



FIBA

We Are Basketball

2020
OFFICIËLE
BASKETBALL-
REGELS
BASKETBALLREGELS

Geldig vanaf **1 oktober 2020**

Rules adopted by the International Basketball Federation (FIBA)



OFFICIËLE BASKETBALLREGELS 2020

Zoals aangenomen door

FIBA Central Board

Mies, Zwitserland, 26 maart 2021

Geldig vanaf 1 oktober 2020

V1.1



NBB
NEDERLANDSE
BASKETBALL BOND

Uitgave van de Nederlandse Basketball Bond
Kelvinbaan 48 | 3439 MT Nieuwegein
Postbus 2650 | 3430 GB Nieuwegein
T: +31 (0) 30 20 20 132
W: [www. basketball.nl](http://www.basketball.nl)

Versie: 2021.1.1
Datum: 22 september 2021

Copyright: International Basketball Federation

Vertaling: Martin van Gerrevink
LAB-DA Management
martin@lab-da-man.nl

INHOUDSOPGAVE

INHOUDSOPGAVE	4
OVERZICHT TEKENINGEN	5
REGEL EEN – DE WEDSTRIJD	6
Art. 1 Definities	6
REGEL TWEE – SPEELVELD EN UITRUSTING	7
Art. 2 Speelveld	7
Art. 3 Uitrusting	11
REGEL DRIE – TEAMS	12
Art. 4 Teams	12
Art. 5 Spelers: blessures en assistentie	14
Art. 6 Aanvoerder: Taken en bevoegdheden	14
Art. 7 Hoofdcoach en eerste assistent-coach: Taken en bevoegdheden	15
REGEL VIER – BEPALINGEN BETREFFENDE HET SPEL	16
Art. 8 Speeltijd, gelijke stand en verlengingen	16
Art. 9 Aanvang en einde van een kwart, verlenging of van de wedstrijd	16
Art. 10 Status van de bal	17
Art. 11 Plaatsbepaling van een speler en een scheidsrechter	18
Art. 12 Srongbal en beurtelings balbezit	18
Art. 13 Hoe de bal wordt gespeeld	20
Art. 14 Balbezit	20
Art. 15 Doelende speler	20
Art. 16 Doelpunt: wanneer gemaakt en zijn waarde	21
Art. 17 Inworp	22
Art. 18 Time-out	24
Art. 19 Vervanging	25
Art. 20 Wedstrijd verloren door verbeurdverklaring	27
Art. 21 Automatisch verloren wedstrijd	27
REGEL VIJF – OVERTREDINGEN	28
Art. 22 Overtredingen	28
Art. 23 Speler uit en bal uit	28
Art. 24 Dribbelen	28
Art. 25 Lopen	29
Art. 26 3 seconden	30
Art. 27 Zwaar bewaakte speler	30
Art. 28 8 seconden	31
Art. 29 24 seconden	31
Art. 30 Terugkeer van de bal naar de verdedigingsheft	33
Art. 31 Goaltending en interference	34
REGEL ZES – FOUTEN	36
Art. 32 Fouten	36
Art. 33 Contact: algemene principes	36
Art. 34 Persoonlijke fout	41

Art. 35	Dubbelfout	42
Art. 36	Technische fout	42
Art. 37	Onsportieve fout	44
Art. 38	Diskwalificerende fout	45
Art. 39	Vechten	47
REGEL ZEVEN – ALGEMENE BEPALINGEN.....		49
Art. 40	5 fouten door een speler	49
Art. 41	Teamfouten: straf	49
Art. 42	Speciale situaties	49
Art. 43	Vrije worpen.....	50
Art. 44	Herstelbare verkeerde beslissingen.....	52
REGEL ACHT – SCHEIDSRECHTERS, TAFELFUNCTIONARISSEN, COMMISSARIS: TAKEN EN BEVOEGDHEDEN		55
Art. 45	Scheidsrechters, tafelfunctionarissen en commissaris.....	55
Art. 46	Hoofdscheidsrechter: taken en bevoegdheden	55
Art. 47	Scheidsrechters: taken en bevoegdheden.....	56
Art. 48	Scorer en assistent-scorer: taken	57
Art. 49	Timer: taken.....	58
Art. 50	Schotklok-operator: taken	59
A – SIGNALEN VAN DE SCHEIDSRECHTERS		61

OVERZICHT TEKENINGEN

Tekening 1	Speelveld met volledige afmetingen.....	8
Tekening 2	Beperkt gebied	10
Tekening 3	2-punts-/3-puntsgebied velddoelpunten.....	10
Tekening 4	Jurytafel en stoelen vervangers	11
Tekening 5	Cilinderprincipe.....	37
Tekening 6	Opstelling spelers tijdens vrije worpen.....	51
Tekening 7	Signalen van de scheidsrechters.....	68

In de complete officiële basketbalregels gelden alle verwijzingen naar een speler, coach, scheidsrechter enz. die in de mannelijke vorm zijn vermeld, net zo voor het vrouwelijke geslacht. Het is duidelijk dat dit alleen om praktische redenen is gedaan.

REGEL EEN – DE WEDSTRIJD

Art. 1 Definities

1.1 De basketbalwedstrijd

Basketball wordt door 2 teams van ieder 5 spelers gespeeld. Het doel van elk team is, in de basket van de tegenstander te scoren en het andere team te verhinderen een score te maken.

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

1.2 Basket: van tegenstander/eigen

De basket waarop door een team wordt aangevallen, is de basket van de tegenstander en de basket die wordt verdedigd, is de 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.

REGEL TWEE – SPEELVELD EN UITRUSTING

Art. 2 Speelveld

2.1 Speelveld

Het speelveld moet een vlak, hard oppervlak zonder obstakels zijn (tekening 1), met een lengte van 28 m en een breedte van 15 m, gemeten vanaf de binnenzijde van de grenslijnen.

2.2 Verdedigingshelft

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, de zijlijnen en de middenlijn.

2.3 Aanvalshelft

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 wordt begrensd door de eindlijn achter de basket van de tegenstander, de zijlijnen en de binnenzijde van de middenlijn die het dichtst bij de basket van de tegenstander ligt.

2.4 Lijnen

Alle lijnen moeten in dezelfde kleur wit of andere contrasterende kleur zijn getrokken, met een breedte van 5 cm en duidelijk zichtbaar zijn.

2.4.1 Grenslijn

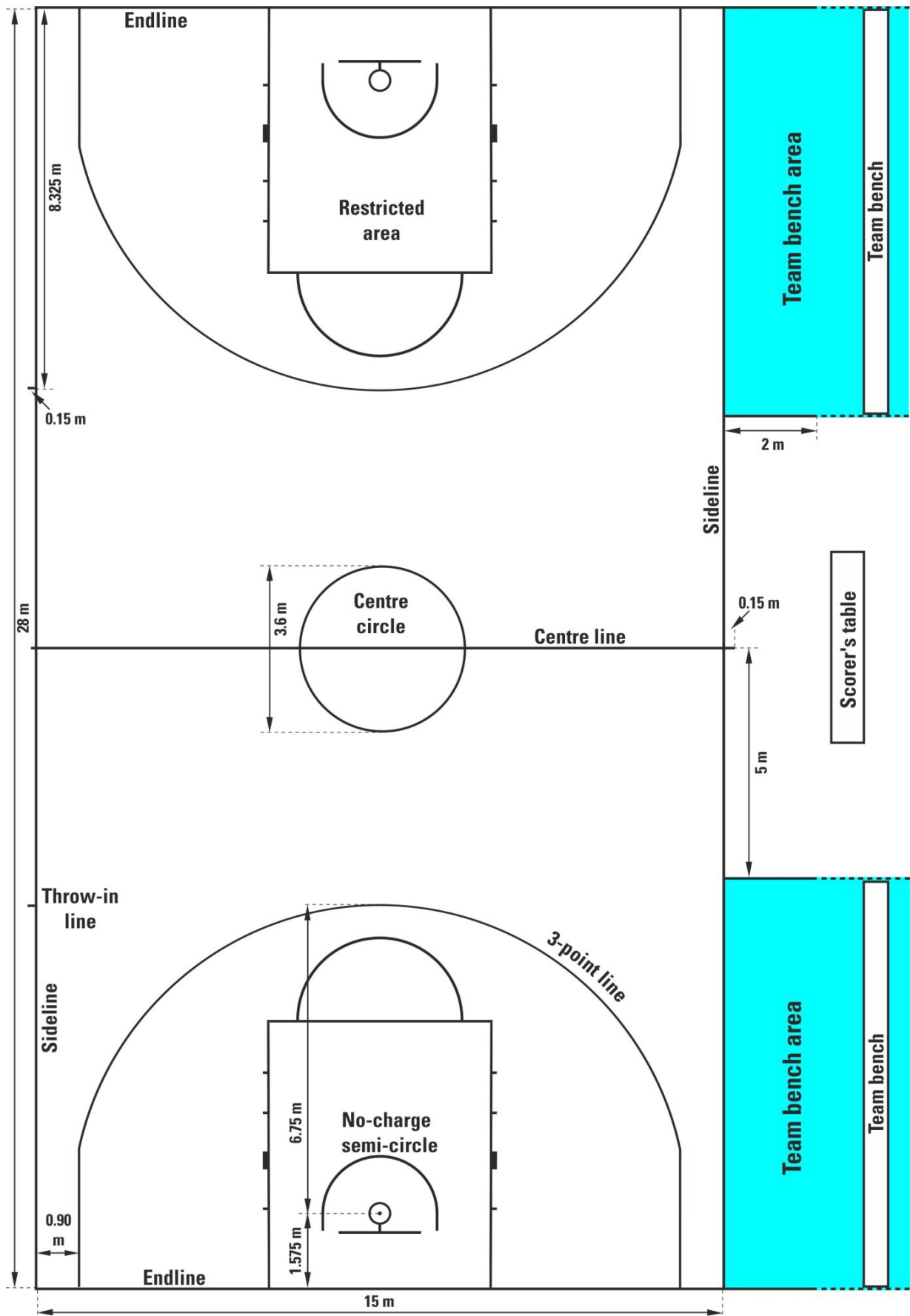
Het speelveld wordt begrensd door de grenslijnen, bestaande uit de eindlijnen en de zijlijnen. Deze lijnen maken geen deel uit van het speelveld.

Alle obstakels, inclusief de hoofdcoach, eerste assistent-coach, wisselers, uitgesloten spelers en teambegeleiders die op de spelersbank zitten, moeten minstens 2 m van het speelveld zijn verwijderd.

2.4.2 Middenlijn, middencirkel en halve vrijeworpcirkels

De middenlijn moet vanuit het middelpunt van de zijlijnen, evenwijdig aan de eindlijnen worden getrokken. Deze moet 0,15 m voorbij de zijlijnen doorlopen. 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 tot de buitenzijde van de cirkelomtrek. De halve vrijeworpcirkels moeten op het speelveld zijn aangebracht met een straal van 1,80 m, gemeten tot de buitenzijde van de cirkelomtrek en met hun middelpunt op het midden van de vrijeworplijn (tekening 2).



Tekening 1 Speelveld met volledige afmetingen

2.4.3 **Vrijeworplijnen, beperkte gebieden en plaats voor spelers bij vrije worpen**

De vrijeworplijn moet evenwijdig aan elke eindlijn worden getrokken. De verste rand van deze lijn moet 5,80 m van de binnenzijde van de eindlijn zijn verwijderd en 3,60 m lang zijn. Het midden ervan moet op de denkbeeldige lijn liggen die de middelpunten van de 2 eindlijnen verbindt.

De beperkte gebieden zijn op het speelveld gemarkeerde rechthoekige gebieden die worden begrensd door de eindlijnen, de verlengde vrijeworplijnen en de lijnen beginnend op de eindlijnen, met hun buitenkant 2,45 m verwijderd van het middelpunt van de eindlijnen en eindigend aan de uiteinden van de verlengde vrijeworplijnen. Deze lijnen, exclusief de eindlijnen, maken deel uit van het beperkte gebied.

De plaatsen voor spelers bij vrije worpen langs de beperkte gebieden moeten worden aangegeven zoals in tekening 2.

2.4.4 **3-puntsgebied velddoelpunten**

Het 3-puntsgebied voor velddoelpunten (tekening 1 en 3) bestaat uit het gehele speelveld, behalve het gebied bij de basket van de tegenstander begrensd door en inclusief:

- de 2 evenwijdige lijnen getrokken vanaf en loodrecht op de eindlijn, met de buitenkant op een afstand van 0,90 m vanaf de binnenkant van de zijlijnen;
- een cirkelboog met een straal van 6,75 m, gemeten vanaf een punt op de speelvloer direct onder het exacte middelpunt van de basket van de tegenstander tot aan de buitenkant van de cirkelboog. De afstand van dit punt op de speelvloer tot de binnenkant van het middelpunt van de eindlijn moet 1,575 m zijn. De cirkelboog wordt op de twee evenwijdige lijnen aangesloten.

De 3-puntslijn is geen onderdeel van het 3-puntsgebied.

2.4.5 **Spelersbankgebieden**

De spelersbankgebieden moeten buiten het speelveld zijn gemarkeerd, begrensd door 2 lijnen, zoals weergegeven in tekening 1.

In elk spelersbankgebied moeten 16 stoelen beschikbaar zijn voor de hoofdcoach, de assistent-coaches, de vervangers, de uitgesloten spelers en de teambegeleiders. Alle andere personen moeten zich minstens 2 m achter de spelersbank bevinden.

2.4.6 **Inworpmarkeringen**

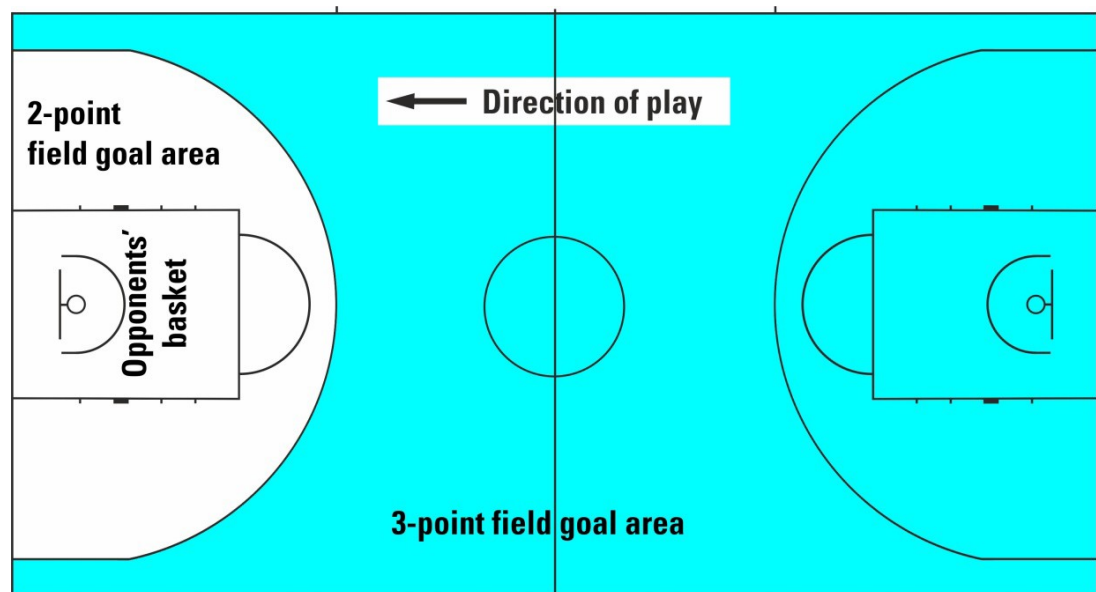
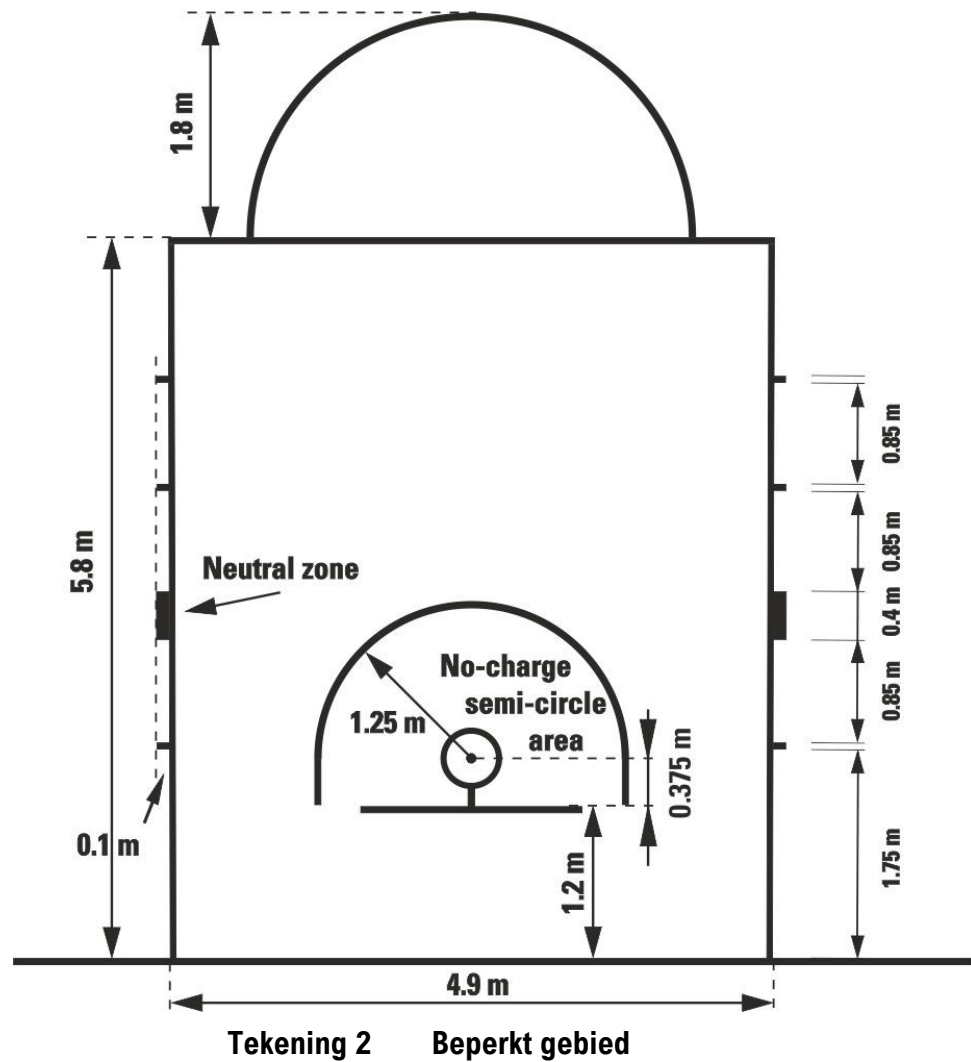
De 2 lijnen met een lengte van 0,15 m moeten buiten het speelveld worden aangebracht aan de zijlijn tegenover de jurytafel, met de buitenste rand op 8,325 m van de binnenkant van de dichtstbijzijnde eindlijn.

