voor het team dat verloren heeft en de roze kopie voor het team dat gewonnen heeft.

Opmerking:
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.
Het is toegestaan, het wedstrijdformulier elektronisch voor te bereiden en te voltooien.

Competitie: NBB	Datum: 02-09-2006	Tijd: 20.00	Hoofdscheidsrechter: W. van Roosmalen
Wedstrijd no: 001	Plaats: Almelo		2e scheidsrechter: B. Woudstra

Tekening 9. *Kop Wedstrijdformulier*

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 teams te noteren in de ruimte aan de bovenkant van het wedstrijdformulier. Team A is altijd het thuisspelende team of bij toernooien of wedstrijden op neutraal terrein, het team dat als eerste in het programma wordt genoemd. Het andere team is team ‘B’.

B.3.2 Hij zal dan invullen:
- De naam van de competitie
- Het wedstrijdnummer
- De datum, tijd en plaats van de wedstrijd
- De namen van de scheidsrechters

B.3.3 Team ‘A’ beslaat de bovenste helft van het wedstrijdformulier en team ‘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 het team 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, waarbij hij gebruik maakt van de lijst, zoals deze door de coach of zijn vertegenwoordiger is overhandigd. De aanvoerder van het team wordt aangeduid door direct achter zijn naam (CAP) te noteren.

B.3.3.3 Indien een team 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 team bestemd is, moet de scorer de naam van de coach en de assistent-coach van de betreffende team 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 team.

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 team ‘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 team, 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.

B.7 Time-out

B.7.1 Verleende time-outs tijdens iedere helft of verlenging dienen op het wedstrijdformulier te worden geadministreerd, door het aanbrengen van de minuut van de speeltijd van de periode of verlenging in de daarvoor bestemde vakjes onder de naam van het betreffende team.

B.7.2 Aan het einde van iedere periode of verlenging moeten niet gebruikte vakjes door middel van twee evenwijdige strepen worden aangegeven. Wanneer een team, voor de laatste twee (2) minuten van de tweede helft, geen time-out is toegekend, dan zal de scorer twee (2) horizontale lijntjes zetten in het eerste vakje van de time-outs van de tweede helft voor dat team.

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 teambegeleiders, 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}. Een tweede technische fout, vindt op dezelfde wijze plaats, gevolgd door een ‘GD’ in het volgende vakje.

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 ‘GD’ in het volgende 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}. Een derde technische fout (waarvan één een ‘C’ kan zijn) vindt op dezelfde manier plaats (‘B” of ‘C’) gevolgd door een ’GD’ in het volgende vakje.

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 ‘GD’ in het direct daarop volgende vakje.

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},9^{2} of 9^{3}.

B.8.3.8 Alle fouten begaan door beide teams, waarvan de straffen van gelijke zwaarte zijn en weggestreept worden volgens Art. 42: 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 teambegeleiders 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.	D_2	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.			

Indien alleen de assistent-coach is gediskwalificeerd:

Coach	LOOR, A.	B_2		
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

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

Coach	LOOR, A.	D_2	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

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

003	SMITH, E.	6	⊗	P_2	P_2	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	⊗	T_2	P_3	P_1	P_2	F	

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

015	RUSH, S.	11	X	T_2	P_3	P_2	P_1	P_2	F

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

Coach	LOOR, A.	B_2		
Assistant Coach	MONTA, B.			

Opmerking: Technische of diskwalificerende fouten volgens Art.39, dienen niet voor de teamfouten 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, F.	4	⊗	D				

En

Coach	LOOR, A.	B_2		
Assistant 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.	B_2		
Assistant Coach	MONTA, B.	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	T_2	P_3	P_2	P_1	P_2	D	

En

Coach	LOOR, A.	B_2		
Assistant Coach	MONTA, B.			

B.9 Teamfouten

B.9.1 Op het wedstrijdformulier staan er bij iedere periode vier (4) vakjes (direct onder de naam van het team en boven de namen van de spelers), waarin de teamfouten 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 het team 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 teams 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 teams. 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 teams in de vakken links en rechts van de ‘M’ kolom in te vullen. In het linker vakje de letter van het team dat op de basket aan zijn linkerzijde (gezien vanachter de wedstrijdtafel) de doelpunten maakt en in het rechter vakje de letter van het team dat 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 ([) te voorzien, dat twee (2) of drie (3) vakjes omspant en wordt in de ruimtetussen het spelersnummer en het doelpunt geplaatst. In geval van meerdere vrije worpen, hoeft het nummer van de speler slechts éénmaal vermeld te worden.
- 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 teams in dezelfde minuut gemaakt, in de tweede en vijfde kolom in dezelfde horizontale regel bij te schrijven.

A		M	B	
4	2	1		
11	4			
12	6			
5	8	2	5	-
				1
				2
4	11	3		
		4	12	4
8	13	5		
8	14			
		6		
		7		
6	16	8	9	6
7	18		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	21
14	26	10		
	B			A
	21			26

Tekening 11. *Doorlopende Score*

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 Goaltending en Interference), worden genoteerd als te zijn gemaakt door de speler die de velddoelpoging ondernomen heeft.

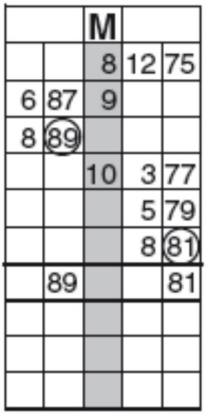
B.11.4 Aan het einde van iedere periode dient de scorer een dikke cirkel (O) te plaatsen rond het laatste getal van de punten gemaakt door beide teams en een dikke horizontale streep te trekken over de hele kolombreedte onder de laatste aantekening. Onder deze streep de omcirkelde score over te nemen.

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 teams het met de verbetering niet eens is, dient hij de hoofdscheidsrechter onmiddellijk in te lichten, zodra de bal dood is en de wedstrijdklok stilstaat.

B.12 Het noteren van de doorlopende score: Afronding

B.12.1 Aan het einde van de wedstrijd dient de scorer twee dikke horizontale strepen te trekken over de hele kolombreedte onder de uiteindelijke score, zoals genoteerd conform B.11.4.



Tekening 12. *Afronding*

B.12.2 Aan het einde van iedere periode moet de scorer de score die door beide teams 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 team noteren.

