

# Basiskennis Spelregelboekje 2012



nederlandse basketball bond

**Doel van dit boekje**

Een basketbalwedstrijd wordt gespeeld volgens de officiële spelregels. Hiervoor is het spelregelboekje ontwikkeld, dat wordt uitgegeven door de Federation Internationale de Basketball (FIBA), en vertaald door de Nederlandse Basketball Bond (NBB). Als aanvulling op het spelregelboekje zijn er ook nog interpretaties ontwikkeld, die uitleg geven over hoe specifieke spelsituaties opgelost moeten worden. Daarnaast is er een Casusboek Arbitrage, waarin spelsituaties in vraag-antwoord vorm staan weergegeven.

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

Colofon

**Samenstelling**

Sybren Bosch

**Met dank aan**

Edward van Ruiven

Harry van Loon

Versie: september 2013

Uitgave van de Nederlandse Basketball Bond, 2013

*Alle rechten voorbehouden.*

## Inhoud

Artikel 1	Definities	3
Artikel 2	Veld	3
Artikel 3	Uitrusting	3
Artikel 4	Teams	3
Artikel 5	Spelers	4
Artikel 6	Aanvoerder: taken en bevoegdheden	4
Artikel 7	Coaches: taken en bevoegdheden	4
Artikel 8	Speeltijd, gelijke stand en verlengingen	5
Artikel 9	Start en einde van een periode of van de wedstrijd	6
Artikel 10	Status van de bal	7
Artikel 11	Plaatsbepaling van een speler en scheidsrechter	8
Artikel 12	Sprongbal en beurtelings balbezit	9
Artikel 13	Hoe de bal wordt gespeeld	11
Artikel 14	Balbezit	11
Artikel 15	Schietende speler	12
Artikel 16	Score: Wanneer gemaakt en zijn waarde	12
Artikel 17	Inworp	13
Artikel 18	Time-out	15
Artikel 19	Wissels	18
Artikel 20	Verbeurd verklaarde wedstrijd	21
Artikel 21	Verloren verklaarde wedstrijd	21
Artikel 22	Overtredingen	22
Artikel 23	Speler uit en bal uit	22
Artikel 24	Dribbelen	22
Artikel 25	Lopen	23
Artikel 26	Drie seconden	24
Artikel 27	Zwaar bewaakte speler	24
Artikel 28	Acht seconden	25
Artikel 29	Vierentwintig seconden	27
Artikel 30	Terugspelen	29
Artikel 31	Goaltending en interference	31
Artikel 32	Fouten	32
Artikel 33	Contact: Algemene Principes	34
Artikel 34	Persoonlijke fout	34
Artikel 35	Dubbelfout	35
Artikel 36	Onsportieve fout	36
Artikel 37	Diskwalificerende fout	37
Artikel 38	Technische fout	37
Artikel 39	Vechten	39
Artikel 40	Vijf spelersfouten	39
Artikel 41	Teamfouten: straf	39
Artikel 42	Speciale situaties	40
Artikel 43	Vrije worpen	41
Artikel 44	Herstelbare verkeerde beslissingen	42
Artikel 45	Scheidsrechters en juryleden	43
Artikel 46	Hoofdscheidsrechter: taken en bevoegdheden	43
Artikel 47	Scheidsrechters: taken en bevoegdheden	43
Artikel 48	Scorer en assistent-scorer: taken	44
Artikel 49	Timer: taken	44
Artikel 50	Vierentwintig seconden operator: taken	44