2.4.7 **No-charge semicirkelgebieden**

De no-charge semicirkelgebieden moeten op het speelveld worden gemarkeerd, begrensd door:

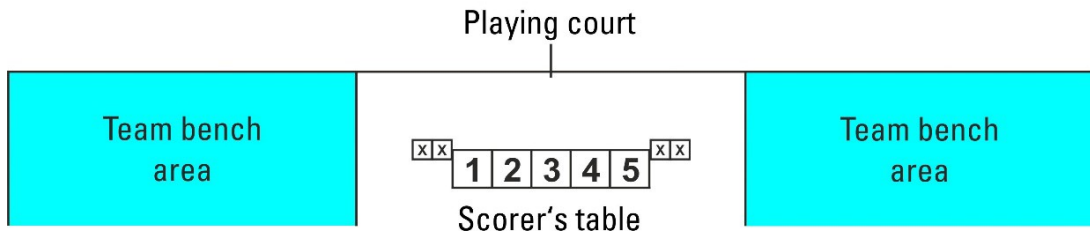
- een halve cirkel met een straal van 1,25 m, gemeten vanaf het punt op de vloer direct onder het exacte middelpunt van de basket tot aan de binnenkant van de halve cirkel. De halve cirkel wordt aangesloten op:
- de 2 evenwijdige lijnen loodrecht op de eindlijn, de binnenrand 1,25 m vanaf het punt op de vloer direct onder het exacte middelpunt van de basket, lang 0,375 m en eindigend 1,20 m van de binnenkant van de eindlijn.

De no-charge semicirkelgebieden worden aangevuld met denkbeeldige lijnen die de uiteinden van de parallelle lijnen direct onder de voorkanten van de borden verbinden. De no-charge semicirkellijnen maken onderdeel uit van de no-charge semicirkelgebieden.



2.5 Positie van de jurytafel en stoelen vervangers (tekening 4)

- | | |
|-------------------------|------------------------------|
| 1 = Shot clock operator | 3 = Commissioner, if present |
| 2 = Timer | 4 = Scorer |
| x = Substitution chairs | 5 = Assistant scorer |



De jurytafel en de stoelen moeten op een verhoging zijn geplaatst. De omroeper en/of de statistici (indien aanwezig) kunnen naast of achter de jurytafel plaatsnemen.

Tekening 4 Jurytafel en stoelen vervangers

Art. 3 Uitrusting

De volgende uitrusting is vereist:

- basketunits bestaande uit:
 - borden
 - baskets bestaande uit (klap-)ringen en netjes
 - ondersteuningsconstructie voor het bord inclusief bescherming
- basketballen
- wedstrijd klok
- scorebord
- schotklok
- stopwatch of een geschikt (zichtbaar) apparaat (niet de wedstrijd klok) voor het timen van de time-out
- 2 aparte en duidelijk verschillende en luide geluidssignalen voor resp. de:
 - schotklok-operator,
 - timer.
- wedstrijdformulier
- aanduiding voor spelersfout
- aanduiding voor teamfout
- beurtelings balbezitpijl
- speelvloer
- speelveld
- adequate verlichting.

Voor een meer gedetailleerde beschrijving van de basketballuitrusting, zie de bijlage met betrekking tot de basketballuitrusting.

REGEL DRIE – TEAMS

Art. 4 Teams

4.1 Definitie

- 4.1.1 Een lid van een team mag spelen als hij volgens de reglementen van de organiserende instantie van de competitie, 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 is gediskwalificeerd, noch 5 fouten heeft begaan.
- 4.1.3 Tijdens de speeltijd is een lid van een team:
- een speler, als hij op het speelveld is én speelgerechtigd is;
 - een vervanger, als hij niet op het speelveld is, maar wel speelgerechtigd is;
 - een uitgesloten speler, als hij 5 fouten heeft begaan en niet langer speelgerechtigd is.
- 4.1.4 Tijdens een interval van het spel worden alle leden van het team die speelgerechtigd zijn, als spelers beschouwd.

4.2 Regel

- 4.2.1 Ieder team bestaat uit:
- niet meer dan 12 speelgerechtigde spelers, inclusief een aanvoerder;
 - een hoofdcoach;
 - maximaal 8 teambegeleiders inclusief maximaal 2 assistent-coaches die op de spelersbank plaats mogen nemen. Als een team assistent-coaches heeft, wordt de eerste assistent-coach op het wedstrijdformulier ingevuld.
- 4.2.2 Tijdens de speeltijd zullen er 5 spelers van elk 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;
 - tijdens een time-out of een interval van het spel, een vervanger een vervanging bij de timer aanvraagt.

4.3 Tenues

- 4.3.1 Het tenue van alle spelers bestaat uit:
- shirts aan voor- en achterkant van dezelfde overheersende kleur als de shorts. Indien shirts mouwen hebben, dan moeten deze boven de elleboog eindigen. Shirts met lange mouwen zijn niet toegestaan. Alle spelers moeten hun shirt in hun short stoppen. 'All-in-ones' zijn toegestaan;
 - het is niet toegestaan om onder de shirts T-shirts te dragen, ongeacht het type;
 - shorts aan voor- en achterkant van dezelfde overheersende kleur als het shirt. De shorts moeten boven de knie eindigen;
 - sokken van dezelfde overheersende kleur voor alle spelers van het team. Sokken moeten zichtbaar zijn.
- 4.3.2 Iedere speler moet een shirt dragen met op de voor- en achterkant een nummer in een effen kleur, die contrasteert met de kleur van het shirt.

De nummers moeten duidelijk zichtbaar zijn en:

- het nummer op de rug moet tenminste 20 cm hoog zijn;
- het nummer op de borst moet tenminste 10 cm hoog zijn;
- de nummers moeten tenminste 2 cm breed zijn;
- de teams mogen alleen de nummers 0 en 00 en van 1 tot 99 gebruiken;
- spelers van hetzelfde team mogen niet hetzelfde nummer dragen;
- iedere reclame-uiting of logo moet tenminste 5 cm van de nummers verwijderd zijn.

4.3.3 Teams moeten minimaal 2 sets shirts hebben en:

- het eerstgenoemde team in het programma (thuis spelend team) moet shirts in een lichte kleur (bij voorkeur wit) dragen;
- het als tweede genoemde team in het programma (bezoekend team) moet shirts in een donkere kleur dragen;
- Echter als de 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. Elke uitrusting die bedoeld is om de lengte of reikwijdte van een speler te vergroten 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 zouden kunnen toebrengen.

- De volgende zaken zijn niet toegestaan:
 - bescherming voor vingers, handen, polsen, ellebogen of onderarmen, helmen, gipsverband of braces gemaakt van leer, plastic, vervormbaar (zacht) plastic, metaal of enig andere harde substantie, zelfs als deze met een zachte beschermlaag is bedekt;
 - uitrusting die kan snijden of schaafwonden kan veroorzaken (vingernagels moeten kort geknipt zijn);
 - haaraccessoires en sieraden.
- De volgende zaken zijn toegestaan:
 - bescherming voor schouders, bovenarmen, dijbeen of onderbeen mits het voldoende is bekleed;
 - compressiesleeves voor arm en been;
 - hoofdbedekking. Deze mag geen enkel deel van het gezicht geheel of gedeeltelijk bedekken (ogen, neus, lippen enz.) en mag niet gevaarlijk zijn voor de speler die het draagt en/of voor andere spelers. De hoofdbedekking mag geen openings-/sluitingselementen rondom het gezicht en/of nek hebben en mag geen onderdelen hebben die buiten het oppervlak steken;
 - kniebraces;
 - bescherming voor een gebroken neus, zelfs als deze van hard materiaal is gemaakt;
 - niet-gekleurde transparante gebitsbeschermer;
 - brillen als deze geen gevaar voor andere spelers opleveren;
 - polsbanden en hoofdbanden van maximaal 10 cm breed textiel materiaal;
 - taping van armen, schouders, benen enz.;
 - enkelbraces.

De compressiesleeves voor arm en been, hoofdbedekking, polsbanden, hoofdbanden en taping van alle spelers van het team moeten dezelfde effen kleur hebben.

- 4.4.3 Tijdens de wedstrijd mag een speler schoenen van elke kleurcombinatie dragen, maar de linker- en rechterschoen moeten overeenkomen. Knipperende lichten, reflecterend materiaal of andere versieringen zijn niet toegestaan.
- 4.4.4 Tijdens de wedstrijd mag een speler geen commerciële, promotionele of charitatieve naam, merk, logo of andere uiting vertonen, onder andere maar niet beperkt tot op zijn lichaam, in zijn haar of op een andere wijze.
- 4.4.5 Alle andere uitrusting die niet specifiek in dit artikel is genoemd, moet door de technische commissie van de FIBA worden goedgekeurd.

Art. 5 Spelers: blessures en assistentie

- 5.1 In geval van een blessure van een speler(s), kunnen de scheidsrechters de wedstrijd stilleggen.
- 5.2 Indien de bal levend is wanneer er een blessure plaatsvindt, zal de scheidsrechter niet fluiten, totdat het team in balbezit een velddoelpoging heeft ondernomen, het balbezit 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, mag de scheidsrechter de wedstrijd onmiddellijk stilleggen.
- 5.3 Indien een geblesseerde speler het spel niet onmiddellijk (binnen ongeveer 15 seconden) kan hervatten of indien hij wordt verzorgd of indien een speler enige assistentie ontvangt van zijn eigen hoofdcoach, assistent-coaches, spelers van het team en/of teambegeleiders, dan moet hij worden vervangen, tenzij het team dan tot minder dan 5 spelers op het speelveld wordt teruggebracht.
- 5.4 Hoofdcoaches, assistent-coaches, vervangers, uitgesloten spelers en teambegeleiders mogen alleen met toestemming van een scheidsrechter het speelveld betreden om een geblesseerde speler te helpen, vóórdat hij wordt vervangen.
- 5.5 Een arts mag het speelveld zonder toestemming van een scheidsrechter betreden, indien naar het oordeel van de arts de geblesseerde speler onmiddellijk medische verzorging nodig heeft.
- 5.6 Iedere speler die tijdens de wedstrijd bloedt of een open wond heeft, moet worden vervangen. Hij mag alleen naar het speelveld terugkeren nadat het bloeden is gestopt en de betroffen plek of open wond volledig en secuur is bedekt.
- 5.7 Indien een geblesseerde speler of een speler die bloedt of een open wond heeft, tijdens een time-out van een van beide teams herstelt, vóórdat het signaal van de timer voor de vervanging wordt gegeven, dan mag de speler aan het spel blijven deelnemen.
- 5.8 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 (CAP) is een speler die door zijn hoofdcoach is aangewezen om zijn team op het speelveld te vertegenwoordigen. Hij mag tijdens de wedstrijd op een beleefde wijze met de scheidsrechters communiceren om inlichtingen te verkrijgen, echter alleen wanneer de bal dood is en de wedstrijdklok stilstaat.
- 6.2 De aanvoerder zal binnen 15 minuten na het einde van de wedstrijd de hoofdscheidsrechter informeren indien 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 Hoofdcoach en eerste assistent-coach: Taken en bevoegdheden

- 7.1 Uiterlijk 40 minuten voor de geplande aanvang van de wedstrijd zal elke hoofdcoach of zijn vertegenwoordiger aan de scorer een lijst met namen en bijbehorende nummers geven van de spelers die aan de wedstrijd mogen deelnemen, alsook de namen van de aanvoerder van het team, de hoofdcoach en de eerste assistent-coach. Alle spelers waarvan de namen op het wedstrijdformulier vermeld staan, zijn gerechtigd 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 zal elke hoofdcoach door ondertekening van het wedstrijdformulier zijn akkoord met de namen en bijbehorende nummers van zijn spelers en de namen van de hoofdcoach en de eerste assistent-coach bevestigen. Tegelijkertijd zal de hoofdcoach de 5 spelers opgeven die de wedstrijd zullen beginnen. De hoofdcoach van team 'A' zal de eerste zijn die deze informatie verstrekt.
- 7.3 De hoofdcoaches, assistent-coaches, vervangers, uitgesloten spelers en teambegeleiders zijn de enigen die op de spelersbank plaats mogen nemen en zich binnen het spelersbankgebied mogen bevinden. Tijdens de speeltijd moeten alle vervangers, uitgesloten spelers en teambegeleiders blijven zitten.
- 7.4 De hoofdcoach of de assistent-coach mag tijdens de wedstrijd naar de jurytafel gaan om statistische informatie te vragen, echter alleen wanneer de bal dood is en de wedstrijdklok stilstaat.
- 7.5 De hoofdcoach mag tijdens de wedstrijd op een beleefde wijze met de scheidsrechters communiceren om inlichtingen te verkrijgen, echter alleen wanneer de bal dood is en de wedstrijdklok stilstaat.
- 7.6 Het is alleen de hoofdcoach of de eerste assistent-coach toegestaan om tijdens de wedstrijd te staan, echter op elk moment slechts één van hen. Zij mogen de spelers tijdens de wedstrijd mondeling aanspreken, mits zij binnen hun spelersbankgebied blijven. De eerste assistent-coach zal niet met de scheidsrechters communiceren.
- 7.7 Als er een eerste assistent-coach aanwezig is, moet zijn naam voor aanvang van de wedstrijd op het wedstrijdformulier worden ingevuld (zijn handtekening is niet nodig). Hij moet alle taken en bevoegdheden van de hoofdcoach op zich nemen als deze, om welke reden dan ook, niet in staat is zijn functie verder uit te oefenen.
- 7.8 Als de aanvoerder het speelveld verlaat, zal de coach aan een scheidsrechter het nummer van de speler meedelen die op het speelveld als aanvoerder zal fungeren.
- 7.9 De aanvoerder zal als speler-coach optreden indien er geen hoofdcoach aanwezig is of de hoofdcoach niet meer in staat is zijn functie verder uit te oefenen en er geen eerste assistent-coach op het wedstrijdformulier is vermeld (of deze niet in staat is zijn functie verder uit te oefenen). Als de aanvoerder het speelveld moet verlaten, mag hij als hoofdcoach blijven optreden. Als hij het speelveld als gevolg van een diskwalificerende fout moet verlaten of hij kan door een blessure niet als coach optreden, dan mag degene die hem als aanvoerder vervangt, hem ook als hoofdcoach vervangen.
- 7.10 De hoofdcoach 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.

REGEL VIER – BEPALINGEN BETREFFENDE HET SPEL

Art. 8 Speeltijd, gelijke stand en verlengingen

- 8.1 De wedstrijd zal uit 4 kwarten van ieder 10 minuten bestaan.
- 8.2 Voorafgaand aan de geplande start van de wedstrijd begint een interval van het spel van 20 minuten.
- 8.3 Tussen het eerste en tweede kwart (eerste helft), tussen het derde en vierde kwart (tweede helft) en voorafgaand aan elke verlenging is er een interval van het spel van 2 minuten.
- 8.4 Tussen beide helften is er een interval van het spel van 15 minuten.
- 8.5 Een interval van het spel begint:
- 20 minuten voor de geplande aanvang van de wedstrijd;
 - wanneer het signaal van de wedstrijd klok voor het einde van het kwart of de verlenging klinkt.
- 8.6 Een interval van het spel eindigt:
- bij aanvang van het eerste kwart, wanneer voor de sprongbal de bal de hand(en) van de hoofdscheidsrechter heeft verlaten;
 - bij aanvang van alle overige kwarten en verlengingen, wanneer de bal ter beschikking staat van de speler die de inworp gaat uitvoeren.
- 8.7 Als de stand aan het einde van het vierde kwart gelijk is, zal de wedstrijd met zoveel verlengingen van 5 minuten worden voortgezet, als nodig is om de gelijke stand op te heffen.
- Als de opgetelde score van beide wedstrijden in een competitie systeem met het totale aantal punten over 2 wedstrijden, zowel thuis als uit, na het einde van de tweede wedstrijd gelijk is, wordt deze wedstrijd voortgezet met zoveel verlengingen van 5 minuten als nodig is om de gelijke stand op te heffen.
- 8.8 Als er een fout wordt gemaakt tijdens een interval van het spel, zal/zullen de eventuele vrije worp(en) vóór het begin van het volgende kwart of verlenging worden genomen.