B.12.4 De scorer moet zijn naam in blokletters op het wedstrijdformulier noteren, nadat eerst de timer en de schotklokoperator hun naam in blokletters op het wedstrijdformulier hebben genoteerd.

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.

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

Tekening 13. *Onderkant Wedstrijdformulier*

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.

C. Procedure Protest

Indien tijdens een officiële FIBA-competitie een team 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 het team als volgt te handelen:

C.1 De aanvoerder (CAP) van dat team dient onmiddellijk na afloop van de wedstrijd de hoofdscheidsrechter mee te delen, dat zijn team 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 vereniging 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 team) X protesteert tegen de uitslag van de wedstrijd tussen de teams 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 CHF 1.500.

De nationale bond van de betrokken team of vereniging, moet de tekst van zijn protest binnen één (1) uur na afloop van de wedstrijd bij de vertegenwoordiger van de FIBA of de Voorzitter van de Technische Commissie indienen. Als de beslissing van de Technische Commissie in het voordeel is van het protesterende team dan wordt de borgsom terugbetaald.

C.2 De hoofdscheidsrechter moet binnen één (1) 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 team 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'Appèl 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 CHF 3.000. Als de beslissing van de Jury d'Appèl in het voordeel is van het protesterende team dan wordt de borgsom terugbetaald

C.4 Video, film, foto's of iedere andere vorm van visueel elektronische/digitale apparatuur, mag uitsluitend worden gebruikt om de verantwoordelijkheid betreffende de handhaving van de orde vast te kunnen stellen of voor educatieve (training) doeleinden, nadat de wedstrijd beëindigd is.

Noot:
Voor competities die door de Nederlandse Basketball Bond worden georganiseerd gelden de reglementen, zoals deze door de NBB zijn gepubliceerd.

D. Klassering van teams

Zie FIBA Official Basketball Rules 2014.

E. Media Time-outs

E.1 **Definitie**
De organiserende instantie van de competitie mag zelf bepalen, of het Media 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) Media time-out per periode toegestaan. Media time-outs tijdens verlengingen zijn niet toegestaan.

E.2.2 De eerste time-out van iedere periode (team of Media) moet een duur hebben van 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 teams 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 Media time-out, bijv. de eerste in een periode, óf
- Zestig (60) seconden, niet beschouwd als Media time-out, bijv. aangevraagd door een van beide teams, nádat de Media time-out is toegewezen.

E.3 **Procedure**

E.3.1 Idealiter zou de Media 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 teams een time-out heeft aangevraagd vóór aanvang van de laatste vijf (5) minuten van de periode, wordt er een Media time-out toegekend bij de eerste gelegenheid dat de bal dood wordt en de klok stilstaat. Deze time-out wordt aan geen van beide teams belast.

E.3.3 Indien een van beide teams een time-out wordt toegewezen vóór aanvang van de laatste vijf (5) minuten van de periode, zal deze time-out als Media time-out worden gebruikt.
Deze time-out telt zowel als Media time-out, als time-out voor het team dat 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.

Trefwoorden

Aanvalshelft		5
acht seconden	definitie	33
Aanvoerder	als coach	15
	taken en bevoegdheden	14
Arts	speelveld betreden	13
Assistent-coach	taken en bevoegdheden	14
	wedstrijdformulier	14
Bal	Specificaties	121
	wedstrijdbal	59
Balbezit	definitie	21
Balvast	definitie	18
Basket	aanraken	37
Beurtelings balbezit		20
Blessure	scheidsrechter	61
	speler	13
Blokkeren	definitie	43
Bord	materiaal	118
Bordjes	fouten	123
Cilinderprincipe		39
Coach	diskwalificatie	51
	taken en bevoegdheden	14
	lid team	11
	spelerslijst	15
	technische fout	52
Commissaris	protest	61
	taken	59
Doordringen	definitie	43
Dubbelfout	definitie	46
Dunk	definitie	21
Duwen	definitie	45
Fout	einde periode	46
	definitie	45
	geweld	49

Fumbelen	definitie	31
Gelijke stand	vervolg wedstrijd	16
Goaltending	definitie	37
Interference	definitie	37
Inworp	uitvoering	24
Kleding	voorschriften	11
Legale verdedigende positie	definitie	40
Onderbreking	definitie taken timer	16 63
Pivotvoet	definitie	32
Plaatsen langs het beperkte gebied	verdeling	55
Teambegeleider		11
Scheidsrechter	kleding plaatsbepaling	59 18
Schoppen van de bal		21
Screening	legaal, illegaal	42
Signalen	geluid	123
Speelgerechtigd		11
Speelbevoegd		11
Speler	vijf fouten in de lucht vervanger	53 44 11
Spelersbankgebied	definitie	9
Sprongbalsituaties		19
Verdedigingshelft	definitie	5
Voorwerpen door spelers gedragen		12
Wedstrijdklok bediening		121
Wisselgelegenheid		27

Overzicht Tekeningen

Tekening 1	Volledige afmetingen speelveld	6
Tekening 2	Beperkte gebied	8
Tekening 3	Tweepunten-/Driepuntengebied	8
Tekening 4	Wedstrijdtafel en stoelen vervangers	9
Tekening 5	Cilinderprincipe	39
Tekening 6	Opstelling spelers gedurende vrije worpen	55
Tekening 7	Signalen scheidsrechters	67
Tekening 8	Wedstrijdformulier	80
Tekening 9	Kop Wedstrijdformulier	81
Tekening 10	Teams op het Wedstrijdformulier	84
Tekening 11	Doorlopende score	86
Tekening 12	Afronding	87
Tekening 13	Onderkant Wedstrijdformulier	88

Appendix Spelregels Specifiek voor de Rolstoel (IWBF)

IWBF

International Wheelchair Basketball Federation

NBB – Januari 2013

INHOUD

Spelregels

3.1	Kennis van de rolstoel	98
3.1.5	De maximale hoogte	98
4.3.1 lid 2	T-shirts	100
5.3/5.4/5.5	Geblesseerde speler	100
Art. 11	Plaatsbepaling van een speler	101
Art. 12	Tap-off (Opgooi) en beurtelings balbezit	101
Art. 13	Hoe de bal wordt gespeeld	102
Art. 14	Balbezit	102
Art. 15	Doelende speler	102
Art. 17	Inworp	103
Art. 23	Speler uit en bal uit	103
Art. 24	Dribbelen	103
Art. 25	Lopen (Drie keer pushen)	103
Art. 26	Drie seconden.	104
Art. 28	Acht seconden	104
Art. 30	Terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft	104
Art. 31	Liften en het los van de vloer optrekken van de achterwielen	105
Art. 32	Fouten	107
Art. 33	Contact: Algemene principes	108
33.2	Principe van de Verticaliteit - De rolstoelcilinder	108
33.3	Legale verdedigende positie	109
33.6	Voorlangs kruisen van de baan	110
Art. 37	Diskwalificerende fout	111
Art.38	Technische fout	111
Art. 41	Ploegfouten: Straf	112
Art. 43	Vrije worpen	112