## Artikel 1 Definities

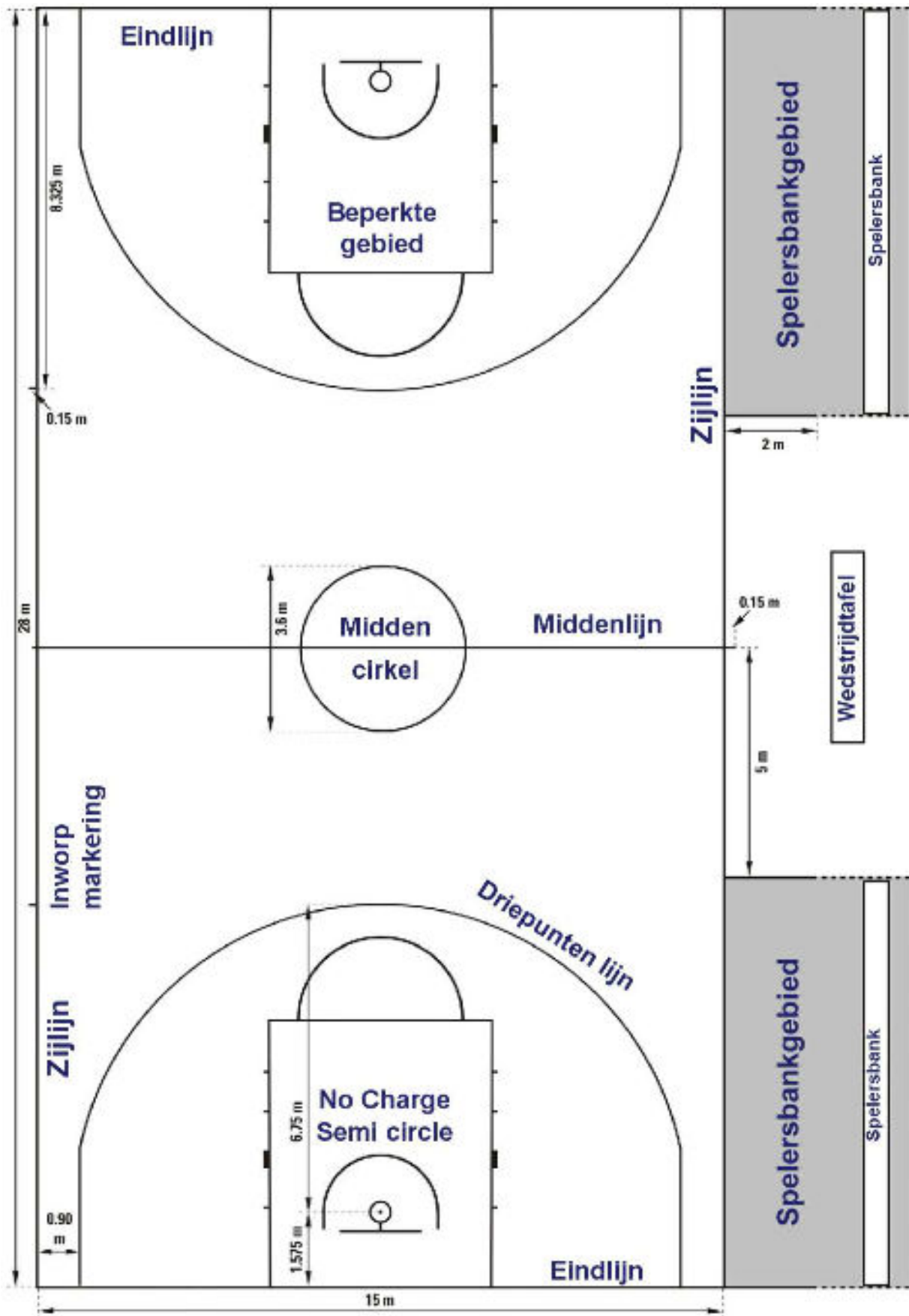
- Twee teams van vijf spelers spelen tegen elkaar.
- Ieder team probeert te scoren in de basket van het andere team.
- De basket van een team is de basket die het team verdedigt.
- Een wedstrijd wordt geleid door twee scheidsrechters en de juryleden.
- De winnaar van een wedstrijd is het team dat na het eindsignaal de hoogste score heeft.

## Artikel 2 Veld

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

## Artikel 3 Uitrusting

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



## Artikel 4 Teams

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

## Artikel 5 Spelers

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

## Artikel 6 Aanvoerder: taken en bevoegdheden

- De aanvoerder mag de scheidsrechter in het veld aanspreken, op het moment dat de bal dood is. Andere teamgenoten mogen dat niet.
- Als een team na afloop protest aan wil tekenen, moet de aanvoerder dit doen direct na de wedstrijd.

## Artikel 7 Coaches: taken en bevoegdheden

- Coaches vullen ruim voor de start van de wedstrijd (officieel 20 minuten) het wedstrijdformulier in.
- Coaches mogen bij de jurytafel informatie vragen op het moment dat de wedstrijdklok stil staat.
- Coaches zijn verantwoordelijk voor de aanwezigheid op de bank.

- De coach of de assistent-coach mag staan tijdens de wedstrijd. Samen staan is niet toegestaan.
- Als er geen coach aanwezig is, is de aanvoerder automatisch 'playing coach'.

### **Artikel 8 Speeltijd, gelijke stand en verlengingen**

- Een wedstrijd heeft vier periodes van tien minuten.
- Tussen het eerste en tweede en het derde en vierde kwart zijn er twee minuten rust.
- Tussen het tweede en derde kwart zijn er:
  - Tien minuten rust in regio- en rayoncompetities
  - Vijftien minuten rust in landelijke competities
- Bij een gelijke stand na veertig minuten spelen, wordt er met vijf minuten verlengd. Er wordt zo vaak met verlengd met vijf minuten totdat er een winnaar is.