Art. 9 Aanvang en einde van een kwart, verlenging of van de wedstrijd

- 9.1 Het eerste kwart start, wanneer de bal bij de opgooi voor de sprongbal in de middencirkel de hand(en) van de hoofdscheidsrechter heeft verlaten.
- 9.2 Alle overige kwarten of verlengingen beginnen, wanneer de bal ter beschikking staat van de speler die de inworp gaat uitvoeren.
- 9.3 De wedstrijd kan niet beginnen, als één van de teams niet op het speelveld staat met 5 spelers die gereed zijn om te kunnen spelen.
- 9.4 Voor alle wedstrijden geldt dat het eerstgenoemde team in het programma (thuis spelend team), kijkend naar het speelveld, de spelersbank en hun eigen basket aan de linkerzijde van de jurytafel zullen hebben. Echter als de 2 teams het eens zijn, mogen zij de spelersbanken en/of de baskets verwisselen.
- 9.5 Voor aanvang van het eerste en derde kwart mogen de teams inspelen op die helft van het speelveld, waar de basket van de tegenstander zich bevindt.
- 9.6 De teams zullen voor de tweede helft van basket wisselen.
- 9.7 Bij alle verlengingen zullen de teams de wedstrijd op dezelfde baskets voortzetten als in het vierde kwart.

- 9.8 Een kwart, verlenging of wedstrijd eindigt wanneer het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van het kwart of de verlenging klinkt. Als het bord is voorzien van rode verlichting langs de rand, dan heeft de verlichting 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:
- bij de opgooi voor de sprongbal de bal de hand(en) van de hoofdscheidsrechter heeft verlaten;
 - bij een vrije worp de bal ter beschikking staat van de nemer van de vrije worp;
 - bij een inworp de bal ter beschikking staat van de speler die de inworp gaat uitvoeren.
- 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:
 - nog een of meerdere vrije worpen;
 - een volgende straf (vrije worp(en) en/of inworp);
 - het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van het kwart of de verlenging klinkt;
 - het signaal van de schotklok klinkt, terwijl een team balbezit heeft;
 - de bal bij een velddoelpoging tijdens zijn vlucht door een speler van een van beide teams wordt aangeraakt nadat:
 - een scheidsrechter heeft gefloten;
 - het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van het kwart of de verlenging klinkt;
 - het signaal van de schotklok klinkt.
- 10.4 De bal wordt niet dood en het gemaakte doelpunt telt wanneer:
- de bal in de lucht is bij een velddoelpoging en:
 - een scheidsrechter heeft gefloten;
 - het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van het kwart of de verlenging klinkt;
 - het signaal van de schotklok klinkt;
 - de bal in de lucht is bij een vrije worp en een scheidsrechter fluit voor elke andere overtreding dan door de nemer van de vrije worp begaan;
 - een fout wordt gefloten tegen een speler van de tegenstander of iedereen die gerechtigd is om op de spelersbank van de tegenstander plaats te nemen, terwijl de bal in het bezit is van een doelende speler en deze de poging voltooit in een ononderbroken beweging die begonnen is voordat de fout werd begaan.
- Deze bepaling is niet van toepassing en het doelpunt wordt niet geteld indien:
- nádat een scheidsrechter heeft gefloten, er een volledig nieuwe velddoelpoging wordt ondernomen;
 - tijdens de ononderbroken beweging van een doelende speler het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van het kwart of verlenging of het signaal van de schotklok klinkt.

Art. 11 Plaatsbepaling van een speler en een scheidsrechter

- 11.1 De plaats van een speler wordt bepaald door de plaats waar hij de vloer raakt.
Als 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 3-puntslijn, de vrijeworplijn, de lijnen die het beperkte gebied begrenzen en de lijnen die het gebied van de no-charge semicirkel begrenzen.
- 11.2 De plaats van een scheidsrechter wordt op dezelfde wijze als die van een speler bepaald. 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 sprongbal

- 12.1.1 Een **sprongbal** vindt plaats als een scheidsrechter de bal tussen 2 willekeurige tegenstanders opgooit.
- 12.1.2 Een **balvast situatie** ontstaat als een of meerdere spelers van beide teams één of beide handen stevig op de bal hebben, zodanig dat geen enkele speler balbezit kan verkrijgen zonder ongewenste ruwheid.

12.2 Procedure sprongbal

- 12.2.1 Elke springer moet zich met beide voeten binnen de helft van de middencirkel opstellen die het dichtst bij hun eigen basket ligt, met één voet vlak bij de middenlijn.
- 12.2.2 Teamgenoten mogen geen plaatsen naast elkaar rond de cirkel innemen, indien een tegenstander één van deze plaatsen wil bezetten.
- 12.2.3 De scheidsrechter moet de bal dan loodrecht tussen de 2 tegenstanders opgooien, tot een grotere hoogte dan een van hen door springen kan bereiken.
- 12.2.4 De bal moet met de hand(en) van tenminste één van de springers worden getikt, nadat deze zijn hoogste punt heeft bereikt.
- 12.2.5 Geen van beide springers mag zijn positie verlaten, totdat de bal legaal is getikt.
- 12.2.6 Geen van beide springers mag de bal vangen of meer dan tweemaal tikken, voordat deze één van de niet-springers of de vloer heeft geraakt.
- 12.2.7 Als de bal niet tenminste door één van de springers is getikt, moet de sprongbal opnieuw worden uitgevoerd.
- 12.2.8 Geen enkel deel van het lichaam van de niet-springers mag op of boven de lijn van de cirkel (cilinder) zijn, vóórdat de bal is getikt.

Een inbreuk op 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 ontstaat als:

- er voor een balvast situatie wordt gefloten;
- de bal buiten het veld gaat en de scheidsrechters twifelen of het oneens zijn, wie van de tegenstanders als laatste de bal heeft aangeraakt;
- er door beide teams bij de laatste niet geslaagde vrije worp een overtreding wordt begaan;

- er een levende bal tussen de ring en het bord vast komt te zitten, behalve:
 - tussen vrije worpen in;
 - na de laatste vrije worp gevolgd door een inworp bij de inworpmarkering op de aanvalshelft van het team;
- de bal dood wordt terwijl geen van beide teams balbezit heeft of recht heeft op de bal;
- na het wegstrepen van gelijkwaardige straffen tegen beide teams er geen uitvoering van straffen uit fouten overblijft en geen van beide teams vóór de eerste fout of overtreding balbezit had of recht had op de bal.
- bij aanvang van alle kwarten, behalve het eerste kwart, en alle verlengingen.

12.4 Definitie beurtelings balbezit

12.4.1 Beurtelings balbezit is een methode om de bal levend te laten worden door middel van een inworp, in plaats van een sprongbal.

12.4.2 Inworp voor beurtelings balbezit:

- **begint** wanneer de bal ter beschikking staat van de speler die de inworp gaat uitvoeren;
- **eindigt** wanneer:
 - de bal een willekeurige speler op het speelveld raakt of legaal door een willekeurige speler wordt aangeraakt;
 - het team dat de bal inneemt, een overtreding begaat;
 - tijdens een inworp een levende bal tussen de ring en het bord vast komt te zitten.

12.5 Procedure beurtelings balbezit

12.5.1 Bij alle sprongbalsituaties zullen de teams beurtelings de bal voor een inworp ter beschikking krijgen op de dichtstbij gelegen plaats waar de sprongbalsituatie is ontstaan, behalve direct achter het bord.

12.5.2 Het team dat ná de sprongbal geen controle over de levende bal op het speelveld heeft verkregen, heeft het recht op het eerstvolgende beurtelingse balbezit.

12.5.3 Een team dat aan het einde van elk kwart of elke verlenging recht heeft op het volgende beurtelingse balbezit, zal het volgende kwart of verlenging starten met een inworp vanaf het verlengde van de middenlijn, tegenover de jurytafel, tenzij er vrije worpen in combinatie met balbezit als straf moeten worden uitgevoerd.

12.5.4 Het team dat recht heeft op een inworp volgens het beurtelingse balbezit, wordt door middel van de beurtelings balbezitpijl aangeduid, die in de richting van de basket van de tegenstander wijst. De richting van de beurtelings balbezitpijl wordt onmiddellijk na beëindiging van de inworp volgens het beurtelingse balbezit omgedraaid.

12.5.5 Een overtreding begaan door het team tijdens hun inworp volgens het beurtelingse balbezit heeft verlies van de inworp volgens het beurtelings balbezit tot gevolg. De richting van de beurtelings balbezitpijl zal direct worden omgedraaid en geeft aan dat de tegenstander van het team dat de overtreding beging, bij de volgende sprongbalsituatie recht heeft op de inworp volgens het beurtelingse balbezit. De wedstrijd moet worden voortgezet met het toekennen van de bal voor een inworp op de plaats van de oorspronkelijke inworp aan de tegenstanders van het team dat de overtreding beging.

- 12.5.6 Een fout door een van beide teams begaan:
- vóór aanvang van een kwart, anders dan het eerste kwart, of vóór een verlenging, of
 - tijdens de inworp volgens beurtelings balbezit,
- heeft voor het team dat recht heeft op de inworp, geen verlies van dit beurtelings balbezit tot gevolg.

Art. 13 Hoe de bal wordt gespeeld

13.1 Definitie

Tijdens de wedstrijd wordt de bal uitsluitend met de hand(en) gespeeld en mag in elke richting worden gepast, geworpen, getikt, gerold of gedribbeld met inachtneming van de beperkingen in deze regels.

13.2 Regel

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

Echter als de bal per ongeluk met enig deel van het been in contact komt of wordt aangeraakt, is dit geen overtreding.

Een inbreuk op 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 door deze vast te houden of er mee te dribbelen of als hij een levende bal tot zijn beschikking heeft.

14.1.2 Balbezit voor een team **duurt voort** wanneer:

- een speler van dat team een levende bal in zijn bezit heeft;
- de bal tussen teamgenoten wordt gepast.

14.1.3 Balbezit voor een team **eindigt** wanneer:

- een tegenstander balbezit verkrijgt;
- de bal dood wordt;
- de bal de hand(en) 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 voor een velddoelpoging houdt in dat de bal met de hand(en) in de richting van de basket van de tegenstander wordt gestuurd.

Een dunk voor een velddoelpoging houdt in dat de bal met een of beide handen neerwaarts door de basket van de tegenstander wordt geduwd.

Een doorgaande beweging bij een drive naar de basket of andere schoten in beweging

is een actie van een speler die de bal vangt terwijl hij in beweging is of bij beëindiging van de dribbel en dan doorgaat met de beweging voor het schot die doorgaans omhoog gericht is.

15.1.2 De doelpoging bij een schot:

- start als de speler, naar het oordeel van een scheidsrechter, de bal omhoog in de richting van de basket van de tegenstander beweegt;
- eindigt als de bal de hand(en) van de speler heeft verlaten of als een geheel nieuwe doelpoging wordt ondernomen en, als de schutter zich in de lucht bevond, zijn beide voeten zich weer op de vloer bevinden.

15.1.3 De doelpoging in een doorgaande beweging bij een drive naar de basket of andere schoten in beweging:

- begint als bij afronding van de dribbel of na het vangen in de lucht de bal in de hand(en) van de speler tot rust is gekomen en de speler, naar het oordeel van een scheidsrechter, de schotbeweging start die aan het loslaten van de bal voor een velddoelpoging voorafgaat;
- eindigt als de bal de hand(en) van de speler heeft verlaten of als een geheel nieuwe doelpoging wordt ondernomen en, als de schutter zich in de lucht bevond, zijn beide voeten zich weer op de vloer bevinden.

15.1.4 Er bestaat geen relatie tussen het aantal legaal gemaakte stappen en de doelpoging.

15.1.5 Het is mogelijk dat bij de doelpoging de arm(en) van de speler door een tegenstander worden vastgehouden om hem het scoren te beletten. In dit geval is het niet van essentieel belang dat de bal de hand(en) van de speler verlaat.

15.1.6 Als een speler met een doelpoging bezig is en hij de bal afpasst nadat er een fout op hem is gemaakt, dan wordt hij niet meer beschouwd met een doelpoging bezig te zijn.

Art. 16 Doelpunt: wanneer gemaakt en zijn waarde

16.1 Definitie

16.1.1 Een doelpunt wordt gemaakt, als een levende bal van bovenaf door de basket gaat, erin blijft of er geheel door gaat.

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

16.2 Regel

16.2.1 Er wordt een doelpunt aan het team toegekend dat aanvalt op de basket van de tegenstander waar de bal als volgt is in gegaan:

- een doelpunt losgelaten uit een vrije worp telt voor 1 punt;
- een doelpunt losgelaten uit het 2-puntsgebied voor velddoelpunten telt voor 2 punten;
- een doelpunt losgelaten uit het 3-puntsgebied voor velddoelpunten telt voor 3 punten;
- nadat de bal na de laatste vrije worp de ring heeft geraakt en voordat deze door de basket ging, legaal door een willekeurige speler is aangeraakt, telt het doelpunt voor 2 punten.

16.2.2 Als een speler **onopzettelijk** een velddoelpunt in de basket van zijn eigen team maakt, telt het doelpunt voor 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 de basket van zijn eigen team maakt, is dit een overtreding en het doelpunt telt niet.
- 16.2.4 Als een speler de bal volledig van onderen door de basket werpt, is dit een overtreding
- 16.2.5 Een speler kan na een inworp of bij een rebound na de laatste vrije worp alleen balcontrole verkrijgen en nog een schot voor een velddoelpunt ondernemen, indien de wedstrijd klok tenminste 0.3 (drie tiende van een seconde) aangeeft. Als de klok 0.2 of 0.1 (twee tiende of één tiende van een seconde) aangeeft, dan is de enige mogelijkheid voor een geldig velddoelpunt om de bal te tikken of direct te dunken, mits de hand(en) van de speler de bal niet meer raken op het moment dat de wedstrijd klok of schotklok 0.0 aangeeft.

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 gepast.

17.2 Procedure

- 17.2.1 Een scheidsrechter moet de bal overhandigen of ter beschikking stellen aan de speler die de inworp uitvoert. Hij mag de bal ook passen of stuiten, mits:
- de scheidsrechter niet meer dan 4 meter van de speler die de inworp uitvoert, is verwijderd;
 - de speler die de inworp uitvoert, zich op de juiste, door de scheidsrechter aangewezen plaats bevindt.
- 17.2.2 De speler moet de bal inwerpen op de dichtstbij gelegen plaats waar de overtreding heeft plaatsgevonden of waar de wedstrijd is stilgelegd, behalve direct achter het bord.
- 17.2.3 Bij aanvang van alle kwarten, uitgezonderd het eerste kwart, en bij alle verlengingen moet de inworp vanaf het verlengde van de middenlijn, tegenover de jurytafel worden uitgevoerd:
- De speler die de inworp neemt, moet zich met één voet aan weerszijden van het verlengde van de middenlijn opstellen en is gerechtigd de bal naar een teamgenoot op elke plaats van het speelveld te passen.
- 17.2.4 Als de wedstrijd klok nog 2:00 minuten of minder aangeeft in het vierde kwart of in een verlenging, heeft na een time-out door het team dat recht heeft op het balbezit op hun verdedigingshelft, de hoofdcoach van dat team het recht te beslissen waar de wedstrijd met een inworp wordt voortgezet: vanaf de inworpmarkering op de aanvalshelft van het team of op de verdedigingshelft van het team op de dichtstbij gelegen plaats waar de wedstrijd werd gestopt.
- 17.2.5 Na een persoonlijke fout begaan door een speler van het team in het bezit van een levende bal of van het team dat recht heeft op de bal, moet de wedstrijd worden hervat met een inworp op de dichtstbij gelegen plaats waar de overtreding heeft plaatsgevonden.
- 17.2.6 Na een technische fout moet de wedstrijd worden hervat met een inworp op de dichtstbij gelegen plaats waar de bal was toen de technische fout werd gefloten, tenzij in deze regels iets anders is bepaald.
- 17.2.7 Na een onsportieve of diskwalificerende fout moet de wedstrijd worden hervat met een inworp vanaf de inworpmarkering op de aanvalshelft van het team, tenzij in deze regels iets anders is bepaald.

- 17.2.8 Na vechten moet de wedstrijd worden hervat zoals in art. 39 is bepaald.
- 17.2.9 Als de bal in de basket is gegaan, maar het velddoelpunt of de vrije worp is niet geldig, dan moet het spel worden hervat met een inworp ter hoogte van het verlengde van de vrijeworplijn.
- 17.2.10 Na een geslaagd velddoelpunt of geslaagde laatste vrije worp:
- moet een willekeurige speler van het niet-scorende team de inworp uitvoeren vanaf een willekeurige plaats achter de eindlijn van dat team. Dit is ook van toepassing nadat een scheidsrechter de bal aan een speler heeft overhandigd of de bal ter beschikking heeft gesteld na elke onderbreking van de wedstrijd na een geslaagd velddoelpunt of na een geslaagde laatste vrije worp;
 - mag de speler die de inworp uitvoert, zich zijwaarts en/of achterwaarts bewegen en mag de bal tussen teamgenoten achter de eindlijn worden gepasst, maar het tellen van de 5 seconden start op het moment dat de bal ter beschikking van de eerste speler buiten het veld staat.

17.3 Regel

- 17.3.1 De speler die de inworp uitvoert, mag niet:
- meer dan 5 seconden gebruiken om de bal los te laten;
 - op het speelveld stappen, terwijl hij de bal in zijn hand(en) heeft;
 - veroorzaken dat de bal de iets buiten het veld raakt, nadat de bal voor de inworp is losgelaten;
 - de bal op het speelveld aanraken, voordat deze door een andere speler is aangeraakt;
 - veroorzaken dat de bal direct in de basket gaat;
 - over een totale afstand van meer dan 1 meter vanaf de aangewezen plaats van de inworp achter de grenslijn, zijwaarts in één of in beide richtingen bewegen, vóórdat de bal wordt losgelaten. Het is hem echter wel toegestaan, voor zover de omstandigheden dat toelaten, om zich direct achterwaarts van de grenslijn af te bewegen.
- 17.3.2 Tijdens de inworp mogen de andere spelers niet:
- enig deel van hun lichaam over de grenslijn hebben, vóórdat de bal over de grenslijn is ingeworpen;
 - dichterbij dan 1 meter bij de speler zijn die de inworp uitvoert, als op de plaats van de inworp er minder dan 2 meter afstand is vanaf de grenslijn tot enig obstakel buiten het veld.
- 17.3.3 Als de wedstrijdklok in het vierde kwart en in elke verlenging 2:00 minuten of minder aangeeft en er een inworp plaatsvindt, zal de scheidsrechter als waarschuwing bij het uitvoeren van de inworp een signaal voor het ongeoorloofd overschrijden van de grenslijn gebruiken.
- Als een verdedigende speler:
- een deel van zijn lichaam over de grenslijn beweegt om een inworp te verstoren of
 - dichterbij dan 1 meter bij de speler staat die de inworp uitvoert, als op de plaats van de inworp er minder dan 2 meter afstand is,
- is dat een overtreding en moet een technische fout worden gegeven.