Spelers Classificatie Systeem

Art. 51	Spelers Classificatie Punten Systeem	113
51.2	Het vastgestelde totaal	113

Specifieke signalen voor de rolstoelscheidsrechters	114
Correcties op de inhoud van het spelregelboekje	115
Hoe de bandriem aan te brengen	116

Appendix
Spelregels specifiek voor rolstoelbasketball (IWBF)

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

2.4.7. De no-charge semicirkel is niet van toepassing voor IWBF

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 **De horizontale beschermbeugel**
De horizontale beschermbeugel aan de voorkant van de rolstoel moet, vanaf het meest vooruitstekende deel en over de gehele lengte, op 11 cm boven de vloer zijn aangebracht. Deze beugel mag recht of gebogen zijn, maar niet scherp of puntig. De metingen moeten worden gedaan met de voorste zwenkwielen in de voorwaartse rijrichting.

Bij ontbreken van een horizontale beugel moet het voetenplankje, op het meest vooruitstekende deel en over de hele lengte, zich op11 cm boven de vloer bevinden.

Daar, waar een horizontale beschermbeugel aanwezig is, mag de voetenplank, die erachter is gemonteerd, elke hoogte hebben, zolang deze de vloer niet raakt.

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 wieltjes aan de achterste stangen van de rolstoel te bevestigen.

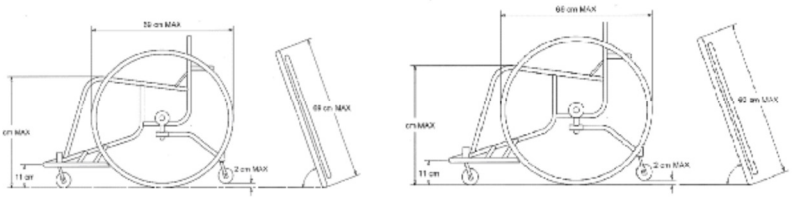
3.1.4 Er mogen één (1) of twee (2) anti-tip apparaatjes, met niet meer dan twee (2) kleine wieltjes bevestigd worden aan óf het frame óf aan de as, aan de achterzijde van de rolstoel. Deze wieltjes mogen regelmatig of voortdurend contact met het speelveld maken. De wieltjes moeten zo geplaatst zijn, 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 wieltjes en het speeloppervlak twee (2) cm. De anti-tip wieltjes 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 wieltje 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.



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

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.

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

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

3.1.9 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.

3.1.10 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.

3.1.11 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.

Reflectoren of knipperlichten zijn niet toegestaan aan de grote wielen, de stoel of aan de zwenkwielen

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 onderbreken om het team in de gelegenheid te stellen de rolstoel te repareren. Indiende reparatie niet binnen 50 seconden 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 noodzaak de speler te beschermen, als hij/zij bepaalt wanneer het de geschikte tijd is om het spel te onderbreken.

.

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.

5.3 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 dat team tot minder dan vijf (5) spelers op de speelveld is teruggebracht.

5.4 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 speelvloer 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 speelvloer 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 (1e) periode tussen twee (2) tegenstanders opgooit.

12.1.3 Een balvast vindt plaats, als één of meer spelers van beide strijdende teams, 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**

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

14.1.4 Een speler in balbezit of welke probeert balbezit te verkrijgen, begaat een overtreding als hij:

14.1.4.1 De vloer met enig deel van zijn lichaam raakt, met uitzondering van zijn hand(en) of,

14.1.4.2 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) wieltje(s), de vloer raakt.

Art. 15 Doelende speler

15.1.2 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.
- **Eindigt** als de bal de handpalm(en) van de schutter heeft verlaten en de schotbeweging in zijn geheel is beëindigd (d.w.z. dat de beweging van de handen in de richting van de vloer of naar de rolstoel, of ingeval van een onderhandse worp naar de basket, is afgerond).
- 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.

15.1.3 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.

23.2.4 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 dit team was aangeraakt.

Art. 24 Dribbelen

24.1 **Definitie**

24.1.2 Een dribbel start, als een speler op het speelveld controle over een levende bal heeft verkregen en:

- Gelijktijdig zijn rolstoel duwt en de bal stuit, of,

24.1.3

- 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 team in het bezit is van een levende bal en de wedstrijdklok loopt. (Zie ook 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 álle wielen van zijn rolstoel, evenals de anti-tip wieltjes welke aanhoudend met het speelveld in contact komen, buiten het beperkte gebied staan.

Art. 28 Acht seconden

28.1 **Definitie**

28.1.2. Het team heeft er voor gezorgd dat de bal op zijn aanvalshelft is, als:

- De bal, niet in bezit van enige speler, de aanvalshelft heeft geraakt,
- De bal legaal aangeraakt is door, of een aanvallende speler raakt die met alle wielen van zijn rolstoel, inclusief de antitipwieltjes, die voortdurend met de speelvloer in aanraking komen, zich op zijn aanvalsheft bevindt.
- De bal legaal is aangeraakt door, of een verdedigende speler raakt die met een deel van zijn rolstoel in contact is met zijn verdedigingshelft.
- De bal een scheidsrechter raakt die met een deel van zijn lichaam in contact is met de aanvalshelft van het team dat in balbezit is.
- Gedurende een dribbel van de verdedigingshelft naar de aanvalshelft, de dribbelaar de bal en alle wielen van de rolstoel inclusief de anti-tip zwenkwieltjes, die in constant contact zijn met de speelvloer, geheel in contact heeft met de aanvalshelft.
- De dribbelaar, die met alle wielen van de rolstoel, inclusief elk anti-tip wieltje, 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 team 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 team op de aanvalshelft, inclusief bij de inworpen 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 een actie, waarbij een speler zich dusdanig uit zijn rolstoel verheft, dat zijn zitvlak niet meer in contact is 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 kunnen spelen of te proberen een schot **of een pass van de tegenstander te blokkeren of om een pass van een medespeler veilig te stellen.**

31.2 Straf

31.2.1 De overtreder zal belast worden met een lift fout.
De wedstrijd zal door de tegenpartij met een inworp aan de zijlijn worden hervat, het dichtst gelegen bij de plaats van de inbreuk.