### **Artikel 9 Start en einde van een periode of wedstrijd**

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

### **Artikel 10 Status van de bal**

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

### **Artikel 11 Plaatsbepaling van een speler en scheidsrechter**

- De plaats van een speler wordt bepaald door de plaats waar hij de vloer raakt.
- Als een speler in de lucht is, wordt zijn plaats bepaald door de plaats waar hij als laatste de vloer raakte.
- Als de bal een scheidsrechter raakt, is dit alsof de bal die plaats op de vloer raakt.

## Artikel 12 Sprongbal

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

## Artikel 13 Hoe de bal wordt gespeeld

- De bal wordt met de handen gespeeld.
- Het stampen, schoppen of tegenhouden van de bal met een voet (of been) is een overtreding.
- Het is geen voetbal, wanneer de bal de voet (of been) van een speler raakt, of een speler een bal op zijn voet (of been) gepast krijgt.

## Artikel 14 Balbezit

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

## Artikel 15 Schietende speler

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



## Artikel 16 Score: wanneer gemaakt en zijn waarde

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

## Artikel 17 Inworp

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

## Artikel 18 Time-out

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

## Artikel 19 Wissels

- Spelers mogen in een wedstrijd zo vaak wisselen als ze willen.
- Een speler mag wisselen als:
  - De bal dood is; dit gebeurt als de scheidsrechter fluit.
  - De tegenstander scoort in de laatste twee minuten van de wedstrijd.

- Een speler mag het veld in komen zodra de scheidsrechter hem het veld in 'wenkt': op dit moment wordt de speler wisselspeler, en de wisselspeler speler.
- Als een speler zijn vijfde fout krijgt, moet hij binnen 30 seconden worden gewisseld.

### **Artikel 20 Verbeurd verklaarde wedstrijd**

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

### **Artikel 21 Verloren verklaarde wedstrijd**

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

### **Artikel 22 Overtredingen**

- Een overtreding is een inbreuk op de regels. De straf is meestal balbezit voor de tegenstander.
- De overtredingen:
  - Speler uit / bal uit
  - Overtredingen bij de inworp (over de lijn stappen / bal aanraken)
  - Second-dribble
  - Dragen van de bal (meenemen)
  - Lopen
  - Drie seconden
  - Vijf seconden
  - Acht seconden
  - Vierentwintig seconden
  - Terugspelen
  - Goaltending & interference
  - Voetbal
  - Stompen en schoppen van de bal

## Artikel 23 Speler uit en bal uit

- Een speler is uit als hij een zijlijn / achterlijn, of de vloer buiten het speelveld raakt.
- De bal is uit als deze:
  - Een speler raakt die uit staat.
  - De vloer of een object buiten het speelveld raakt.
  - De steunen, apparatuur of de achterkant van het bord raakt.
  - Het plafond raakt.
- Als een speler betrokken is bij een sprongbal-situatie en op of over de lijn staat, is dit een sprongbal-situatie.

## Artikel 24 Dribbelen

- Een dribbel start als een speler de bal loslaat en weer raakt, voordat deze met een andere speler in aanraking is gekomen.
- Een dribbel eindigt als de bal in één of beide handen van een speler tot rust komt.
- Een speler mag maar één keer dribbelen: zodra hij de bal weer vast heeft, mag hij niet opnieuw dribbelen.
- Als een speler de bal tikt, terwijl hij deze nog niet onder controle heeft, is dit een fumble. Een fumble is geen dribbel.
- Op het moment dat de bal tijdens het dribbelen in de hand van de speler tot stilstand komt – de hand is dan geheel of gedeeltelijk onder de bal – is dit een overtreding: dragen van de bal of meenemen.

## Artikel 25 Lopen

- De loopregel is gemaakt om te voorkomen dat spelers, die een bal hebben, zonder te dribbelen toch kunnen bewegen.
- Een speler met de bal mag niet lopen met de bal.
- Een speler van de bal mag wel pivoteren met de bal: met één van de voeten (pivotvoet) mag een speler wel blijven stappen, zolang de andere voet maar op de grond blijft.
- Een speler mag zijn pivotvoet optillen, maar zodra hij deze neerzet, is dit een loopovertreding.
- Bepaling van de pivotvoet:
  - Als een speler op het veld stilstaat, heeft hij keuze van pivotvoet. Bij het optillen van één voet, wordt de andere voet pivotvoet.
  - Als een speler beweegt of dribbelt, is de eerste voet die de vloer raakt, de pivotvoet.
  - Als een speler in de lucht was, en beide voeten tegelijk de vloer raken, heeft de speler keuze van pivotvoet. Bij het optillen van één voet, wordt de andere voet pivotvoet.
- Een speler mag over de vloer glijden terwijl hij de bal vast heeft.
- Een speler die rolt over de vloer met de bal in zijn handen, maakt een loopovertreding.