Een inbreuk op art. 17.3 is een overtreding.

17.4 **Straf**

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

Art. 18 Time-out

18.1 **Definitie**

Een time-out is een onderbreking van de wedstrijd die door de coach of assistent-coach wordt aangevraagd.

18.2 **Regel**

18.2.1 Elke time-out zal 1 minuut duren.

18.2.2 Er mag er een time-out worden verleend bij een time-outgelegenheid.

18.2.3 Een time-outgelegenheid begint:

- voor beide teams, als de bal dood wordt, de wedstrijdklok stilstaat en de scheidsrechter zijn communicatie met de wedstrijdtafel heeft beëindigd;
- voor beide teams, als de bal dood wordt na de laatste geslaagde vrije worp;
- voor het niet-scorende team, als er een velddoelpunt wordt gescoord.

18.2.4 Een time-outgelegenheid eindigt, wanneer de bal ter beschikking staat van een speler voor een inworp of voor de eerste vrije worp.

18.2.5 Elk team heeft recht op:

- 2 time-outs tijdens de eerste helft;
- 3 time-outs tijdens de tweede helft met een maximum van 2 van deze time-outs als de wedstrijdklok in het vierde kwart 2:00 minuten of minder aangeeft.
- 1 time-out tijdens elke verlenging.

18.2.6 Ongebruikte time-outs kunnen niet naar de volgende helft of verlenging worden overgedragen.

18.2.7 Een time-out wordt aan het team belast, waarvan zijn hoofdcoach als eerste een time-out heeft aangevraagd, tenzij de time-out wordt verleend nadat een velddoelpunt door de tegenstander is gescoord, zonder dat er voor een fout of overtreding is gefloten.

18.2.8 Er zal geen time-out aan het scorende team worden toegestaan als na een geslaagd velddoelpunt de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder aangeeft in het 4e kwart en in elke verlenging, tenzij een scheidsrechter de wedstrijd heeft onderbroken.

18.3 **Procedure**

18.3.1 Alleen een hoofdcoach of assistent-coach heeft het recht een time-out aan te vragen. Hij moet visueel contact met de jurytafel hebben of naar wedstrijdtafel toegaan en duidelijk om een time-out vragen, door met zijn handen het juiste gebruikelijke signaal te geven.

18.3.2 Een aanvraag voor een time-out kan alleen worden ingetrokken, voordat het signaal van de timer voor dit verzoek heeft geklonken.

18.3.3 De time-outperiode:

- begint wanneer de scheidsrechter fluit en het time-outteken geeft;
- eindigt wanneer de scheidsrechter fluit en de teams terug op het speelveld wenkt.

18.3.4 Zodra een time-outgelegenheid begint, moet de timer zijn signaal laten klinken om aan de scheidsrechters aan te geven dat een team een time-out heeft aangevraagd.

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 een interval van het spel vóór aanvang van het tweede en vierde kwart of iedere verlenging, mogen de spelers het speelveld verlaten en op de spelersbank gaan zitten en alle personen die op de spelersbank plaats mogen nemen, mogen het speelveld te betreden, mits zij in de omgeving van hun spelersbankgebied blijven.

18.3.6 Indien de aanvraag voor een time-out door één van beide teams wordt gedaan, nadat de bal ter beschikking is van de nemer van vrije worpen voor de eerste vrije worp, moet de time-out worden toegestaan als:

- de laatste vrije worp geslaagd is;
- de laatste vrije worp niet geslaagd is, maar door een inworp wordt gevolgd;
- 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, tenzij in deze regels iets anders is bepaald;
- er voor een fout wordt gefloten, vóórdat de bal levend wordt na de laatste vrije worp. In dat geval wordt de time-out toegestaan, vóór de uitvoering van de nieuwe straf;
- er voor een overtreding wordt gefloten, voordat de bal levend wordt na de laatste vrije worp. In dat geval wordt de time-out toegestaan, vóór de uitvoering van inworp.

In geval van opeenvolgende reeksen vrije worpen en/of erop volgend balbezit als gevolg van meer dan 1 straf voor een fout, moet elke reeks afzonderlijk worden beschouwd.

Art. 19 Vervanging

19.1 Definitie

Een vervanging is een onderbreking van de wedstrijd die door de vervanger wordt aangevraagd om speler te worden.

19.2 Regel

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

19.2.2 Een vervangingsgelegenheid begint:

- voor beide teams, als de bal dood wordt, de wedstrijdklok stilstaat en de scheidsrechter zijn communicatie met de wedstrijdtafel heeft beëindigd;
- voor beide teams, als de bal dood wordt na de laatste geslaagde vrije worp;
- voor het niet-scorende team als er een velddoelpunt wordt gescoord wanneer de wedstrijdklok in het vierde kwart en in elke verlenging 2:00 minuten of minder aangeeft.

19.2.3 Een vervangingsgelegenheid eindigt, wanneer de bal ter beschikking staat van een speler voor een inworp of voor de eerste vrije worp.

19.2.4 Een speler die vervanger is geworden en een vervanger die speler is geworden, mogen niet respectievelijk weer aan de wedstrijd 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 5 spelers op het speelveld is teruggebracht;
- de speler die vrije worpen moet uitvoeren als gevolg van de correctie van een verkeerde beslissing, zich op de spelersbank bevindt, na legaal te zijn vervangen.

19.2.5 Aan het scorende team zal geen vervanging worden toegestaan, als na een geslaagd velddoelpunt de wedstrijd klok stilstaat en de wedstrijd klok nog 2:00 minuten of minder aangeeft in het vierde kwart en in elke verlenging, tenzij een scheidsrechter de wedstrijd heeft onderbroken.

19.2.6 Als de speler een behandeling ondergaat of assistentie krijgt, moet hij worden vervangen, tenzij het team tot minder dan 5 spelers op het speelveld is teruggebracht.

19.3 Procedure

19.3.1 Alleen een vervanger heeft het recht een vervanging aan te vragen. Hij (niet de hoofdcoach of de eerste assistent-coach) moet naar de jurytafel gaan en duidelijk om een wissel vragen, door met zijn handen het juiste gebruikelijke signaal te geven of op de stoel voor de vervangers te gaan zitten. Hij moet gereed zijn om onmiddellijk aan het spel te kunnen deelnemen.

19.3.2 Een aanvraag voor een vervanging kan alleen worden ingetrokken, voordat het signaal van de timer voor dit verzoek heeft geklonken.

19.3.3 Zodra een vervangingsgelegenheid begint, moet de timer zijn signaal laten klinken om aan de scheidsrechters aan te geven dat er een vervanging is aangevraagd.

19.3.4 De vervanger moet buiten de grenslijnen blijven, totdat de scheidsrechter fluit, het signaal voor vervanging geeft en hem wenkt het speelveld te betreden.

19.3.5 De speler die vervangen wordt, mag direct naar zijn spelersbank gaan zonder zich bij de timer of de scheidsrechter te hoeven melden.

19.3.6 Vervangingen moeten zo snel mogelijk worden uitgevoerd. Een speler die 5 fouten heeft begaan of is gediskwalificeerd, moet onmiddellijk worden vervangen (binnen maximaal 30 seconden). Indien er naar het oordeel van een scheidsrechter sprake is van vertraging van de wedstrijd, zal het in overtreding zijnde team met een time-out worden belast.

Indien het team geen time-out over heeft, zal aan de hoofdcoach voor vertraging van de wedstrijd een technische fout (als 'B'-fout genoteerd) worden toegekend.

19.3.7 Als tijdens een time-out of een interval van het spel, behalve tijdens de interval tussen beide helften, een vervanging is aangevraagd, moet de vervanger vóór hij het speelveld betreedt, zich bij de timer melden.

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

- geblesseerd is, of
- 5 fouten heeft begaan, of
- gediskwalificeerd is,

moeten de vrije worp(en) door zijn vervanger worden uitgevoerd die niet eerder mag worden vervangen totdat hij in de volgende fase waarbij de wedstrijd klok loopt, heeft gespeeld.

19.3.9 Indien de aanvraag voor een vervanging door één van beide teams wordt gedaan, nadat de bal ter beschikking is van de nemer van vrije worpen voor de eerste vrije worp, moet de vervanging worden toegestaan als:

- de laatste vrije worp geslaagd is;
- de laatste vrije worp niet geslaagd is, maar door een inworp wordt gevolgd;
- 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 nieuwe straf, tenzij in deze regels iets anders is bepaald;

- er voor een fout wordt gefloten, vóórdát de bal levend wordt na de laatste vrije worp. In dat geval wordt de vervanging toegestaan, vóór de uitvoering van de nieuwe straf;
- er voor een overtreding wordt gefloten, voordat de bal levend wordt na de laatste vrije worp. In dat geval wordt de vervanging toegestaan, vóór de uitvoering van inworp.

In geval van opeenvolgende reeksen vrije worpen en/of erop volgend balbezit als gevolg van meer dan 1 straf voor een fout, moet elke reeks afzonderlijk worden beschouwd.

Art. 20 Wedstrijd verloren door verbeurdverklaring

20.1 Regel

Een team zal de wedstrijd verliezen door verbeurdverklaring als:

- het team 15 minuten na het geplande aanvangstijdstip niet aanwezig is of niet in staat is om 5 spelers op te stellen die gereed zijn om te spelen;
- hun acties voorkomen dat de wedstrijd kan worden gespeeld;
- het weigert te spelen, na hiertoe opdracht van de hoofdscheidsrechter te hebben gekregen.

20.2 Straf

20.2.1 De wedstrijd wordt aan de tegenstanders toegekend en de score wordt op 20 tegen 0 bepaald. Tevens ontvangt het in gebreke zijnde team 0 punten voor de rangschikking.

20.2.2 Bij een serie van 2 wedstrijden (thuis en uit) met een totaalscore (opgetelde score) en tijdens play-offs ('best of 3') verliest het team dat in gebreke blijft bij de eerste, tweede of derde wedstrijd, de hele reeks of de play-offs door 'verbeurdverklaring'. Dit geldt niet voor 'best of 5 en best of 7' play-offs.

20.2.3 Als een team in een toernooi twee keer een verbeurdverklaarde wedstrijd heeft, zal dat team voor het toernooi worden gediskwalificeerd en worden alle resultaten van de door dit team gespeelde wedstrijden ongeldig verklaard.

Art. 21 Automatisch verloren wedstrijd

21.1 Regel

Een team zal een wedstrijd automatisch verliezen, als tijdens een wedstrijd het team minder dan 2 spelers op het speelveld heeft die gereed zijn om te spelen.

21.2 Straf

21.2.1 Indien het team waaraan de wedstrijd wordt toegekend voor staat, wordt de eindstand de bereikte stand op het moment dat de wedstrijd werd gestopt. Indien het team, waaraan de wedstrijd wordt toegekend niet voor staat, dan zal de uitslag 2 tegen 0 ten gunste van dit team zijn. Het in gebreke zijnde team ontvangt 1 punt voor de rangschikking.

21.2.2 Bij een serie van 2 wedstrijden (thuis en uit) met een totaalscore (opgetelde score) verliest het team dat in gebreke blijft bij de eerste of tweede wedstrijd, de hele serie 'automatisch'.

REGEL VIJF – OVERTREDINGEN

Art. 22 Overtredingen

22.1 Definitie

Een overtreding is een inbreuk op de regels.

22.2 Straf

De bal wordt aan de tegenstanders toegekend voor een inworp op de dichtstbij gelegen plaats waar de overtreding heeft plaatsgevonden, behalve direct achter het bord, tenzij anders in deze regels is 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 elk voorwerp, behalve een speler, boven, op of buiten de grenslijn raakt.

23.1.2 De **bal** is uit als deze in aanraking komt met:

- een speler of elke andere persoon buiten de grenslijn;
- de vloer of elk voorwerp boven, op of buiten de grenslijn;
- de steunen en de achterkant van het bord of elk voorwerp boven het speelveld.

23.2 Regel

23.2.1 Het uitgaan van de bal wordt veroorzaakt door de speler die als laatste de bal raakte of door de bal werd geraakt voordat deze uitging, zelfs als de bal daarna uitgaat door iets anders dan een speler te raken.

23.2.2 Indien de bal uit is doordat deze een speler op of buiten de grenslijn raakt of door hem wordt aangeraakt, dan heeft deze speler veroorzaakt dat de bal uitgaat.

23.2.3 Indien een speler(s) zich **tijdens** een balvast situatie buiten het veld of naar zijn verdedigingshelft beweegt, is er een sprongbalsituatie ontstaan.

Art. 24 Dribbelen

24.1 Definitie

24.1.1 Een dribbel is het bewegen van een levende bal uitgevoerd door een speler in balbezit die de bal op de vloer werpt, tikt, rolt of stuitert.

24.1.2 **Een dribbel start** als een speler, na balbezit van een levende bal op het speelveld te hebben verkregen, deze op de vloer werpt, tikt, rolt of stuitert en de bal weer raakt, voordat deze een andere speler raakt.

Een dribbel eindigt als 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 heeft opgeworpen, deze weer met de hand raakt.

Er is geen beperking aan het aantal stappen dat een speler mag nemen, als de bal niet met zijn hand in aanraking is.

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

- 24.1.4 In de volgende gevallen is er geen sprake van een dribbel:
- opeenvolgende velddoelpogingen;
 - het fumbelen van de bal bij de start of het einde van een dribbel;
 - pogingen balbezit te krijgen, door deze buiten het bereik van andere spelers te tikken;
 - de bal buiten de controle van een andere speler tikken;
 - het afbuigen van een pass en balbezit verkrijgen;
 - de bal van de ene hand naar de andere hand werpen en de bal in een of beide handen tot rust laten komen vóór deze de vloer raakt, mits er daarbij geen loopovertreding wordt begaan;
 - de bal tegen het bord werpen en weer balbezit verkrijgen.

24.2 Regel

Een speler mag niet, na zijn eerste dribbel te hebben beëindigd, voor de tweede maal gaan dribbelen, tenzij hij tussen de 2 dribbels de controle over de levende bal op het speelveld verloor door:

- een schot voor een velddoelpoging;
- een aanraking van de bal door een tegenstander;
- een pass of fumble, waarbij de bal een andere speler heeft geraakt of door een andere speler is aangeraakt.

Art. 25 Lopen

25.1 Definitie

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

25.1.2 Een **pivot** is de geoorloofde beweging waarbij een speler die op het speelveld in het bezit van een levende bal is, één of meerdere malen met dezelfde voet in welke richting dan ook een stap doet, terwijl 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 vangt:**

- een speler die de bal vangt terwijl hij met beide voeten op de vloer stil staat:
 - op het moment dat één voet wordt opgetild, wordt de andere voet de pivotvoet;
 - om een dribbel te starten mag de pivotvoet niet worden opgetild, voordat de bal de hand(en) heeft verlaten;
 - om te passen of te schieten voor een velddoelpunt mag de speler opspringen vanaf de pivotvoet, maar geen van beide voeten mag de vloer weer raken, voordat de bal de hand(en) heeft verlaten;
- een speler die de bal vangt, terwijl hij in beweging is of een dribbel beëindigt, mag twee stappen maken om tot een stop, een pass of een schot te komen:
 - als na ontvangst van de bal de speler een dribbel start, moet hij de bal voor zijn tweede stap loslaten;
 - de eerste stap vindt plaats als één of beide voeten de vloer raken na balbezit te hebben gekregen;
 - de tweede stap vindt plaats na de eerste stap wanneer de andere voet of

- beide voeten tegelijkertijd de vloer raken;
- als een speler die bij zijn eerste stap tot een stop komt, beide voeten op de vloer heeft of beide tegelijkertijd de vloer raken dan mag hij naar keuze een van beide voeten als pivotvoet gebruiken. Als hij dan met beide voeten opspringt, mag geen van beide voeten op de vloer terugkeren, voordat de bal de hand(en) heeft verlaten;
 - als een speler op één voet landt, mag hij alleen met die voet pivoteren;
 - als een speler vanaf één voet bij de eerste stap opspringt, mag hij met beide voeten tegelijkertijd voor de tweede stap landen. In deze situatie mag de speler met geen van beide voeten meer pivoteren. Als dan een of beide voeten loskomen van de vloer, mag geen enkele voet op de vloer terugkeren, voordat de bal de hand(en) heeft verlaten;
 - als beide voeten van de vloer zijn en de speler landt tegelijkertijd op beide voeten, dan wordt op het moment dat één voet wordt opgetild de andere voet de pivotvoet;
 - een speler mag de vloer niet achter elkaar met dezelfde voet of beide voeten aanraken bij het einde van een dribbel of bij het verkrijgen van balbezit.

25.2.2 Een speler die op de vloer valt, ligt of zit:

- het is geoorloofd, als een speler valt en over de vloer glijdt terwijl hij de bal vasthoudt of terwijl hij op de vloer ligt of zit, balbezit over de bal verkrijgt;
- het is een overtreding, als de speler daarna rolt of probeert op te staan terwijl hij de bal vasthoudt.

Art. 26 3 seconden

26.1 Regel

26.1.1 Een speler mag zich **niet** langer dan 3 opeenvolgende seconden in het beperkte gebied van de tegenstander bevinden, zolang zijn team op de aanvalshelft in het bezit is van een levende bal en de wedstrijdklok loopt.