31.2.2 Wanneer de in overtreding zijnde ploeg met de ploegfoutenregel te maken krijgt (na de vierde (4e) ploegfout per periode), dan moet Artikel 41 (Ploegfouten: Straf) worden toegepast en er zullen twee (2) vrije worpen worden toegekend aan een speler van de tegenstander, die door de coach wordt aangewezen.

31.2.3 Als de overtreding voor ‘liften’ een actie is om een schot te blokkeren bij een speler die bezig is aan een doelpoging (act-of-shooting) dan zal aan de doelende speler als onderstaand een aantal vrije worpen worden toegekend:
- Als het schot voor een velddoelpunt succesvol is zal de score tellen en één (1) vrije worp zal worden toegekend
- Als het schot vanuit het tweepuntengebied niet succesvol is, dan zullen twee (2) vrije worpen worden toegekend.
- Als het schot vanuit het driepuntengebied niet succesvol is, dan zullen drie (3) vrije worpen worden toegekend.

- Als er op de doelende speler een fout wordt gemaakt als, of net voordat, het signaal van de wedstrijdklok klinkt voor het einde van de periode, of als, of net voordat, het signaal van de vierentwintig (24) seconden klinkt, waarbij de bal nog steeds in de hand(en) van de speler is en het velddoelpunt is succesvol, dan zal de score niet tellen en zullen twee (2) of drie (3) vrije worpen worden toegekend.

31.3 Definitie – Het van de vloer loskomen van de achterwielen

31.3.1 Dit vindt doorgaans plaats, wanneer een speler, die stevig aan zijn rolstoel is vastgesnoerd (strapping) en beide handen los heeft van de grote achterwielen van de rolstoel, met beide achterwielen gelijktijdig van de speelvloer loskomt als:

- hij uit de rolstoel voorover buigt om de bal te pakken
- hij contact maakt met een speler van zijn eigen team of met een speler van de tegenstander.
- hij de rolstoel optilt om te schieten, te rebounden, de bal te passen of te proberen een schot of een pass van een tegenstander te blokkeren of te proberen een pass van een teamgenoot veilig te stellen.
- hij met de rolstoel zijdelings wegspringt – bijv. om uit te wijken voor een legaal blok, of voor een tegenstander die een legale verdedigende positie heeft ingenomen.
- hij bij de opgooi, aan het begin van de eerste (1e) periode, de bal probeert te tikken

31.3.2 Het is toegestaan beide achterwielen los van de speelvloer te hebben, indien de speler één of beide achterwielen met één hand of beide handen vast heeft.

31.3.3 Een speler begaat een lift fout, een persoonlijke fout of een overtreding, iedere keer wanneer hij in balbezit is of de bal probeert te spelen, beide achterwielen van de rolstoel los van de speelvloer heeft, terwijl beide handen los van de achterwielen zijn.

31.4 Straf

31.4.1 Een speler die met de achterwielen van zijn rolstoel los van de speelvloer komt, terwijl hij beide handen los heeft van de achterwielen, wordt bestraft wanneer hij:

- Probeert te schieten of de bal te passen, of een poging doet om een pass van een ploeggenoot veilig te stellen, **OF**
- Rebound, of probeert een schot of een pass van een tegenstander te blokkeren.
- Bij de opgooi, aan het begin van de eerste (1e) periode, de strijd aangaat om de bal naar een ploeggenoot te tikken.
- Zijdelings met de rolstoel wegspringt, (bijvoorbeeld), om een blok, of een legaal verdedigende tegenstander te ontwijken.

De overtreder wordt met een ‘lift’- fout belast.

De wedstrijd wordt hervat met een inworp voor de tegenstander, bij de zijlijn of de eindlijn, het dichtst gelegen bij de plaats van de inbreuk.

31.4.2 Wanneer de in overtreding zijnde ploeg met de ploegfoutenregel te maken krijgt (na de vierde (4e) ploegfout per periode), dan moet Artikel 41 (Ploegfouten: Straf) worden toegepast en er zullen twee (2) vrije worpen worden toegekend aan een speler van de tegenstander, die door de coach wordt aangewezen.

Noot:
De overige regels van Artikel 31 blijven onveranderd.

31.4.4 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.

31.4.5 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.

31.5 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
Een fout is óf een inbreuk op de regels met betrekking tot ongeoorloofd persoonlijk contact met een tegenstander of zijn rolstoel en/of onsportief gedrag óf het loskomen van de achterwielen van de speelvloer.

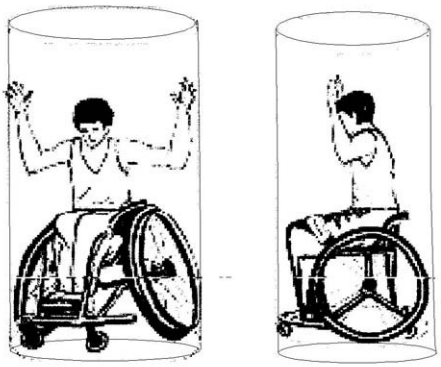
32.1.1 Een willekeurig aantal fouten kan er tegen één of beide teams worden gefloten. Ongeacht de straf, dient iedere fout op naam van de overtreder op het wedstrijdformulier te worden genoteerd.
Opmerking: De rolstoel wordt beschouwd als een deel van het lichaam van de speler.

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 wieltjes in contact met het speelveld, van boven af 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 (push off).
- 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 vaneen 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

Art. 37 Diskwalificerende fout

37.1.3 De uitrusting van de ploegen, beschreven in artikel 3.1 moet, voorafgaand aan het toernooi, aan een rolstoelcontrole worden onderworpen. Een speler is er zelf verantwoordelijk voor, dat hij weet dat zijn rolstoel voldoet aan de eisen die gesteld zijn volgens artikel 3.1, als hij in zijn rolstoel het speelveld oprijdt. Een rolstoel zo veranderen dat deze niet meer aan de spelregels voldoet, nadat de rolstoel reeds is onderzocht en goedgekeurd, wordt als schandalig, onsportief gedrag beschouwd.