### **Artikel 26 Drie seconden**

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

### **Artikel 27 Vijf seconden**

- De vijf secondenregel is gemaakt om goede verdediging op een speler die de bal heeft, te belonen.
- Een speler wordt zwaar verdedigd als er binnen één meter een verdediger staat, die actief aan het verdedigen is.
- Een zwaar verdedigde speler moet de bal binnen vijf seconden passen, dribbelen of schieten.
- Een speler die een inworp of vrije worp neemt, moet deze binnen vijf seconden nemen.

### **Artikel 28 Acht seconden**

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

### **Artikel 29 Vierentwintig seconden**

- De vierentwintig secondenregel is gemaakt om het spel sneller te maken, en aanvallend te blijven spelen.
- De bal moet binnen vierentwintig seconden de ring hebben geraakt: na vierentwintig seconden gaat een signaal af.
- Zodra de bal de ring raakt, of er een wisseling van balbezit is, start een nieuwe 24-seconden periode.

- Als de bal in de lucht is tijdens het signaal van de schotklok, wordt het resultaat afgewacht. Als de bal de ring raakt of (via het bord) direct in de handen van de tegenstander belandt, is dit geen overtreding en wordt er doorgespeeld.
- Bij een fout waaruit vrije worpen volgen (op een schotpoging of meer dan vier teamfouten), wordt de schotklok gereset naar 24 seconden.
- Bij een fout op de verdedigingshelft wordt de schotklok gereset naar 24 seconden.
- Bij een fout op de aanvalshelft, waaruit geen vrije worpen volgen:
  - Wordt de schotklok gereset naar 14 seconden, als deze lager dan 14 staat.
  - Blijft de schotklok staan op zijn huidige stand als deze boven de 14 seconden staat.

### Artikel 30 Terugspelen

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

### Artikel 31 Goaltending en interference

- De goaltending en interference regels zijn gemaakt om te voorkomen dat lange spelers een bal vlak boven de ring weg kunnen tikken, of het bord kunnen laten trillen, zodat de bal er niet in gaat.
- Een bal, die bij een schot in dalende lijn is, mag niet worden aangeraakt of weggetikt. Als dit gebeurt, is dit goaltending.
- Wanneer de bal tijdens het schot nog boven het niveau van de ring is, mag het bord, de basket of het netje niet worden aangeraakt om te voorkomen dat de bal mis gaat. Als dit gebeurt, is dit interference.

### Artikel 32 Fouten

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

### Artikel 33 Contact: algemene principes

- Iedere speler heeft recht op zijn cilinder: de plaats op het veld waar hij staat, en de ruimte daarboven. Dit wordt het principe van verticaliteit genoemd. De cilinder van een speler wordt bepaald door de plaats van zijn voeten.
- Een verdedigende speler moet altijd een legale verdedigende positie hebben: twee voeten op de vloer, en zijn gezicht richting de tegenstander.
- Als een speler geen balbezit heeft, is het niet toegestaan om in zijn loopbaan te komen, zonder rekening te houden met de tijd die de speler nodig heeft om af te stoppen of van richting te kunnen veranderen. Een speler met bal moet verwachten dat hij verdedigd kan worden.
- Als een speler wel balbezit heeft, is het wél toegestaan om in zijn baan te komen, zonder rekening te houden met de tijd die de speler nodig heeft om af te stoppen of van richting te kunnen veranderen. De verdediger moet dan wel een goede verdedigende positie hebben.
- Een speler die springt, heeft, zodra hij los is van de grond, recht op de plaats waar hij neer zal komen. Op het moment dat tijdens zijn vlucht een andere speler die plaats inneemt, is die andere speler verantwoordelijk voor het contact. Op het moment dat de plaats in was genomen voor het opspringen, is de springende speler verantwoordelijk voor het contact.

### Artikel 34 Persoonlijke fout

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

### Artikel 35 Dubbelfout

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

### Artikel 36 Onsportieve fout

- Een onsportieve fout is een fout die niet wordt gemaakt met de bedoeling om de bal te spelen, of een fout met erg hard contact.
- Voorbeelden van onsportieve fouten:
  - Vasthouden van een shirt
  - Duwen in de rug
  - Fouten met hard contact
- De straf van een onsportieve fout is twee vrije worpen en zijkant bij de middenlijn voor het andere team. Bij de vrije worpen mag niet gerebound worden.
- Als de onsportieve fout op een schot poging is, kan ook één of drie maal gegeven worden in plaats van twee maal. De balinname aan de zijkant blijft het vervolg.
- Op het moment dat een speler twee onsportieve fouten krijgt, mag hij niet meer verder spelen en moet hij de zaal verlaten.