26.1.2 Er moet rekening worden gehouden met een speler die:

- een poging doet het beperkte gebied te verlaten;
- zich in het beperkte gebied bevindt, wanneer hij of een teamgenoot met een doelpoging bezig is 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 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 vloer staan.

Art. 27 Zwaarbewaakte speler

27.1 Definitie

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

27.2 Regel

Een zwaarbewaakte speler moet de bal binnen 5 seconden passen, schieten of dribbelen.

Art. 28 8 seconden

28.1 Regel

28.1.1 Telkens wanneer:

- een speler op zijn verdedigingshelft balbezit verkrijgt over een levende bal, of
- bij een inworp, de bal een willekeurige speler op de verdedigingshelft raakt of legaal wordt geraakt en het team van de speler die de inworp uitvoert, op zijn verdedigingshelft in balbezit blijft, moet dat team binnen 8 seconden de bal op haar aanvalshelft hebben gebracht.

28.1.2 Het team heeft de bal op haar aanvalshelft gebracht, wanneer:

- de bal, niet in bezit van enige speler, de aanvalshelft heeft geraakt;
- de bal legaal wordt aangeraakt door een aanvallende speler of deze speler raakt die volledig met twee voeten in contact is met zijn aanvalshelft;
- de bal legaal wordt aangeraakt door een verdedigende speler of deze speler raakt die een deel van zijn lichaam in contact heeft 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;
- tijdens een dribbel van de verdedigingshelft naar aanvalshelft, zowel de bal als beide voeten van de dribbelaar volledig in contact zijn met de aanvalshelft.

28.1.3 De periode van 8 seconden wordt met de resterende tijd voortgezet, als hetzelfde team dat daarvoor balbezit had, een inworp op hun verdedigingshelft wordt toegekend, door:

- een uitbal;
- het gewond raken van een speler van hetzelfde team;
- een technische fout die door dat team is begaan;
- een sprongbalsituatie;
- een dubbelfout;
- gelijkwaardige straffen tegen beide teams die elkaar opheffen.

Art. 29 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 willekeurige speler op het speelveld raakt of legaal wordt geraakt en het team van de speler die de inworp uitvoert, in balbezit blijft, moet dat team binnen 24 seconden een schot voor een velddoelpoging hebben ondernomen.

Om te gelden als een schot voor een velddoelpoging binnen 24 seconden, moet:

- de bal de hand(en) van de speler hebben verlaten, voordat het signaal van de schotklok klinkt, én
- nádat de bal de hand(en) van de speler heeft verlaten, moet de bal de ring raken of in de basket gaan.

29.1.2 Als er **een schot voor een velddoelpoging aan het einde van de 24-seconden 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. Echter als de tegenstanders onmiddellijk en duidelijk balbezit verkrijgen, moet het signaal worden genegeerd en de wedstrijd worden voortgezet.

Als het bord is voorzien van gele verlichting langs de bovenrand, dan heeft de verlichting voorrang boven het signaal van de schotklok.

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

29.2 Procedure

29.2.1 De schotklok wordt teruggezet wanneer de wedstrijd door een scheidsrechter is onderbroken:

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

In deze situaties zal balbezit aan hetzelfde team worden toegekend dat hiervoor balbezit had. Als de inworp dan door dat team wordt uitgevoerd op hun:

- verdedigingshelft, zal de schotklok worden teruggezet naar 24 seconden;
- aanvalshelft, zal de schotklok als volgt worden teruggezet:
 - als er 14 seconden of meer op de schotklok staan op het moment dat de wedstrijd werd onderbroken, zal de schotklok niet worden teruggezet, maar zal deze worden voortgezet vanaf de tijd waarop deze werd gestopt;
 - als er 13 seconden of minder op de schotklok staan op het moment dat de wedstrijd werd onderbroken, zal de schotklok naar 14 seconden worden teruggezet;

Echter, als de wedstrijd gestopt wordt door een scheidsrechter voor elke geldige reden die niet aan een van beide teams gerelateerd is en, naar het oordeel van een scheidsrechter, de tegenstanders nadeel van het terugzetten van de schotklok zou ondervinden, zal de schotklok worden voortgezet vanaf de tijd waarop deze werd gestopt.

29.2.2 De schotklok zal worden teruggezet als er een inworp aan de tegenstander wordt toegekend, nadat de wedstrijd door een scheidsrechter werd onderbroken voor een fout of een overtreding (inclusief een uitbal) begaan **door het team in balbezit**.

De schotklok zal ook worden teruggezet als het nieuwe aanvallende team een inworp wordt toegekend volgens de procedure voor beurtelings balbezit.

Als de inworp dan door dat team wordt uitgevoerd op hun:

- verdedigingshelft, zal de schotklok worden teruggezet naar een nieuwe 24 seconden;
- aanvalshelft, zal de schotklok worden teruggezet naar 14 seconden.

29.2.3 Als de wedstrijd door een scheidsrechter wordt onderbroken voor een technische fout begaan door het team in balbezit, zal de wedstrijd worden voortgezet met een inworp op de dichtstbij gelegen plaats waar de wedstrijd werd gestopt. De schotklok zal niet worden teruggezet, maar worden voortgezet vanaf de tijd waarop deze werd gestopt.

29.2.4 Als de wedstrijdsklok nog 2:00 minuten of minder aangeeft in het vierde kwart of in een verlenging, heeft na een time-out door het team dat recht heeft op het balbezit op hun verdedigingshelft, de hoofdcoach van dat team het recht te beslissen waar de wedstrijd met een inworp wordt voortgezet: vanaf de inworpmarkering op de aanvalshelft van het team of op de verdedigingshelft van het team op de dichtstbij gelegen plaats waar de

wedstrijd werd gestopt.

Na de time-out zal de inworp als volgt worden uitgevoerd:

- als de bal is uitgegaan en wordt ingenomen door het team op hun:
 - verdedigingshelft, zal de schotklok worden voortgezet vanaf de tijd waarop deze werd gestopt;
 - aanvalshelft: als de schotklok 13 seconden of minder aangeeft, zal deze worden voortgezet vanaf de tijd waarop deze werd gestopt. Als de schotklok 14 seconden of meer aangeeft, zal deze worden teruggezet naar 14 seconden;
- als een fout of overtreding was begaan (niet voor een uitbal) en de bal wordt ingenomen door het team op hun:
 - verdedigingshelft, zal de schotklok worden teruggezet naar 24 seconden;
 - aanvalshelft, zal de schotklok worden teruggezet naar 14 seconden.
- Als de time-out is aangevraagd door het team dat een nieuw balbezit krijgt en de bal wordt ingenomen door het team op hun:
 - verdedigingshelft, zal de schotklok worden teruggezet naar 24 seconden;
 - aanvalshelft, zal de schotklok worden teruggezet naar 14 seconden.

29.2.5 Als het team een inworp krijgt toegewezen op de inworpmarkering op de aanvalshelft van het team als deel van de straf voor een onsportieve of diskwalificerende fout, zal de schotklok worden teruggezet naar 14 seconden.

29.2.6 Nadat de bal de ring van de basket van de tegenstander heeft geraakt, zal de schotklok worden teruggezet naar:

- 24 seconden, als de tegenstander balbezit verkrijgt;
- 14 seconden, als het team dat balbezit verkrijgt hetzelfde team is dat balbezit had, voordat de bal de ring raakte.

29.2.7 Indien het signaal van de schotklok **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, als naar het oordeel van een scheidsrechter 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 balbezit over een levende bal op hun aanvalshelft, als:

- een speler van dat team de aanvalshelft met beide voeten aanraakt, terwijl hij de bal vasthoudt, vangt of met de bal op zijn aanvalshelft dribbelt, of
- de bal tussen spelers van dat team op de aanvalshelft wordt gepasst.

30.1.2 Een team dat balbezit over een levende bal heeft op de aanvalshelft, veroorzaakt dat de bal ongeoorloofd naar hun verdedigingshelft is teruggegaan, als een speler van dat team als laatste de bal op zijn aanvalshelft aanraakt en de bal als eerste door een speler van dat team wordt aangeraakt:

- die een deel van zijn lichaam in contact heeft met de verdedigingshelft, of
- nadat de bal de verdedigingshelft van dat team heeft geraakt.

Deze beperking is van toepassing op alle situaties op de aanvalshelft van een team, inclusief inworpen. Echter, dit is niet van toepassing op een speler die vanaf zijn

aanvalshelft opspringt, in de lucht nieuw teambalbezit verkrijgt en vervolgens met de bal op zijn verdedigingshelft landt.

30.2 Regel

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

30.3 Straf

De bal wordt aan de tegenstanders toegekend voor een inworp op hun aanvalshelft op de dichtstbij gelegen plaats waar de overtreding heeft plaatsgevonden, 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 doelende speler heeft verlaten;
- **eindigt**, wanneer de bal:
 - direct van boven in de basket gaat en in de basket blijft of er geheel doorheen gaat;
 - niet langer de mogelijkheid heeft om 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, als een speler de bal raakt, terwijl deze zich volledig boven het niveau van de ring bevindt en:

- in dalende lijn op weg naar de basket is, of
- nadat deze het bord heeft geraakt.

31.2.2 **Goaltending** tijdens een **vrije worp** vindt plaats, als een speler de bal raakt, terwijl deze op weg naar de basket is en voordat deze de ring raakt.

31.2.3 Deze goaltending beperkingen zijn van toepassing totdat:

- de bal niet langer de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan;
- de bal de ring heeft geraakt.

31.2.4 **Interference** vindt plaats als:

- na een velddoelpoging of laatste vrije worp een speler de basket of het bord raakt, terwijl de bal in contact met de ring is;
- na een vrije worp die door een volgende 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 daarmee voorkomt dat de bal door de basket kan gaan;
- een speler de basket zo laat trillen, of de basket zodanig vastpakt dat, naar het oordeel van een 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 vastgrijpt en de bal speelt.

- 31.2.5 Als:
- een scheidsrechter heeft gefloten, terwijl:
 - de bal zich in de hand(en) van een doelende speler bevindt, of
 - de bal zich na een velddoelpoging of een laatste vrije worp in de lucht bevindt,
 - het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van het kwart of de verlenging heeft geklonken,
- mag geen enkele speler de bal nog aanraken, nadat deze de ring heeft geraakt en nog de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan.

Alle beperkingen ten aanzien van 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 ter hoogte van het verlengde van de vrijeworplijn, tenzij anders in deze regels is bepaald.
- 31.3.2 Indien de overtreding is begaan door een **verdedigende speler**, wordt aan het aanvallende team toegekend:
- 1 punt, als de bal voor een vrije worp was losgelaten;
 - 2 punten, als de bal vanuit het 2-puntsgebied was losgelaten;
 - 3 punten, als de bal vanuit het 3-puntsgebied was losgelaten.
- Bij toekenning van de punten wordt beschouwd alsof de bal in de basket was gegaan.
- 31.3.3 Indien de goaltending bij de laatste vrije worp door een **verdedigende speler** is begaan, zal er aan het aanvallende team 1 punt worden toegekend, gevolgd door een technische fout ten laste van de verdedigende speler

REGEL ZES – FOUTEN

Art. 32 Fouten

32.1 Definitie

- 32.1.1 Een fout is een overtreding van de regels betreffende ongeoorloofd persoonlijk contact met een tegenstander en/of onsportief gedrag.
- 32.1.2 Er kan een willekeurig aantal fouten tegen een team worden gefloten. Ongeacht de straf, moet iedere fout op naam van de overtreder op het wedstrijdformulier worden genoteerd en volgens deze regels worden bestraft.

Art. 33 Contact: algemene principes

33.1 Cilinderprincipe

Het cilinderprincipe wordt omschreven als de ruimte binnen een denkbeeldige cilinder die een speler op de speelvloer inneemt. Deze afmetingen en de afstand tussen zijn voeten zal, afhankelijk van de lengte en breedte van de speler, variëren. Het beslaat ook de ruimte boven de speler en wordt begrensd tot de buitenkant van de cilinder van de verdedigende of aanvallende speler zonder de bal, gedefinieerd:

- aan de voorkant door de handpalmen,
- aan de achterkant door het achterste, en
- aan de zijkanten door de buitenkant van de armen en benen.

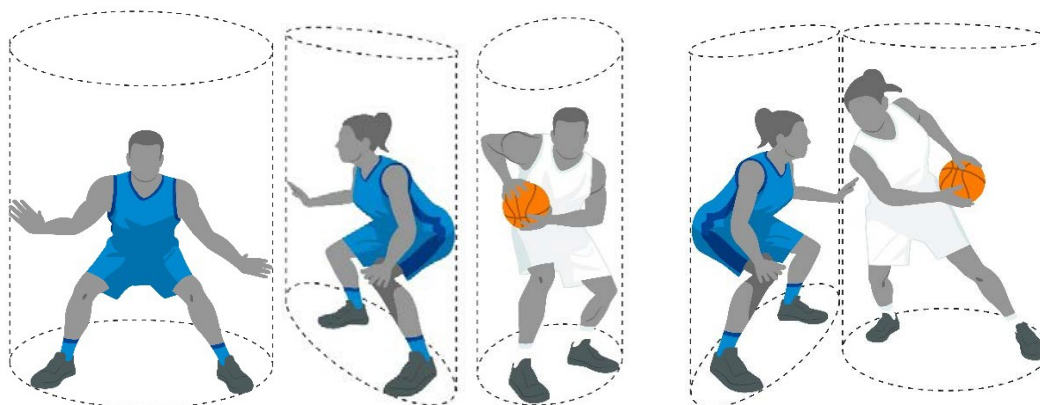
De handen en armen mogen voor de torso (het bovenlichaam) niet verder dan de positie van de voeten en knieën worden uitgestoken, met de armen gebogen vanaf de ellebogen zodat de onderarmen en handen omhoog wijzen in de legale verdedigende positie.

De verdedigende speler mag de cilinder van de aanvallende speler met de bal niet binnengaan en ongeoorloofd contact veroorzaken, wanneer de aanvallende speler een normale basketballbeweging binnen zijn cilinder probeert te maken. De grenzen van de cilinder van de aanvallende speler met de bal zijn:

- aan de voorkant: de voeten, gebogen knieën en armen terwijl de bal boven de heupen wordt gehouden,
- aan de achterkant: het achterste, en
- aan de zijkanten: de buitenkant van de armen en benen.

De aanvallende speler met de bal moet voldoende ruimte worden gelaten voor een normale basketballbeweging binnen zijn cilinder. Een normale basketballbeweging houdt onder andere in het beginnen met een dribbel, pivoteren, schieten en een pass.

De aanvallende speler mag zijn benen of armen niet buiten zijn cilinder uitstrekken en ongeoorloofd contact met de verdedigende speler veroorzaken om zo extra ruimte te verkrijgen.



Tekening 5 Cilinderprincipe

33.2 Principe van verticaliteit

Tijdens de wedstrijd heeft iedere speler recht op een willekeurige plaats (cilinder) op het speelveld die niet al door een tegenstander is ingenomen.

Dit principe beschermt de ruimte op de vloer die hij inneemt en de ruimte boven hem, als hij verticaal binnen deze ruimte opspringt.

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

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

De aanvallende speler, hetzij op de vloer of in de lucht, mag geen contact met de verdedigende speler in een legale verdedigende positie veroorzaken, 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 staat, en
- hij met beide voeten op de vloer staat.

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

33.4 Bewaking van een speler die balbezit heeft

Bij het verdedigen van een speler die balbezit heeft (vasthouden of dribbelen), **zijn de elementen van tijd en plaats niet van toepassing.**

De speler met de bal moet verwachten dat hij verdedigd wordt en moet voorbereid zijn te stoppen of van richting te veranderen als een tegenstander een legale verdedigende uitgangspositie voor hem inneemt, ook als dat dit in een fractie van een seconde gebeurt.

De verdedigende speler moet een legale verdedigende uitgangspositie innemen, zonder contact te veroorzaken voordat hij deze positie inneemt.

Zodra de verdedigende speler een legale verdedigende uitgangspositie heeft ingenomen, mag hij bewegen om zijn tegenstander te verdedigen, maar hij mag zijn armen, schouders, heupen of benen niet uitsteken om te voorkomen dat de dribbelende speler hem voorbijgaat.

Bij de beoordeling van een doordring-/blokkeersituatie van een speler in balbezit, moet een scheidsrechter de volgende uitgangspunten hanteren:

- de verdedigende speler moet een legale verdedigende uitgangspositie innemen door met zijn gezicht naar de speler met de bal en beide voeten op de vloer te staan;
- de verdedigende speler mag, om zijn legale verdedigende uitgangspositie te handhaven, stil blijven staan, verticaal opspringen of zich zijwaarts of achterwaarts bewegen;
- tijdens de beweging om zijn legale verdedigende uitgangspositie te handhaven, mogen één of beide voeten een ogenblik lang van de vloer zijn, mits de beweging zijwaarts of achterwaarts is, maar **niet in de richting** van de speler met de bal;
- het contact moet op de torso plaatsvinden, waardoor de verdedigende speler wordt beschouwd als eerste op de plaats van het contact aanwezig te zijn;
- als hij een legale verdedigende positie heeft ingenomen, mag de verdedigende speler zich **binnen** zijn cilinder omdraaien om een blessure te vermijden.

In elk van de bovenstaande situaties wordt beschouwd dat het contact door de speler met de bal is begaan.

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 elke positie in te nemen die nog niet door een andere speler is ingenomen.

Bij het verdedigen van een speler die geen balbezit heeft, **zijn de elementen van tijd en plaats van toepassing**. Een verdedigende speler mag niet een positie zo dichtbij en/of zo snel in de baan van een bewegende tegenstander innemen dat deze laatste niet voldoende tijd of afstand heeft om te stoppen of van richting te veranderen.

De afstand is direct evenredig met de snelheid van de tegenstander, maar nooit minder dan 1 gewone stap.