Scheidsrechters mogen tijdens de wedstrijd **rechtstreekse** stoelcontroles uitvoeren.

Iedere uitrusting waarbij, bij een **rechtstreekse** rolstoelcontrole is gebleken dat er is gemanipuleerd, **moet van de wedstrijd worden uitgesloten**. De speler is verantwoordelijk voor zijn uitrusting en iedere verandering hieraan moet worden beschouwd als een opzettelijke daad, om op onsportieve wijze voordeel te verkrijgen.

De speler wordt bestraft met een diskwalificerende fout.

Als dezelfde speler, tijdens het toernooi, voor een tweede (2e) keer met zijn rolstoel manipuleert, wordt hij van het toernooi uitgesloten.

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. 41 Ploegfouten: Straf

41.1 **Definitie** (blijft gehandhaafd) .

41.2 **Regel**

41.2.1 Wanneer een ploeg zich in de situatie bevindt dat 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 Wanneer een ploeg zich in de situatie bevindt dat ploegfoutenregel moet worden toegepast, moeten alle volgende begane fouten zoals, **liften of het met beide grote achterwielen loskomen van de speelvloer**, met twee (2) vrije worpen worden bestraft in plaats van een inworp.

41.2.3 Indien een persoonlijke fout, liften, of het met beide grote achterwielen loskomen van de speelvloer, door een speler wordt begaan van de 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 tegenstander

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 voorwieltjes mogen wel over de vrijeworp 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 IWBF moet iedere speler in het bezit zijn van een Officiële Spelers Classificatie ID Kaart, welke is uitgereikt door de Spelers Classificatie Commissie van de IWBF.

Spelers Classificatie ID kaarten mogen tijdens een officieel toernooi door het Spelers Classificatie Panel, aangesteld door de IWBF, 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 IWBF 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 IWBF 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 (U23)
- Wereldkampioenschappen voor Vrouwen (U25)
- Kwalificatie toernooien voor de Wereldkampioenschappen voor Mannen, Vrouwen, Jongens Junioren (U23) en vrouwen (U25)
- Paralympische Kwalificatie Toernooien voor Mannen en Vrouwen.

51.3 **Straf**

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

Specifieke Signalen voor de rolstoelscheidsrechters

15	16
LOPEN (3x PUSHEN)	MET DE VOETENSTEUN OF DE TREEPLANK DE VLOER RAKEN
Vuisten om elkaar heen draaien	Met de handpalmen naar de vloer gericht, een drukkende beweging maken

49.	50.	51.
LIFTEN	TE VROEG VOORLANGS KRUIZEN IN DE BAAN VAN EEN TEGENSTANDER	ACHTERUIT RIJDEN
Doe met de handen de ‘lift’-beweging na.	Doe met armen en vuisten de beweging van de rolstoel na.	Beweeg de gebalde vuist van voor naar achter, heen en weer

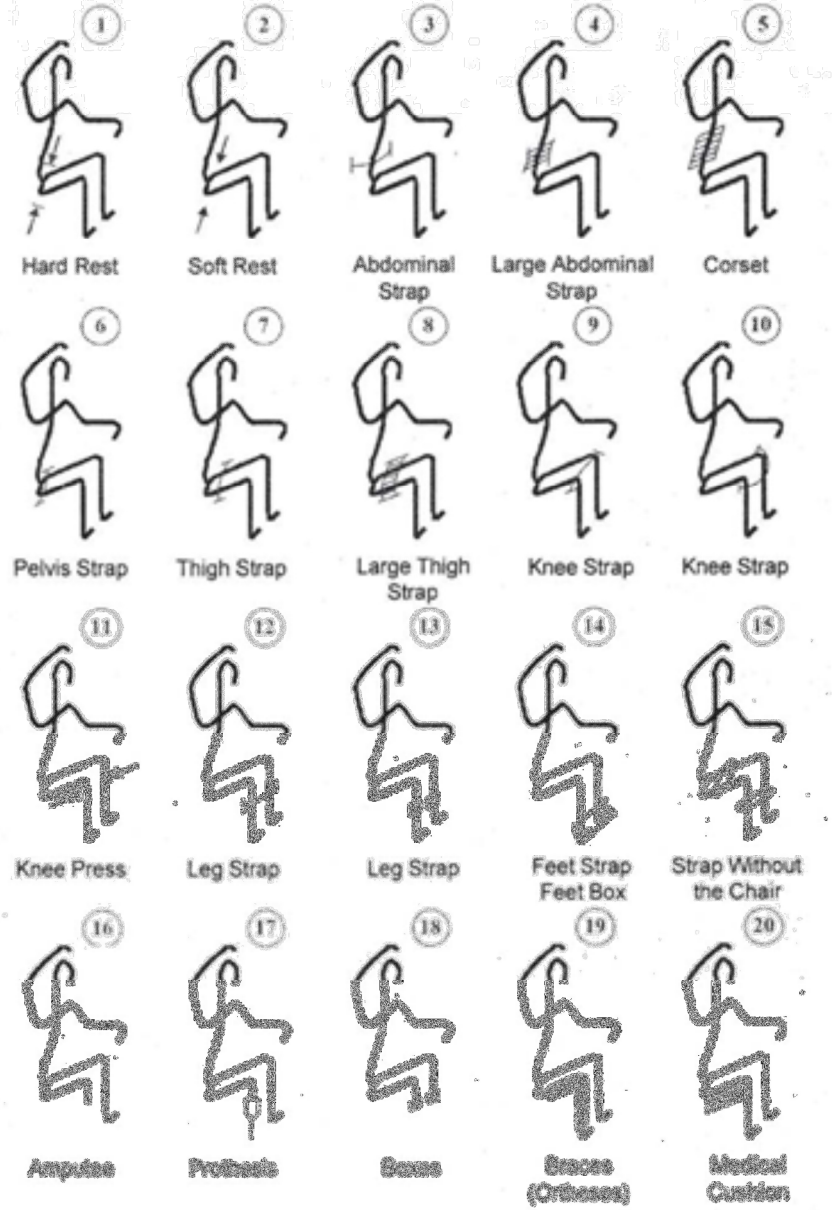
Correcties op de inhoud van het spelregelboekje

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 classificatie waarde van1,1.5, 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.*

Hoe de Bandriem aan te brengen



Appendix: Basketball Apparatuur

In deze sectie getiteld ‘Basketbal apparatuur’, zijn alle verwijzingen naar een timer, scorer, bediener van de vierentwintig (24) seconden klok, enz. in het mannelijke geslacht ook van toepassing op het vrouwelijk geslacht. Duidelijk moet zijn dat dit alleen wordt gedaan om praktische redenen.