### Artikel 37 Diskwalificerende fout

- Een diskwalificerende fout is een fout die zo zwaar of onsportief is, dat een speler/coach de wedstrijd niet meer uit mag spelen of coachen.
- Een diskwalificerende fout kan zowel met als zonder contact zijn.
- Voorbeelden van diskwalificerende fouten:
  - Hard en/of langdurig vloeken, schreeuwen of schelden van spelers of coaches
  - Fouten met zeer hard contact, zoals schoppen of slaan.
- Op het moment dat een speler, coach of teambegeleider een diskwalificerende fout krijgt, mag hij niet meer verder spelen of op de bank zitten en moet hij de zaal verlaten.

### Artikel 38 Technische fout

- Een technische fout is een fout, waarbij geen contact plaatsvindt.
- Voorbeelden van technische fouten:
  - Schreeuwen/schelden van spelers of coaches
  - Zeuren tegen de scheidsrechter
  - Bewust onsportief gedrag zonder contact met de tegenstander (denk aan spugen, uitschelden, discrimineren)
  - De bal weg schoppen
- De straf van een technische fout is twee vrije worpen en zijkant bij de middenlijn voor het andere team. Bij de vrije worpen mag niet gerebound worden.
- Coaches kunnen twee verschillende soorten technische fouten krijgen:
  - C-fout (Coach) – een actie van de coach zelf
  - B-fout (Bank) – een actie van iemand anders dan de coach, op de bank
- Coaches worden na drie technische (B- of C-)fouten weggestuurd, of na twee C-fouten.

## Artikel 39 Vechten

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

## Artikel 40 Vijf spelersfouten

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

## Artikel 41 Teamfouten: straf

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

## Artikel 42 Speciale situaties

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

## Artikel 43 Vrije worpen

- Vrije worpen vinden plaats na een fout op een schotpoging, na vier teamfouten in een periode of na een technische, onsportieve of diskwalificerende .
- De nemer van de vrije worpen moet:
  - binnen vijf seconden schieten.
  - achter de vrije worplijn blijven, totdat de bal de ring heeft geraakt.
  - met zijn schot de ring raken.
- Tijdens de vrije worp(en) mogen er drie verdedigers en twee aanvallers langs het beperkte gebied staan. Zij mogen:
  - niet over de lijn stappen, totdat de bal de hand van de schutter heeft verlaten.
  - niet hun handen bewegen om de schutter af te leiden.



- De andere spelers staan buiten de driepuntenlijn. Zij mogen:
  - niet over de driepuntenlijn heen stappen voordat de bal de ring heeft geraakt.
- Wanneer de nemer van de vrije worp een overtreding maakt, telt een eventuele score niet en wordt de volgende vrije worp genomen. Bij een laatste vrije worp is de bal voor het andere team.
- Wanneer een aanvaller de overtreding maakt (niet de schutter), telt een eventuele score wel, maar krijgt bij de laatste vrije worp het andere team balbezit als het schot wordt gemist.
- Wanneer een verdediger de overtreding maakt, telt een eventuele score wel, maar mag het schot worden overgenomen als deze mis is.

#### **Artikel 44 Herstelbare verkeerde beslissing**

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

#### **Artikel 45 Scheidsrechters en juryleden**

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

#### **Artikel 46 Hoofdscheidsrechter: taken en bevoegdheden**

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

#### **Artikel 47 Scheidsrechters: taken en bevoegdheden**

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

#### **Artikel 48 Scorer: taken**

- De scorer (schrijver):
  - houdt de scores tijdens de wedstrijd bij
  - houdt de fouten en time-outs tijdens de wedstrijd bij
  - draait de beurtelings balbezit pijl wanneer nodig
  - geeft het aantal fouten van spelers aan richting de teams
  - is verantwoordelijk voor de wissels

#### **Artikel 49 Timer: taken**

- De timer (tijdwaarnemer):
  - stopt de tijd, wanneer de scheidsrechter fluit
  - stopt de tijd, na een score in de laatste twee minuten van de wedstrijd
  - start de tijd, wanneer de bal in het veld wordt aangeraakt
  - houdt de tijd van de time-outs bij

#### **Artikel 50 Vierentwintig seconden operator: taken**

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