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

Zodra een verdedigende speler een legale verdedigende uitgangspositie heeft ingenomen, dan mag hij bewegen om zijn tegenstander te verdedigen. Hij mag niet voorkomen dat deze hem passeert, door het uitsteken van zijn armen, schouders, heupen of benen in de baan van die tegenstander. Hij mag zich binnen zijn cilinder omdraaien om een blessure te voorkomen.

33.6 Een 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 de landingsplaats en de directe weg tussen afzet- en landingsplaats niet al bij de afzet door een tegenstander(s) was ingenomen.

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

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

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

33.7 **Screening: legaal en illegaal**

Screening is een poging een tegenstander zonder de bal 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), wanneer er contact plaatsvindt;
- beide voeten op de vloer heeft staan, wanneer er contact plaatsvindt.

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

- **in beweging** is, wanneer er contact plaatsvindt;
- onvoldoende afstand in acht heeft genomen bij het zetten van een screen buiten het gezichtsveld van een **stilstaande** tegenstander, wanneer er contact plaatsvindt;
- de elementen van tijd en afstand bij een tegenstander **in beweging** niet in acht neemt, wanneer er contact plaatsvindt.

Als het screen **binnen** het gezichtsveld van een stilstaande tegenstander (aan de voor- of zijkant) wordt gezet, mag de screenende speler het screen zo dichtbij als gewenst zetten, zonder daarbij contact te maken.

Als het screen **buiten** het gezichtsveld van een stilstaande tegenstander wordt gezet, moet de screenende speler zijn tegenstander 1 gewone stap in zijn richting toestaan, zonder dat daarbij contact wordt veroorzaakt.

Als de tegenstander **in beweging** is, zijn de elementen van tijd en afstand van toepassing. De screenende speler moet voldoende afstand bewaren, zodat de speler waarop het screen wordt gezet de gelegenheid heeft te stoppen of van richting te veranderen.

De vereiste afstand is nooit minder dan 1 gewone stap en nooit meer dan 2 gewone stappen.

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

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, waardoor de bewegingsvrijheid van een tegenstander, met of zonder bal, wordt belemmerd.

Een speler die probeert een screen te zetten, begaat een blokkeerfout als 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, met zijn gezicht naar een tegenstander staat en diens bewegingen volgt, is hoofdzakelijk verantwoordelijk voor ieder contact dat er plaatsvindt, tenzij er andere factoren bij betrokken zijn.

De uitdrukking 'tenzij er andere factoren bij betrokken zijn' heeft betrekking op opzettelijk duwen, doordringen of vasthouden door de speler waarop het screen wordt gezet.

Een speler mag zijn arm(en) of ellebo(o)g(en) buiten zijn cilinder steken, terwijl hij positie op de vloer inneemt, maar hij moet deze binnen zijn cilinder terugtrekken, wanneer een tegenstander hem probeert te passeren. Indien zijn arm(en) of ellebo(o)g(en) buiten zijn cilinder zijn en er vindt contact plaats, is er sprake van blokkeren of vasthouden.

33.10 **No-charge semicirkelgebieden**

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

Bij elke penetratie in het no-charge semicirkelgebied, waarbij elk contact veroorzaakt door een zich in de lucht bevindende aanvallende speler met een verdedigende speler binnen de no-charge semicirkel, zal het contact niet als een aanvallende fout worden gefloten, tenzij de aanvallende speler illegaal gebruik maakt van zijn handen, armen, benen of lichaam. Deze regel is van toepassing, als:

- de aanvallende speler in balbezit is terwijl hij in de lucht is, en
- hij een doelpoging onderneemt of de bal passt, en
- de verdedigende speler **één voet of beide voeten in contact met** het no-charge semicirkelgebied heeft.

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

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

De scheidsrechters moeten beslissen of de speler die het contact heeft veroorzaakt, voordeel heeft verkregen. Als het contact op enige wijze de bewegingsvrijheid van een tegenstander beperkt, is dit contact een fout.

Ongeoorloofd gebruik van de hand(en) of uitgestrekte arm(en) vindt plaats, als de verdedigende speler in een verdedigende positie is en zijn hand(en) of arm(en) tegen een tegenstander, **met** of **zonder** bal, plaatst en in contact laat blijven om zijn voortgang te belemmeren.

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

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

- zijn arm of elleboog om een verdedigende speler heenslaat of haakt, met de bedoeling oneerlijk voordeel te verkrijgen;
- zich tegen een verdedigende speler afzet om te voorkomen dat deze de bal speelt of probeert te spelen of om meer ruimte voor zichzelf te maken;
- tijdens het dribbelen een uitgestoken onderarm of hand gebruikt om een tegenstander te verhinderen balbezit te verkrijgen.

Het is een fout van een **aanvallende speler zonder de bal** als deze zich afzet tegen een tegenstander om:

- vrij te komen om de bal te vangen;

- te voorkomen dat de verdedigende speler de bal speelt of probeert te spelen;
- meer ruimte voor zichzelf te maken.

33.12 Het spel van de post (center)

Het verticaliteitsprincipe (cilinderprincipe) is ook van toepassing op het spel van de post. Zowel de aanvallende speler die de postpositie inneemt als de tegenstander die hem verdedigt, moeten elkaars rechten op een verticale positie (cilinder) respecteren.

Het is een fout van een aanvallende of verdedigende speler in de postpositie om met schouder- of heupbewegingen zijn tegenstander weg te duwen of zijn bewegingsvrijheid te belemmeren, door uitgestrekte armen, schouders, heupen, benen of andere lichaamsdelen te gebruiken.

33.13 Illegaal van achteren verdedigen

Illegaal van achteren verdedigen, is persoonlijk contact met een tegenstander dat door een verdediger van achteren wordt veroorzaakt. Het feit dat de verdedigende speler de bal probeert te spelen, geeft hem niet het recht om van achteren contact met een tegenstander te maken.

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 deel van het lichaam, waarbij een speler krachtig een tegenstander, met of zonder bal, wegduwt of probeert weg te duwen.

33.16 Simuleren van een fout

Simuleren is elke actie door een speler om te doen alsof er een fout op hem wordt gemaakt of om overdreven theatrale bewegingen te maken om de indruk te geven dat er een fout op hem wordt gemaakt, waardoor er oneerlijk voordeel wordt verkregen.

Art. 34 Persoonlijke fout

34.1 Definitie

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

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

Er zal een persoonlijke fout aan de overtreder worden toegekend.

34.2.1 Indien de fout wordt begaan tegen een speler die geen doelende speler is:

- moet het spel door het niet in overtreding zijnde team worden hervat met een inworp op de dichtstbij gelegen plaats waar de overtreding heeft plaatsgevonden;
- als voor het in overtreding zijnde team de teamfoutenregel geldt, is art. 41 van toepassing.

- 34.2.2 Indien de fout wordt begaan tegen een speler die doelende speler is, worden aan die speler het volgende aantal vrije worpen toegekend:
- als het schot, genomen vanuit het velddoelgebied, is geslaagd, telt het doelpunt en wordt 1 extra vrije worp toegekend;
 - als het schot, genomen uit het 2-puntsgebied, niet is geslaagd, worden 2 vrije worpen toegekend;
 - als het schot, genomen uit het 3-puntsgebied, niet is geslaagd, worden 3 vrije worpen toegekend;
 - als de fout wordt begaan op het moment dat of net voordat het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van het kwart of de verlenging klinkt, of op het moment dat of net voordat het signaal van de schotklok klinkt, terwijl de bal zich nog de hand(en) van deze speler bevindt en de velddoelpoging slaagt, dan telt deze niet en zullen er 2 of 3 vrije worpen zullen worden toegekend.

Art. 35 Dubbelfout

35.1 Definitie

35.1.1 Een dubbelfout is een situatie, waarbij 2 tegenstanders ongeveer gelijktijdig persoonlijke of onsportieve/diskwalificerende fouten tegen elkaar begaan.

35.1.2 Voor het beschouwen van 2 fouten als een dubbelfout moeten de volgende omstandigheden van toepassing zijn:

- beide fouten zijn spelersfouten;
- beide fouten betreffen fysiek contact;
- beide fouten zijn van dezelfde 2 tegenstanders en worden op elkaar begaan;
- beide fouten zijn hetzij 2 persoonlijke fouten of elke combinatie van onsportieve en diskwalificerende fouten.

35.2 Straf

Er zal een persoonlijke of onsportieve/diskwalificerende fout aan beide overtreders worden toegekend. Er worden geen vrije worpen toegekend en de wedstrijd moet als volgt worden hervat:

als ongeveer gelijktijdig met de dubbelfout:

- een geldig velddoelpunt of een geslaagde laatste vrije worp is gescoord, zal de bal worden toegekend aan het niet-scorende team voor een inworp vanaf elke plaats achter de eindlijn van dat team;
- een team in balbezit was of recht op de bal had, zal de bal aan dit team worden toegekend voor een inworp op de dichtstbij gelegen plaats waar de overtreding heeft plaatsgevonden;
- geen van beide teams balbezit had, noch recht op de bal had, zal een sprongbalsituatie ontstaan.

Art. 36 Technische fout

36.1 Gedragsregels

36.1.1 Het juiste verloop van de wedstrijd vereist de volledige en loyale samenwerking van de spelers, hoofdcoaches, assistent-coaches, vervangers, uitgesloten 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 moet in de geest van sportiviteit en fair play gebeuren.

- 36.1.3 Iedere opzettelijke of herhaaldelijke vorm van gebrek aan samenwerking of het zich niet houden aan de geest van deze regel, moet als een technische fout worden beschouwd.
- 36.1.4 De scheidsrechters kunnen technische fouten voorkomen door te waarschuwen of zelfs kleine overtredingen te negeren die duidelijk onopzettelijk zijn en geen directe invloed op de wedstrijd hebben, tenzij er een herhaling van dezelfde overtreding na de waarschuwing optreedt.
- 36.1.5 Als een overtreding 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 is veroorzaakt op het moment dat deze is toegekend. Alles wat in de periode tussen de overtreding en de onderbreking van de wedstrijd heeft plaatsgevonden, blijft geldig.

36.2 Definitie

- 36.2.1 Een technische fout is een spelersfout zonder contact, waarvan de aard betrekking heeft op zijn gedrag, waaronder, maar niet beperkt tot:
- het negeren van waarschuwingen door de scheidsrechters gegeven;
 - het ongeleefd omgaan en/of communiceren met de scheidsrechters, de commissaris, de tafelfunctionarissen, de tegenstanders of personen die op de spelersbank plaats mogen nemen;
 - het gebruik van taal of gebaren, bedoeld om de toeschouwers te beledigen of op te hitsen;
 - het uitlokken en beledigen van een tegenstander;
 - het uitzicht van de tegenstander bemoeilijken, door de hand(en) vlak voor diens ogen te houden of te zwaaien;
 - buitensporig met de ellebogen zwaaien;
 - het ophouden van de wedstrijd door de bal opzettelijk aan te raken, nadat deze door de basket is gegaan of te verhinderen dat een inworp of een vrije worp direct wordt genomen;
 - simuleren van een fout;
 - 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 kort beetpakt of naar het oordeel van een scheidsrechter hij ietsel voor zichzelf of een andere speler probeert te voorkomen;
 - goaltending bij de laatste vrije worp door een verdedigende speler. Er zal 1 punt aan het aanvallende team worden toegekend, gevolgd door de straf voor een technische fout ten laste van de verdedigende speler.
- 36.2.2 Een technische fout door elke persoon die op de spelersbank plaats mag nemen, is een fout als gevolg van ongeleefd communiceren met, of aanraken van de scheidsrechters, de commissaris, de tafelfunctionarissen of de tegenstanders, of een overtreding van procedurele of administratieve aard.
- 36.2.3 Een speler zal voor de rest van de wedstrijd worden gediskwalificeerd, wanneer hij wordt belast met 2 technische fouten of 2 onsportieve fouten of 1 onsportieve fout en 1 technische fout.
- 36.2.4 Een hoofdcoach zal voor de rest van de wedstrijd worden gediskwalificeerd als:
- hij belast wordt met 2 technische fouten ('C') als gevolg van zijn persoonlijke, onsportieve gedrag;
 - hij belast wordt met 3 technische fouten, hetzij alle als gevolg van onsportief gedrag van anderen die op de spelersbank plaats mogen nemen ('B') of waarvan er

één ten laste van hem ('C').

36.2.5 Als een speler of een hoofdcoach conform art. 36.2.3 of Art. 36.2.4 wordt gediskwalificeerd, zal die technische fout de enige fout zijn die bestraft wordt en zal er geen extra straf voor de diskwalificatie worden opgelegd.

36.3 Straf

36.3.1 Als er een technische fout is begaan:

- door een speler, zal hem een technische fout, begaan als speler, worden toegekend en deze fout telt mee voor de teamfouten;
- door een persoon die op de spelersbank plaats mag nemen, zal er een technische fout voor de hoofdcoach worden toegekend en deze fout telt niet mee voor de teamfouten.

36.3.2 Er zal aan de tegenstander 1 vrije worp worden toegekend. De wedstrijd zal als volgt worden hervat:

- de vrije worp zal onmiddellijk worden uitgevoerd. Na de vrije worp zal de inworp door het team worden uitgevoerd dat balbezit had of recht had op de bal op het moment dat de technische fout werd gefloten, op de dichtstbij gelegen plaats waar de bal was toen de wedstrijd werd gestopt;
- de vrije worp zal ook direct worden uitgevoerd, ongeacht of de volgorde van alle andere mogelijke straffen voor eventuele andere fouten is bepaald of dat er met de uitvoering van de straffen is begonnen. Na de vrije worp voor een technische fout zal de wedstrijd worden hervat door het team dat balbezit had of recht had op de bal op het moment dat de technische fout werd gefloten, op de plaats waar de wedstrijd werd gestopt voor de technische fout;
- als een geldig velddoelpunt of een laatste vrije worp is gescoord, zal de wedstrijd worden hervat met een inworp vanaf elke plaats achter de eindlijn;
- als geen van beide teams balbezit had, noch recht op de bal had, zal een sprongbalsituatie ontstaan;
- met een sprongbal in de middencirkel bij het begin van het eerste kwart.

Art. 37 Onsportieve fout

37.1 Definitie

37.1.1 Een onsportieve fout is contact door een speler dat naar het oordeel van een scheidsrechter:

- contact met een tegenstander is en geen legitieme poging om direct de bal te spelen volgens de geest en bedoeling van de spelregels;
- buitensporig hard contact is dat door een speler wordt veroorzaakt in een poging de bal of een tegenstander te spelen;
- onnodig contact is dat door de verdediger wordt veroorzaakt om de voortgang van de transitie van het aanvallende team te stoppen. Dit geldt tot de aanvallende speler met zijn doelpoging start;
- een illegaal contact is dat door een speler van achteren of van opzij wordt veroorzaakt op een tegenstander die richting de basket van de tegenstander gaat waarbij er geen andere spelers tussen de aanvallende speler, de bal en de basket zijn. Dit geldt tot de aanvallende speler met zijn doelpoging start;
- contact is door een verdedigende speler op een tegenstander op het speelveld als de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder aangeeft in het vierde kwart en in elke verlenging, wanneer de bal voor een inworp buiten het veld is en nog in de handen

is van de scheidsrechter of ter beschikking van de speler staat die inworp gaat uitvoeren.

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

37.2 Straf

37.2.1 Er zal een onsportieve fout aan de overtreder worden toegekend.

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

- een inworp bij de inworpmarkering op de aanvalshelft van het team;
- een sprongbal in de middencirkel bij het begin van het eerste kwart.

Het aantal vrije worpen dat wordt toegekend, is als volgt:

- indien de fout wordt begaan tegen een speler die geen doelende speler is: 2 vrije worpen;
- indien de fout is begaan tegen een doelende speler en de doelpoging slaagt, telt het doelpunt en wordt 1 extra vrije worp toegekend;
- indien de fout is begaan tegen een doelende speler en de doelpoging mislukt, worden 2 of 3 vrije worpen toegekend.

37.2.3 Een speler zal voor de rest van de wedstrijd worden gediskwalificeerd, wanneer hij wordt belast met 2 onsportieve fouten of 2 technische fouten of 1 technische fout en 1 onsportieve fout.

37.2.4 Als een speler conform art. 37.2.3 wordt gediskwalificeerd, zal die onsportieve fout de enige fout zijn die bestraft wordt en zal er geen extra straf voor de diskwalificatie worden opgelegd.

Art. 38 Diskwalificerende fout

38.1 Definitie

38.1.1 Een diskwalificerende fout is elke ernstige onsportieve actie begaan door spelers, vervangers, hoofdcoaches, assistent-coaches, uitgesloten spelers en teambegeleiders.

38.1.2 Een hoofdcoach die een diskwalificerende fout krijgt is, moet door de eerste assistent-coach, die op het wedstrijdformulier vermeld staat, worden vervangen. Als er geen assistent-coach vermeld is, zal hij door de aanvoerder (CAP) worden vervangen.

38.2 Geweld

38.2.1 Tijdens de wedstrijd kunnen er gewelddadige acties plaatsvinden die in strijd met de geest van sportiviteit en fair play zijn. Deze moeten onmiddellijk door de scheidsrechters worden gestopt en, indien nodig, door handhavers van de openbare orde.

38.2.2 Zodra er gewelddadige acties plaatsvinden door spelers op het speelveld of in de buurt daarvan, zullen de scheidsrechters de nodige acties ondernemen om dit te stoppen.

38.2.3 Elk van de hierboven genoemde personen die aan ernstige agressieve acties op tegenstanders of scheidsrechters schuldig zijn, zullen worden gediskwalificeerd. De hoofdscheidsrechter moet het incident aan de organiserende instantie van de competitie rapporteren.