Inleiding

De ‘Basketbal apparatuur’ sectie van de Officiële Basketballregels specificeert alle basketball apparatuur die vereist is bij een wedstrijd. Verwijzing naar hoog niveau competities geeft aan dat de apparatuur essentieel en absoluut noodzakelijk is voor dit niveau en sterk aanbevolen wordt middel hoog niveau en alle andere competities. Verwijzing naar middel hoog niveau competities geeft aan dat de apparatuur essentieel en absoluut noodzakelijk is voor dit niveau en sterk aanbevolen is voor alle andere competities.

Deze appendix moet worden gebruikt door alle direct betrokken partijen bij de wedstrijd en door fabrikanten van basketball apparatuur, lokale organisatoren en FIBA voor haar apparatuur goedkeuringsprogramma en om nationale en internationale normen vast te stellen.

De competities zijn onderverdeeld in drie (3) niveaus:

- Hoog niveau wedstrijden (Level 1):
  De belangrijkste FIBA officiële competities, zoals gedefinieerd in Art.. E.1.1 van de interne FIBA regels voor de FIBA competities.

  De faciliteiten en apparatuur die nodig is voor de volgende belangrijkste officiële FIBA competities onderworpen aan goedkeuring van de FIBA (Level 1 en 2): Olympische toernooien; Wereldkampioenschappen voor mannen, vrouwen, U-19 en de U-17; Zone kampioenschappen voor mannen en vrouwen.

  Alle materiaal in deze competities moet FIBA Level 1 goedgekeurd zijn en moet het FIBA logo weergeven in de FIBA goedgekeurde lay-out.

- Middelhoog niveau competities (Level 2):
  Alle andere FIBA officiële competities zoals gedefinieerd in Art. E.1.1 van de interne FIBA regels voor de FIBA competities, en hoog niveau wedstrijden van de nationale federaties.

- Andere competities (Level 3):
  Alle andere competities niet opgenomen in het bovenstaande.

Opmerkingen:

1. alle toleranties in afmetingen zijn volgens DIN ISO standaard 286 (Zie References [1] FIBA) behalve waar andere waarden uitdrukkelijk worden genoemd.

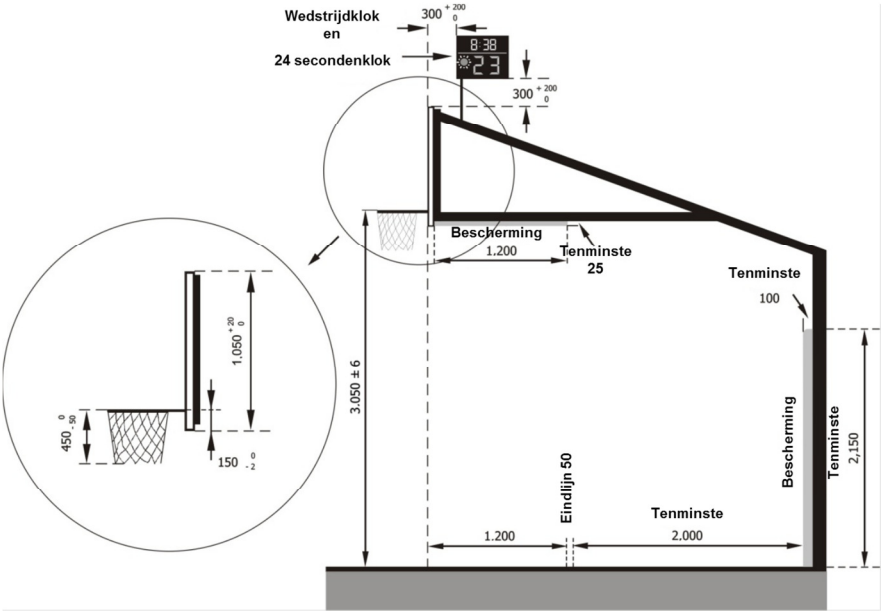
2. Verwezen wordt ook naar de FIBA publicaties “Guide to Basketball Facilities for High-Level Competitions" and "Guide to Small Basketball Facilities".

Noot NBB:
Voor deze Nederlandse vertaling zijn artikelen gekozen uit de FIBA ‘Basketbal apparatuur’ sectie van de Officiële Basketballregels, aangezien deze voor het grootste deel van de Nederlandse competities gelden. Voor bepaalde competities is de Engelstalige versie nodig voor aanvulling op deze appendix.

1 **Basketsteunen**

Er zijn twee basketsteunen (Diagram 1), aan elk eind van speelveld één, en elk bestaande uit de volgende onderdelen:

- Eén (1) bord
- Eén (1) basketring met een ring-montageplaat
- Basketnetje
- Basket ondersteunende structuur
- Een beschermrand



2 Borden

2.1 De borden dienen vervaardigd te zijn van een geschikt transparant materiaal (voor Level 1 en 2 van gehard veiligheidsglas) uit één stuk, niet reflecterend en met een vlakke voorkant, en zijn:

- Voorzien van een beschermende rand rond de buitenste rand
- Zodanig zijn vervaardigd dat, als deze breekt, de glasdeeltjes niet weg springen

2.2 Voor Level 3 mogen de borden vervaardigd worden van andere materialen en dienen dan wit geschilderd te zijn, maar moeten dan wel voldoen aan de andere bovenstaande specificaties.

2.3 De afmetingen van de borden dienen 1.800 mm horizontaal (+een maximum van 30mm) en 1.050 mm (+een maximum van 20mm) verticaal te zijn.

2.4 Alle lijnen op de borden moeten:

- In wit uitgevoerd zijn als de borden transparant zijn
- In zwart uitgevoerd zijn, als de borden niet transparant en wit geschilderd zijn.
- 50 mm breed zijn

2.5 De buitenzijdes van de borden worden gemerkt met een grenslijn (Diagram 2) en een extra rechthoek achter de ring wordt als volgt aangebracht:
Buiten afmetingen: 590 mm (+ een maximum van 20 mm) horizontaal en 450 mm (+ een maximum van 8 mm) verticaal.
De bovenrand van de basis van deze rechthoek moet gelijk zijn met de bovenkant van de ring en 150 mm (-2 mm) boven de onderrand van het bord.

2.6 voor Level 1 en 2 competities zal elk bord worden uitgerust met verlichting rond de buitenrand, gemonteerd aan de binnenzijde van de borden en die oplicht in rood, alleen wanneer het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van een periode klinkt. De verlichting moet een minimum van 10 mm in de breedte zijn en moet een minimum van 90% van het glazen deel van de rand van het bord beslaan.

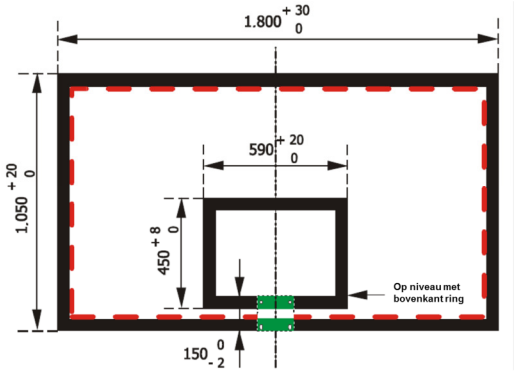


Diagram 2. *Bord markeringen*

2.7 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.

2.8 Stevigheidstest voor borden zie FIBA 'Basketbal apparatuur' sectie van de Officiële Basketballregels

3 Basketringen

3.1 De ringen zijn vervaardigd van massief staal en:

- Hebben een inwendige diameter van 450mm en een maximum van 359mm
- Worden geschilderd in de kleur oranje (zie verder FIBA
- De metalen ringen hebben minimum diameter van 16mm en een maximum diameter van 20mm

3.2 Het netje zal aan de ring bevestigd worden op 12 punten. De bevestigingspunten:

- Hebben geen scherpe randen of gaten
- Hebben openingen die kleiner dan 8 mm zijn, zodat voorkomen wordt dat vingers er in kunnen gaan
- Zijn, voor Level 1 en 2 competities, niet als haakvormig ontworpen

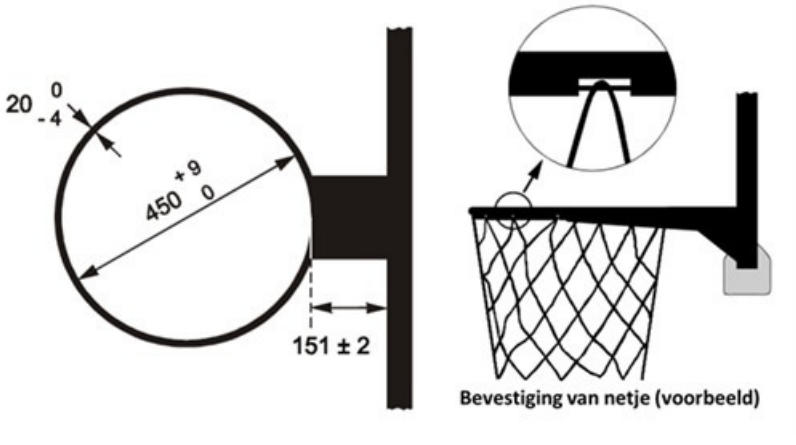


Diagram 4. *Basket ring*

3.3 De ringen wordt bevestigd aan de ondersteuning van het bord op een zodanige wijze dat elke kracht toegepast op de ring niet kan worden overgebracht naar het bord zelf. Daarom zal er geen direct contact tussen de montageplaat van de ring en het bord. Zie voor exacte details Diagram 5 in FIBA

3.4 De bovenste rand van iedere ring moet horizontaal op 3.050 mm(± maximum van 6 mm) boven de vloer geplaatst zijn, op gelijke afstand van de twee (2) verticale randen van het bord.

3.5 Het dichtst bij het bord liggende punt aan de binnenkant van de basketring dient op 151mm (± een maximum van 2 mm) vanaf de voorkant van het bord te liggen.

3.6 Voor montage aan bestaande bordsteunen zie FIBA 'Basketbal apparatuur' sectie van de Officiële Basketballregels

3.7 Klapringen
Mogen worden gebruikt. Voor technische details zie FIBA 'Basketbal apparatuur' sectie van de Officiële Basketballregels

3.8 Testprocedure ringen zie FIBA 'Basketbal apparatuur' sectie van de Officiële Basketballregels

4 Basketnetten

4.1 De netten moeten gemaakt zijn van wit koord en zij:

- moeten aan de ringen hangen
- moeten zodanig vervaardigd zijn, dat zij de bal een kort moment controleren als deze door de basket gaat.
- Zijn niet korter dan 400mm en niet langer dan 450 mm.
- Zijn voorzien van 12 lussen om aan de ring te kunnen hangen.

4.2 Het bovenste gedeelte van het net zal semi stug zijn, om te voorkomen dat:

- Het net omhoog terugstuit door of over de ring, waardoor het verstrengeld raakt.
- De bal vast komt te zitten in het net of de bal terugspringt uit het net.

5 Bord steunen

Zie FIBA 'Basketbal apparatuur' sectie van de Officiële Basketballregels voor gedetailleerde beschrijving.

6 Bescherming

Zie FIBA 'Basketbal apparatuur' sectie van de Officiële Basketballregels voor gedetailleerde beschrijving.

7 Basketballen

7.1 Voor de competities op Level 1 en Level 2 dient het oppervlak van de bal vervaardigd te zijn van leer, kunstleer, samengesteld leer of van synthetisch leer.

Voor competities op Level 3 niveau mag het oppervlak van de bal van rubber zijn.

7.2 Het oppervlak van de bal bevat geen giftige materialen of materialen die een allergische reactie kunnen veroorzaken. De bal mag geen zware metalen (EN 71) of AZO kleurstoffen bevatten.

7.3 De bal moet:

- rond zijn, voorzien zijn van zwarte naden niet breder van 6,35 mm en, ofwel van één enkele oranjeachtige kleur of van een gecombineerde oranjeachtige/ lichtbruine FIBA goedgekeurde kleur.
- 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.
- van zijn maat zijn voorzien.

7.4 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.

7.5 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.

7.6 Zie FIBA 'Basketbal apparatuur' sectie van de Officiële Basketballregels voor gedetailleerde beschrijving van testprocedures.

7.7 Voor de competities op Level 1 en Level 2, verstrekt de organisator ten minste 12 ballen van hetzelfde model en specificatie voor trainingen en de warming-up.