- 38.2.4 Handhavers van de openbare orde mogen het speelveld alleen betreden als zij door de scheidsrechters worden gevraagd dit te doen. Echter als er toeschouwers het speelveld op zouden komen met de kennelijke bedoeling om gewelddadige acties te plegen, moeten handhavers van de openbare orde direct ingrijpen om de teams en scheidsrechters te beschermen.
- 38.2.5 Alle ruimten buiten het speelveld of in de buurt ervan, waaronder in- en uitgangen, gangen, kleedkamers e.d. vallen onder de jurisdictie van de organiserende instantie van de competitie en de handhavers van de openbare orde.
- 38.2.6 Fysieke acties door spelers of elke persoon die op de spelersbank plaats mag nemen, die tot schade aan wedstrijdapparatuur kunnen leiden, moeten door de scheidsrechters niet worden toegestaan.

Als er gedrag van deze aard door de scheidsrechters wordt opgemerkt, zal de hoofdcoach van het in overtreding zijnde team een waarschuwing worden gegeven.

Mocht(en) deze actie(s) worden herhaald, zal er onmiddellijk een technische of zelfs een diskwalificerende fout voor de betrokken persoon of personen worden gefloten.

38.3 Straf

- 38.3.1 Er zal een diskwalificerende fout aan de overtreder worden toegekend.
- 38.3.2 Wanneer de overtreder wordt gediskwalificeerd volgens de betreffende artikelen van deze regels, dan zal hij naar de kleedkamer van zijn team gaan en daar voor de rest van de wedstrijd blijven óf, indien hij dat wenst, het gebouw verlaten.
- 38.3.3 Vrije worp(en) moeten worden toegekend:
- aan een willekeurige tegenstander aangewezen door de hoofdcoach, bij een fout zonder contact;
 - aan de speler tegen wie de fout was begaan, bij een fout met contact.
- Gevolgd door:
- een inworp bij de inworpmarkering op de aanvalshelft van het team;
 - een sprongbal in de middencirkel bij het begin van het eerste kwart.
- 38.3.4 Het aantal vrije worpen dat wordt toegekend, is als volgt:
- indien de fout een fout met contact is: 2 vrije worpen;
 - indien de fout wordt begaan tegen een speler die geen doelende speler is: 2 vrije worpen;
 - indien de fout is begaan tegen een doelende speler en de doelpoging slaagt, telt het doelpunt en wordt 1 extra vrije worp toegekend;
 - indien de fout is begaan tegen een doelende speler en de doelpoging mislukt: 2 of 3 vrije worpen;
 - indien de fout een diskwalificatie van een hoofdcoach is: 2 vrije worpen;
 - indien de fout een diskwalificatie van een eerste assistent-coach, vervanger, uitgesloten speler of een teambegeleiders is, wordt de fout als een technische fout van de hoofdcoach genoteerd en volgen: 2 vrije worpen.
- Daarnaast, indien een diskwalificatie van een eerste assistent-coach, vervanger, uitgesloten speler of een teambegeleiders na het verlaten van de spelersbank wordt gegeven voor hun actieve deelname aan een gevecht:
- voor elke afzonderlijke diskwalificerende fout van een eerste assistent-coach, vervanger en uitgesloten speler: 2 vrije worpen. Alle diskwalificerende fouten zullen aan elke overtreder worden toegekend;

- voor elke afzonderlijke diskwalificerende fout van een teambegeleider: 2 vrije worpen. Alle diskwalificerende fouten zullen aan de hoofdcoach worden toegekend.

Alle straffen met vrije worpen zullen worden uitgevoerd, tenzij er gelijke straffen aan het team van de tegenstander zijn gegeven die tegen elkaar kunnen worden weggestreept.

Art. 39 Vechten

39.1 Definitie

Vechten is een fysieke interactie tussen 2 of meer tegenstander (spelers, vervangers, hoofdcoaches, assistent-coaches, uitgesloten spelers en teambegeleiders).

Dit artikel is alleen van toepassing op vervangers, hoofdcoaches, assistent-coaches, uitgesloten spelers en teambegeleiders die de grenzen van het spelersbankgebied verlaten tijdens een gevecht of bij elke andere situatie die tot een gevecht kan leiden.

39.2 Regel

39.2.1 Vervangers, uitgesloten spelers of teambegeleiders die het spelersbankgebied tijdens een gevecht verlaten of bij elke andere situatie die tot een gevecht kan leiden, moeten worden gediskwalificeerd.

39.2.2 Het is alleen aan de hoofdcoach en/of eerste assistent-coach toegestaan om het spelersbankgebied tijdens een gevecht of bij elke andere situatie die tot een gevecht kan leiden, te verlaten om de scheidsrechters te helpen de orde te handhaven of te herstellen. In deze situatie worden zij niet gediskwalificeerd.

39.2.3 Als een hoofdcoach en/of eerste assistent-coach het spelersbankgebied verlaat en de scheidsrechters niet assisteert of niet probeert te assisteren om de orde te handhaven of herstellen, zullen zij worden gediskwalificeerd.

39.3 Straf

39.3.1 Ongeacht het aantal personen dat wordt gediskwalificeerd voor het verlaten van het spelersbankgebied, zal er één enkele technische fout ('B') ten laste van de hoofdcoach worden genoteerd.

39.3.2 Als er personen van beide teams op grond van dit artikel worden gediskwalificeerd en er geen andere straffen moeten worden uitgevoerd, zal de wedstrijd als volgt worden hervat.

Als ongeveer gelijktijdig met het onderbreken van de wedstrijd als gevolg van vechten:

- een geldig velddoelpunt of een geslaagde laatste vrije worp is gescoord, zal de bal worden toegekend aan het niet-scorende team voor een inworp vanaf elke plaats achter de eindlijn van dat team;
- een team in balbezit was of recht op de bal had, zal de bal aan dit team worden toegekend voor een inworp op de dichtstbij gelegen plaats waar de bal was toen het gevecht begon;
- geen van beide teams balbezit had, noch recht op de bal had, zal een sprongbalsituatie ontstaan.

39.3.3 Alle diskwalificerende fouten zullen op het wedstrijdformulier worden genoteerd zoals beschreven in B.8.3 en tellen niet mee als teamfouten.

39.3.4 Alle mogelijke straffen tegen spelers op het speelveld die bij het vechten of elke andere situatie die tot een gevecht kan leiden, waren betrokken, zullen volgens art. 42 worden uitgevoerd.

- 39.3.5 Alle mogelijke straffen voor diskwalificerende fouten van een eerste assistent-coach, vervanger, uitgesloten speler of een teambegeleider die actief bij het vechten of elke andere situatie die tot een gevecht kan leiden, waren betrokken, zullen volgens art. 38.3.4, zesde rondje worden uitgevoerd.

REGEL ZEVEN – ALGEMENE BEPALINGEN

Art. 40 5 fouten door een speler

- 40.1 Een speler die 5 fouten heeft begaan, wordt daarvan door een scheidsrechter ingelicht en moet de wedstrijd onmiddellijk verlaten. Hij moet binnen 30 seconden worden vervangen.
- 40.2 Een fout van een speler die al 5 fouten had begaan, wordt beschouwd als een fout van een uitgesloten speler en wordt aan de hoofdcoach toegekend en bij hem op het wedstrijdformulier ('B') genoteerd.

Art. 41 Teamfouten: straf

41.1 Definitie

- 41.1.1 Een teamfout is een persoonlijke, technische, onsportieve of diskwalificerende fout begaan door een speler. Voor een team gaat de teamfoutenregel gelden, nadat het team 4 teamfouten in een kwart heeft begaan.
- 41.1.2 Alle teamfouten die tijdens een interval van het spel zijn begaan, worden beschouwd alsof ze in het kwart of de verlenging die daarop volgt, zijn begaan.
- 41.1.3 Alle teamfouten die tijdens elke verlenging zijn begaan, worden beschouwd alsof ze in het vierde kwart zijn begaan.

41.2 Regel

- 41.2.1 Als voor een team de teamfoutenregel geldt, moeten alle volgende persoonlijke fouten begaan tegen een speler die niet een doelende speler was, worden bestraft met 2 vrije worpen in plaats van een inworp. De speler waartegen de fout is gemaakt, zal de vrije worpen nemen.
- 41.2.2 Als een persoonlijke fout wordt begaan door een speler van het team in het bezit van een levende bal of door het team dat recht heeft op de bal, moet deze fout met een inworp voor de tegenstanders worden bestraft.

Art. 42 Speciale situaties

42.1 Definitie

In een periode, waarin de wedstrijdklok door een overtreding stilstaat, kunnen zich speciale situaties voordoen, indien er een of meerdere fouten worden begaan.

42.2 Procedure

- 42.2.1 Alle fouten moeten worden toegekend en alle straffen 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 voor dubbelfouten moeten worden weggestreept in de volgorde waarin zij zijn gefloten. Zodra de straffen op het wedstrijdformulier zijn vastgelegd en weggestreept, worden zij beschouwd nooit te hebben plaatsgevonden.
- 42.2.4 Als een technische fout is gefloten, moet deze straf eerst worden uitgevoerd ongeacht of de volgorde van de straffen is bepaald of dat de uitvoering van de straffen al is gestart.

Als de technische fout aan de hoofdcoach is toegekend wegens een diskwalificatie van een eerste assistent-coach, vervanger, uitgesloten speler of een teambegeleider, dan zal de straf niet als eerste worden uitgevoerd. Deze straf wordt uitgevoerd in de volgorde waarin alle fouten hebben plaatsgevonden, tenzij ze zijn weggestreept.

42.2.5 Het recht op balbezit als onderdeel van de laatste straf die wordt uitgevoerd, zal alle eerdere rechten op balbezit opheffen.

42.2.6 Zodra de bal levend wordt bij de eerste vrije worp of bij een inworp voor een straf, kan deze straf niet meer worden gebruikt om eventueel resterende straffen weg te strepen.

42.2.7 Alle resterende straffen moeten worden uitgevoerd in de volgorde waarin zij zijn gefloten.

42.2.8 Als er na het wegstrepen van gelijke fouten van beide teams geen andere straffen moeten worden uitgevoerd, zal de wedstrijd als volgt worden hervat.

Als ongeveer gelijktijdig met de eerste overtreding:

- een geldig velddoelpunt of een geslaagde laatste vrije worp is gescoord, zal de bal worden toegekend aan het niet-scorende team voor een inworp vanaf elke plaats achter de eindlijn van dat team;
- een team in balbezit was of recht op de bal had, zal de bal aan dit team worden toegekend voor een inworp op de dichtstbij gelegen plaats waar de eerste overtreding heeft plaatsgevonden;
- geen van beide teams balbezit had, noch recht op de bal had, zal een sprongbalsituatie ontstaan.

Art. 43 Vrije worpen

43.1 Definitie

43.1.1 Een vrije worp is een mogelijkheid voor een speler om ongehinderd 1 punt te scoren, vanaf een plaats achter de vrijeworplijn en binnen de halve cirkel.

43.1.2 Een reeks vrije worpen wordt gedefinieerd als alle vrije worpen en mogelijk daaropvolgend balbezit, als gevolg van de straf voor een enkele fout.

43.2 Regel

43.2.1 Wanneer er voor een persoonlijke, onsportieve of diskwalificerende fout wegens contact is gefloten, dan zullen vrije worp(en) als volgt worden toegekend:

- de speler tegen wie de fout is begaan, moet de vrije worp(en) uitvoeren;
- als er een aanvraag is om hem te vervangen, moet hij de vrije worp(en) eerst uitvoeren, voordat hij de wedstrijd kan verlaten;
- als hij door letsel, zijn 5e fout of omdat hij gediskwalificeerd is, de wedstrijd moet verlaten, dan moet zijn vervanger de vrije worp(en) uitvoeren. Als geen vervanger beschikbaar is, mag een willekeurige teamgenoot die door zijn hoofdcoach is aangewezen, de vrije worp(en) uitvoeren.

43.2.2 Wanneer er voor een technische of een diskwalificerende fout zonder contact is gefloten, mag een willekeurige speler van de tegenstander die door zijn hoofdcoach is aangewezen, de vrije worp(en) uitvoeren.

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

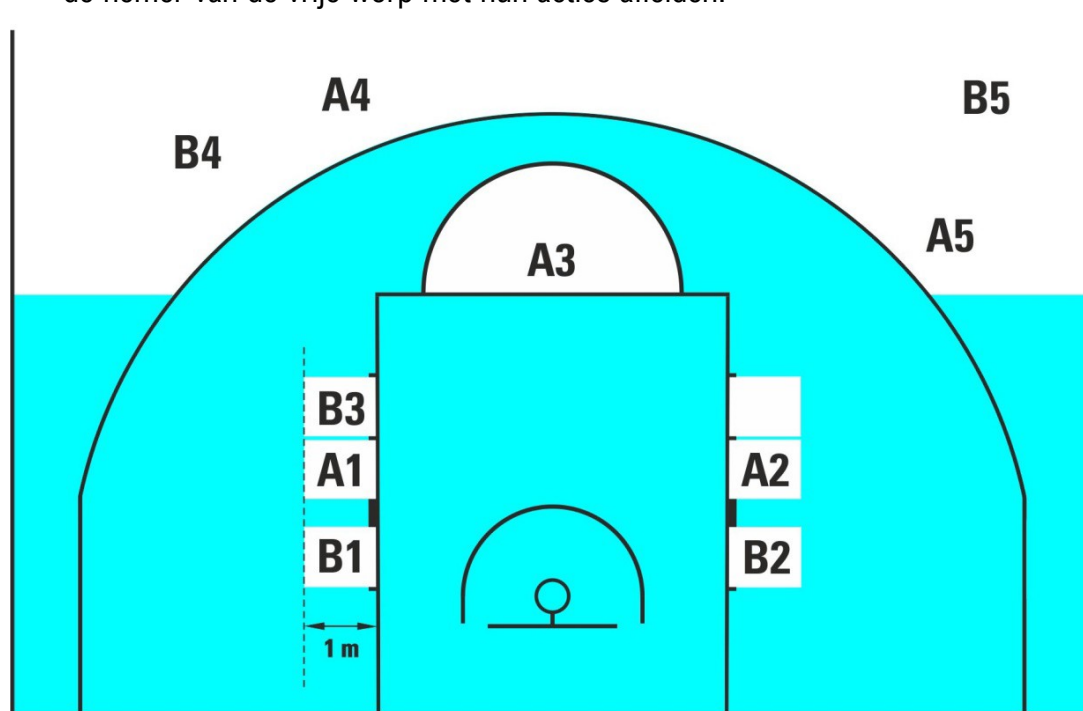
- een plaats innemen achter de vrije worplijn en binnen de halve cirkel;
- op zo'n wijze en met gebruik van een willekeurige methode schieten dat de bal van boven door de basket gaat of de ring raakt;

- de bal binnen 5 seconden hebben losgelaten, nadat deze door de scheidsrechter tot zijn beschikking is gesteld;
- niet de vrije worplijn aanraken of het beperkte gebied binnengaan, voordat de bal in de basket is gegaan of de ring heeft geraakt;
- geen schijnbeweging van een vrije worp maken.

43.2.4 Spelers op de reboundplaatsen langs het beperkte gebied hebben recht om afwisselend deze plaatsen in te nemen. De plaatsen worden geacht 1 meter diep te zijn (tekening 6).

Tijdens deze vrije worpen mogen deze spelers niet:

- reboundplaatsen innemen waar zij geen recht op hebben;
- het beperkte gebied of de neutrale zone binnengaan of hun reboundplaats verlaten, voordat de bal de hand(en) van de nemer van de vrije worp heeft verlaten;
- de nemer van de vrije worp met hun acties afleiden.



Tekening 6 Opstelling spelers tijdens vrije worpen

43.2.5 Spelers die niet op de reboundplaatsen staan, moeten achter het verlengde van de vrijeworplijn en achter de 3-puntslijn blijven, tot de vrije worp is beëindigd.

43.2.6 Tijdens een vrije worp(en) die door een andere reeks(en) vrije worpen of door een inworp wordt gevolgd, moeten alle spelers achter het verlengde van de vrijeworplijn en achter de 3-puntenlijn blijven.

Een inbreuk op art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 en 43.2.6 is een overtreding.

43.3 Straf

43.3.1 Als een **vrije worp slaagt** en de overtreding(en) wordt door de nemer van de vrije worp begaan, zal het punt niet worden toegekend.

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

- 43.3.2 Als een **vrije worp slaagt** en de overtreding(en) wordt door een willekeurige andere speler(s) dan de nemer van de vrij worp begaan:
- zal het punt worden toegekend;
 - zullen overtreding(en) worden genegeerd.
- Bij een laatste vrije worp zal de bal aan de tegenstander worden toegekend voor een inworp vanaf elke plaats achter de eindlijn van dat team.
- 43.3.3 Als een **vrije worp niet slaagt** en de overtreding wordt begaan door:
- de **nemer van de vrije worp** of zijn **teamgenoot** tijdens de laatste vrije worp, dan zal de bal voor een inworp ter hoogte van het verlengde van de vrijeworplijn aan de tegenstanders worden toegekend, tenzij het team recht heeft 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** tijdens de laatste vrije worp, dan zal een sprongbalsituatie ontstaan.

Art. 44 Herstelbare verkeerde beslissingen

44.1 Definitie

De scheidsrechters mogen een verkeerde beslissing herstellen als een regel onbewust niet is toegepast, maar 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 een punt(en);
- het toestaan dat een vrije worp(en) door de verkeerde speler wordt genomen.