8 Wedstrijdklok

8.1 Voor competities op Level 1 en Level 2, zal de hoofd –wedstrijdklok (Diagram 8) :

- een digitale aftellende klok zijn met een automatisch klinkend signaal voor het einde van de periode, zodra het display nul (00:00.0) toont.
- de mogelijkheid hebben om de resterende tijd in minuten en seconden, alsook tienden (1/10) van een seconde aan te geven, alleen tijdens de laatste minuut van de periode.
- worden geplaatst, zodat het duidelijk zichtbaar is voor alle betrokkenen van de wedstrijd, waaronder de toeschouwers.

8.2 Als de belangrijkste wedstrijdklok geplaatst wordt boven het middelpunt van het speelveld, dan zal er een synchroon lopende kopie wedstrijdklok aan elk uiteinde van het speelveld , hoog genoeg geplaatst dat deze, voor iedereen die betrokken is bij de wedstrijd, waaronder de toeschouwers, duidelijk zichtbaar zijn. Op elke kopie wedstrijdklok wordt, tijdens de hele wedstrijd, de score en de resterende speeltijd weergegeven.

8.3 Zie FIBA 'Basketbal apparatuur' sectie van de Officiële Basketballregels voor gedetailleerde beschrijving van de werking van het scorebord met een scheidsrechterfluit.

9 t/m 9.6 Zie FIBA ‘Basketbal apparatuur’ sectie van de Officiële Basketballregels

10 Vierentwintig (24) seconden klok

10.1 Een vierentwintig (24) seconden klok heeft:
- Een aparte controle-eenheid voor de bediener van de vierentwintig (24) seconden klok, met een zeer luid automatisch signaal om het einde van de vierentwintig (24) seconden periode aan te geven, wanneer het scherm nul (0) toont.
- Een scherm met een digitale aftelling, met weergave van uitsluitend de tijd in seconden.

10.2 De vierentwintig (24) seconden klok zal de mogelijkheid hebben om:
- Te starten vanaf vierentwintig (24) seconden.
- Te starten vanaf veertien (14) seconden.
- Gestopt te worden met de weergave van de resterende seconden..
- Opnieuw gestart te worden vanaf het moment waarop deze werd gestopt.
- Geen weergave geeft, als dit nodig is.

10.3 Voor de competities Level1 en Level 2 zal de vierentwintig (24) seconden klok zo worden aangesloten op de wedstrijdklok dat wanneer:
- De wedstrijdklok stopt, de vierentwintig (24) seconden klok ook stopt.
- De wedstrijdklok begint, het mogelijk is om de vierentwintig (24) klok handmatig te starten.
- De vierentwintig (24) seconden klok stopt en klinkt, de wedstrijdklok blijft lopen en deze handmatig kan worden gestopt, indien nodig.

10.4 en 10.5 Zie FIBA ‘Basketbal apparatuur’ sectie van de Officiële Basketballregels

11 Signalen

11.1 Er dienen minstens twee (2) aparte signalen, met een duidelijk verschillend en erg hard, aanwezig te zijn:
- Eén (1) voor de timer en de scorer die automatisch een geluidsignaal geeft aan het eind van de speeltijd van elke periode. De timer en scorer zullen de mogelijkheid hebben om het geluidsignaal handmatig te laten klinken indien het nodig is om de aandacht van de officials te trekken.
- Eén (1) voor de bediener van de vierentwintig-seconden (24) klok die automatisch klinkt om het eind van een vierentwintig (24) seconden periode aan te geven.

11.2 Beide signalen dienen voldoende luid te zijn, dat zij gemakkelijk gehoord kunnen worden onder de meest ongunstige of lawaaiige omstandigheden.
Het geluidsvolume moet aan te passen zijn aan de afmetingen van de sporthal en het geluid van het publiek, tot een maximum geluidsniveau van 120 dBA, gemeten op een afstand van één (1) m van de geluidsbron. Een verbinding met de omroepinstallatie in de sporthal is sterk aanbevolen.

12 **Bordjes voor Spelersfouten**

De scorer dient de beschikking te hebben over vijf (5) bordjes voor spelersfouten, die:

- Wit van kleur zijn
- Nummers hebben met ten minste een hoogte van 200mm en een breedte van 100 mm
- Genummerd 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).

13 **Bordjes voor Teamfouten**

13.1 Twee (2) teamfoutenbordjes die ter beschikking staan van de scorer, zullen:

- Van een rode kleur zijn.
- Een minimum van 350mm hoogte en 200mm breedte hebben.
- Duidelijk zichtbaar zijn voor iedereen die bij de wedstrijd betrokken is, inclusief de toeschouwers indien zij op één van de zijdes van de wedstrijdtafel geplaatst zijn.
- Gebruikt worden om het aantal teamfouten tot en met vijf (5) aan te geven en aan te geven dat een team de bestraft dient te worden volgens Art. 41-Teamfouten: Straf

13.2 Elektrische of elektronische apparaten mogen gebruikt worden, maar dienen aan de bovenstaande specificaties te voldoen.

14 **Beurtelings balbezitpijl**

De apparatuur van de beurtelings balbezitpijl (Diagram 10), waarmee de scorer wordt voorzien zal:

- Een pijl hebben van ten minste 100mm lengte en 100mm hoogte
- Aan de voorzijde een pijl weergeven, die fel rood op kleurt, wanneer deze is ingeschakeld, en de richting van het beurtelings balbezit toont.
- In het midden van de jurytafel worden geplaatst en goed zichtbaar zijn voor alle betrokkenen van de wedstrijd, inclusief de toeschouwers.

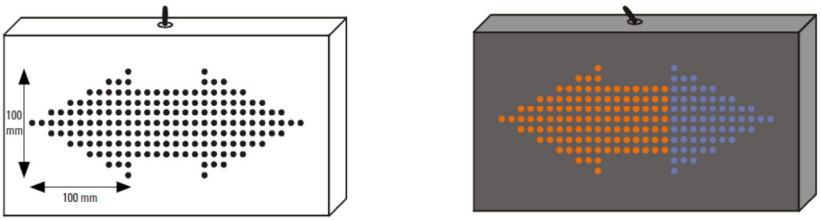


Diagram 10: *Voorbeeld van een uitvoering van de beurtelings balbezit pijl*

15 t/m 21 Zie FIBA 'Basketbal apparatuur' sectie van de Officiële Basketballregels