44.2 Algemene procedure

- 44.2.1 Om te kunnen worden hersteld, moeten de hierboven genoemde vergissingen door de scheidsrechters, de commissaris, indien aanwezig of de tafelfunctionarissen worden opgemerkt, voordat de bal weer levend wordt volgend op de eerste dode bal nadat de wedstrijd klok na de verkeerde beslissing was aangezet.
- 44.2.2 Een scheidsrechter mag de wedstrijd onmiddellijk onderbreken, nadat een herstelbare verkeerde beslissing is ontdekt, zolang geen van beide teams hier nadeel van ondervindt.
- 44.2.3 Alle begane fouten, gescoorde punten, verstreken tijd en extra activiteiten die plaats hebben gevonden nadat de verkeerde beslissing zich heeft voorgedaan en voordat deze werd opgemerkt, blijven geldig.
- 44.2.4 Na het herstellen van de verkeerde beslissing moet de wedstrijd worden hervat vanaf de plaats waar deze werd onderbroken om de verkeerde beslissing te herstellen, tenzij anders in deze regels is bepaald. De bal moet aan het team worden toegekend dat recht op de bal had op het moment dat de wedstrijd voor het herstellen van de verkeerde beslissing werd onderbroken.
- 44.2.5 Nadat een herstelbare verkeerde beslissing is vastgesteld, en:
- de speler die bij het herstellen van de verkeerde beslissing is betrokken, zich op de spelersbank bevindt na legaal te zijn vervangen, moet deze op het speelveld terugkomen om aan het herstellen van de verkeerde beslissing deel te nemen. Op dat moment wordt hij weer een speler.

Nadat het herstellen beëindigd is, mag hij aan de wedstrijd blijven deelnemen, tenzij er opnieuw een legale vervanging is aangevraagd, waardoor de speler het speelveld mag verlaten;

- als de speler is vervangen vanwege zijn blessure of assistentie, het begaan van zijn 5e fout of omdat hij gediskwalificeerd is, moet zijn vervanger aan het herstellen van de verkeerde beslissing deelnemen.

44.2.6 Herstelbare verkeerde beslissingen kunnen niet meer worden hersteld, nadat de hoofdscheidsrechter het wedstrijdformulier heeft ondertekend.

44.2.7 Een fout in het bijhouden van de score, de tijd of schotklokbediening die betrekking heeft op de score, het aantal fouten, het aantal time-outs, verstreken of ontbrekende tijd op wedstrijdklok en schotklok, mag door de scheidsrechters op ieder moment worden gecorrigeerd, vóórdat de hoofdscheidsrechter het wedstrijdformulier ondertekent.

44.3 Speciale procedure

44.3.1 Toekenning van een onterechte vrije worp(en).

De genomen vrije worp(en) als gevolg van de verkeerde beslissing zullen worden geannuleerd en de wedstrijd wordt als volgt voortgezet:

- als de wedstrijdklok nog niet was aangezet, moet de bal aan het team, waarvan de vrije worpen geannuleerd waren, worden toegekend voor een inworp ter hoogte van het verlengde van de vrijeworplijn;
- als de wedstrijdklok was aangezet en:
 - als het team dat balbezit heeft of dat recht op de bal heeft op het moment dat de verkeerde beslissing is ontdekt, hetzelfde team is dat balbezit had op het moment van de verkeerde beslissing of
 - geen van beide teams balbezit heeft op het moment dat de verkeerde beslissing wordt ontdekt,

zal de bal aan het team worden toegekend dat op het moment van de verkeerde beslissing recht op de bal had.

- als de wedstrijdklok was aangezet en het team dat balbezit heeft of recht op de bal heeft op het moment dat de verkeerde beslissing wordt ontdekt, de tegenstander is van het team dat balbezit had op het moment van de verkeerde beslissing, zal er een sprongbalsituatie ontstaan.
- als de wedstrijdklok was aangezet en er op het moment dat de verkeerde beslissing wordt ontdekt, een straf inclusief het nemen van vrije worp(en) wordt toegekend, moeten de vrije worp(en) worden uitgevoerd en de bal moet voor een inworp worden toegekend aan het team dat op het moment van de verkeerde beslissing in balbezit was.

44.3.2 Het niet toekennen van een terechte vrije worp(en):

- als er geen verandering van balbezit heeft plaatsgevonden, nadat de verkeerde beslissing is begaan, zal de wedstrijd na herstel van de verkeerde beslissing worden voortgezet, zoals na iedere normale laatste vrije worp;
- als hetzelfde team scoort, nadat de bal onterecht voor een inworp was toegekend, zal de verkeerde beslissing worden genegeerd.

- 44.3.3 Het toestaan dat een vrije worp(en) door de verkeerde speler wordt genomen. De genomen vrije worp(en) en het balbezit als deel van de straf zullen worden geannuleerd en de bal aan de tegenstanders worden toegekend voor een inworp ter hoogte van het verlengde van de vrijeworplijn, tenzij de wedstrijd is doorgedaan en werd onderbroken voor het herstellen van de verkeerde beslissing of straffen voor verdere overtredingen moeten worden uitgevoerd. In dat geval wordt de wedstrijd hervat vanaf de plaats waar deze werd onderbroken voor het herstellen van de verkeerde beslissing.

REGEL ACHT – SCHEIDSRECHTERS, TAFELFUNCTIONARISSEN, COMMISSARIS: TAKEN EN BEVOEGDHEDEN

Art. 45 Scheidsrechters, tafelfunctionarissen en commissaris

- 45.1 De **scheidsrechters** bestaan uit een hoofdscheidsrechter en 1 of 2 scheidsrechter(s). Zij zullen door de tafelfunctionarissen en een commissaris, indien aanwezig, worden bijgestaan.
- 45.2 De **tafelfunctionarissen** bestaan uit een scorer, een assistent-scorer, een timer en een schotklok-operator.
- 45.3 De **commissaris** zal tussen de scorer en de timer plaatsnemen. Zijn voornaamste taak tijdens de wedstrijd bestaat uit toezicht houden op het werk van de tafelfunctionarissen en ondersteunen van de hoofdscheidsrechter en de scheidsrechter(s) bij een probleemloos verloop van de wedstrijd.
- 45.4 De scheidsrechters voor een bepaalde 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 regels te wijzigen.**
- 45.6 Het tenue van de scheidsrechters moet bestaan uit een scheidsrechtershirt, lange zwarte broek, zwarte sokken en zwarte basketbalschoenen.
- 45.7 De scheidsrechters en de tafelfunctionarissen moeten uniform gekleed zijn.

Art. 46 Hoofdscheidsrechter: taken en bevoegdheden

De hoofdscheidsrechter zal:

- 46.1 Al het materiaal dat 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 2 door het thuishet team ter beschikking gestelde gebruikte ballen, kiezen. Als geen van deze ballen als wedstrijdbal voldoet, mag hij een andere bal met de beste kwaliteit uitzoeken.
- 46.4 Spelers niet toestaan voorwerpen te dragen die andere spelers kunnen verwonden.
- 46.5 Een sprongbal uitvoeren bij het begin van het eerste kwart en de bal voor een inworp overhandigen bij het begin van alle andere kwarten en verlengingen volgens de procedure voor beurtelings balbezit.
- 46.6 Het recht hebben om een wedstrijd te stoppen, indien de omstandigheden dat vereisen.
- 46.7 Het recht hebben om vaststellen dat de wedstrijd voor een team verbeurdverklaard wordt.
- 46.8 Nauwgezet het wedstrijdformulier aan het einde van de wedstrijd controleren of op ieder moment, waarop 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 **verbinten**is met de wedstrijd worden **beëindigd**. De **bevoegdheden** van de scheidsrechters **beginnen** wanneer zij 20 minuten voor de vastgestelde aanvangstijd op het speelveld aanwezig zijn en **eindigen** wanneer het signaal van de wedstrijdklok klinkt voor het einde van de wedstrijd, zoals door de scheidsrechters is goedgekeurd.

- 46.10 Op de achterzijde van het wedstrijdformulier aantekenen, voordat dit wordt ondertekend:
- alle gevallen van verbeurdverklaring of diskwalificerende fouten;
 - elk onsportief gedrag van spelers, hoofdcoaches, assistent-coaches en teambegeleiders dat 20 minuten voor de geplande aanvangstijd van de wedstrijd of tussen het einde van de wedstrijd en de goedkeuring en ondertekening van het wedstrijdformulier hebben plaatsgevonden.
- In zo'n geval moet de hoofdscheidsrechter (of de commissaris, indien aanwezig) een gedetailleerd verslag aan de organiserende instantie van de competitie sturen.
- 46.11 Indien nodig of als de scheidsrechters van mening verschillen, de definitieve beslissing nemen. Voor het nemen van een definitieve beslissing kan hij met de scheidsrechter(s), de commissaris indien aanwezig en/of de tafelfunctionarissen overleggen.
- 46.12 Bij wedstrijden waar het Instant Replay System wordt gebruikt, zie bijlage F.
- 46.13 Nadat de timer hem hiervoor waarschuwt, vóór aanvang van het eerste en derde kwart fluiten wanneer er 3 en 1,5 minuten resteren tot het begin van het kwart. De hoofdscheidsrechter zal ook fluiten vóór aanvang van het tweede en vierde kwart en elke verlenging, wanneer er 30 seconden resteren tot het begin van dat kwart en de verlenging.
- 46.14 Heeft de bevoegdheid beslissingen te nemen, in alle gevallen waarin deze regels niet specifiek voorzien.**

Art. 47 Scheidsrechters: taken en bevoegdheden

- 47.1 De scheidsrechters zijn bevoegd beslissingen te nemen over overtredingen van de regels begaan binnen of buiten de grenslijnen, inclusief de jurytafel, de spelersbanken en de gebieden direct achter de lijnen.
- 47.2 De scheidsrechters fluiten na een overtreding van de regels, het einde van een kwart of verlenging of als de scheidsrechters het noodzakelijk vinden om de wedstrijd te onderbreken. De scheidsrechters moeten niet fluiten na een geslaagd velddoelpunt, een geslaagde vrije worp of het moment waarop de bal levend wordt.
- 47.3 Bij een beslissing over een persoonlijk contact of overtreding moeten de scheidsrechters in ieder geval de volgende basisprincipes in acht nemen of afwegen:
- de geest en bedoeling van de regels en de noodzaak de integriteit van de wedstrijd te handhaven;
 - consequentheid in het gebruik van het concept 'voordeel/nadeel'. De scheidsrechters moeten de voortgang van de wedstrijd niet onnodig onderbreken om toevallig persoonlijk contact te bestraffen waarmee de verantwoordelijke speler niet wordt bevoordeeld, noch zijn tegenstander benadeeld;
 - consequentheid bij het gebruik van gezond verstand in iedere wedstrijd en rekening houden met de mogelijkheden van de betreffende spelers en hun houding en gedrag tijdens de wedstrijd;
 - consequentheid in het behouden van een balans tussen controle over de wedstrijd

en voortgang van de wedstrijd, een 'gevoel' hebben voor wat de deelnemers proberen te doen en fluiten wat juist is voor de wedstrijd.

- 47.4 Als er een protest door een van beide teams wordt ingediend, zal de hoofdscheidsrechter (of de commissaris, indien aanwezig) na ontvangst van de redenen voor het protest het incident schriftelijk aan de organiserende instantie van de competitie rapporteren.
- 47.5 Als een scheidsrechter geblesseerd is of om een andere reden zijn taken binnen niet 5 minuten na het voorval kan hervatten, moet de wedstrijd worden voortgezet. De andere scheidsrechter(s) moet(en) het restant van de wedstrijd alleen fluiten, tenzij het mogelijk is om 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 communicatie nodig is om een beslissing duidelijk te maken, moet dit voor alle internationale wedstrijden in het Engels gebeuren.
- 47.7 Iedere scheidsrechter heeft de bevoegdheid beslissingen binnen de grenzen van zijn bevoegdheden te nemen, maar heeft niet de bevoegdheid beslissingen van de andere scheidsrechter te negeren of in twijfel te trekken.**
- 47.8 De toepassing en interpretatie van de Officiële Basketball Regels door de scheidsrechters, ongeacht of een expliciete beslissing is genomen of niet, is definitief en kan niet worden betwist of genegeerd, behalve in gevallen waar een protest is toegestaan (zie bijlage C).**

Art. 48 Scorer en assistent-scorer: taken

- 48.1 De **scorer** heeft een wedstrijdformulier en houdt de volgende zaken bij:
- de teams, door het invoeren van de namen en nummers van de spelers die aan de wedstrijd beginnen en alle vervangers die in de wedstrijd komen. Als de regels ten aanzien van de 5 startende spelers, vervangingen of de nummers van de spelers worden overtreden, moet hij zo spoedig mogelijk de dichtstbijzijnde scheidsrechter hiervan op de hoogte brengen;
 - een doorlopend overzicht van de gescoorde punten door het noteren van de gemaakte velddoelpunten en vrije worpen;
 - de fouten aan iedere speler toegekend. De scorer moet onmiddellijk een scheidsrechter waarschuwen, wanneer aan een speler zijn 5e fout wordt toegekend. Hij noteert de fouten die aan iedere hoofdcoach worden toegekend en moet onmiddellijk een scheidsrechter waarschuwen wanneer een hoofdcoach moet worden gediskwalificeerd. Hij moet ook onmiddellijk een scheidsrechter waarschuwen dat een speler moet worden gediskwalificeerd. als deze 2 technische fouten of 2 onsportieve fouten of 1 technische en 1 onsportieve fout heeft begaan;
 - de time-outs. Hij moet de scheidsrechters bij de volgende time-outgelegenheid waarschuwen dat een team een time-out heeft aangevraagd en de hoofdcoach via een scheidsrechter waarschuwen dat hij in een helft of verlenging geen time-out(s) meer kan gebruiken;
 - het volgende beurtelings balbezit door middel van de beurtelings balbezitpijl. De scorer zal de richting van de beurtelings balbezitpijl onmiddellijk na het einde van de eerste helft omdraaien, omdat de teams voor de tweede helft van basket wisselen.

- 48.2 De **assistent-scorer** moet het scorebord bedienen en de scorer en de timer assisteren. Als er een verschil tussen het scorebord en het wedstrijdformulier is en dit niet kan worden opgelost, zal het wedstrijdformulier het zwaarst wegen en moet het scorebord hiermee in overeenstemming worden gebracht.
- 48.3 Als een fout in het bijhouden van de score op het wedstrijdformulier wordt ontdekt:
- tijdens de wedstrijd, dan moet de timer met het geven van zijn signaal wachten, tot daaropvolgend de bal dood wordt;
 - nadat de speeltijd is verstreken, maar vóórdat het wedstrijdformulier door de hoofdscheidsrechter is ondertekend, dan zal de fout worden hersteld, zelfs als deze correctie het uiteindelijke resultaat beïnvloedt;
 - nadat het wedstrijdformulier door de hoofdscheidsrechter is ondertekend, kan de fout niet meer worden hersteld. De hoofdscheidsrechter of de commissaris, indien aanwezig, zal een gedetailleerd verslag aan de organiserende instantie van de competitie sturen.

Art. 49 Timer: taken

- 49.1 De timer zal een wedstrijdklok en een stopwatch ter beschikking hebben en moet:
- de speeltijd, de time-outs en de intervallen van het spel bijhouden;
 - ervoor zorgen dat de wedstrijdklok automatisch een zeer luid signaal afgeeft aan het einde van een kwart of verlenging;
 - alle mogelijke middelen gebruiken om de scheidsrechters onmiddellijk te waarschuwen als zijn signaal weigert of niet gehoord wordt;
 - het aantal gemaakte fouten voor iedere speler aangeven door een bordje met het aantal door die speler gemaakte fouten omhoog te houden, zodanig dat dit voor beide hoofdcoaches zichtbaar is;
 - op het moment dat de bal levend wordt na de vierde teamfout in een kwart, de aanduiding voor teamfouten op de jurytafel zetten aan de kant die het dichtst bij de spelersbank van het team is, waarvoor de teamfoutenregel geldt;
 - zorgen dat vervangingen worden uitgevoerd;
 - zijn signaal alleen laten klinken wanneer de bal dood is geworden en voordat de bal weer levend wordt. Het geluid van zijn signaal stopt de wedstrijdklok of de wedstrijd niet en zorgt er ook niet voor dat de bal dood wordt.
- 49.2 De timer zal de **speeltijd** als volgt bijhouden:
- door het starten van de wedstrijdklok wanneer:
 - de bal bij de sprongbal legaal door een springer wordt getikt;
 - na een mislukte laatste vrije worp en de bal levend blijft, de bal een speler op het speelveld raakt of door een speler wordt aangeraakt;
 - bij een inworp de bal een speler op het speelveld raakt of door een speler wordt aangeraakt;
 - door het stoppen van de wedstrijdklok wanneer:
 - de speeltijd aan het einde van een kwart of verlenging is verstreken, als de tijd niet automatisch door de wedstrijdklok is gestopt;
 - een scheidsrechter fluit, terwijl de bal levend is;
 - een velddoelpunt wordt gescoord tegen een team dat een time-out heeft aangevraagd;
 - een velddoelpunt wordt gescoord, als de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder aangeeft in het vierde kwart en in elke verlenging.
 - het signaal van de schotklok klinkt, terwijl een team balbezit heeft.

- 49.3 De timer zal een **time-out** als volgt bijhouden:
- door de stopwatch direct te starten, wanneer de scheidsrechter fluit en het time-outteken geeft;
 - door zijn signaal te gebruiken nadat 50 seconden van de time-out zijn verstreken;
 - door zijn signaal te gebruiken nadat de time-out is afgelopen.
- 49.4 De timer zal een **interval van het spel** als volgt bijhouden:
- door de stopwatch direct te starten nadat een vorig kwart of verlenging is afgelopen;
 - door de scheidsrechters vóór aanvang van het eerste en derde kwart te waarschuwen, wanneer er 3 en 1,5 minuten resteren tot het begin van het kwart;
 - door zijn signaal te gebruiken vóór aanvang van het tweede en vierde kwart en elke verlenging, wanneer er 30 seconden resteren tot het begin van het kwart of de verlenging;
 - door zijn signaal te gebruiken en gelijktijdig de stopwatch direct te stoppen, wanneer een interval van het spel is afgelopen.

Art. 50 Schotklok-operator: taken

De schotklok-operator zal een schotklok ter beschikking hebben die zal worden:

- 50.1 **Gestart of herstart** als:
- een team op het speelveld controle krijgt over een levende bal; Daarna zal door het simpelweg aanraken van een bal door een tegenstander geen nieuwe schotklokperiode starten als hetzelfde team in balbezit blijft;
 - bij een inworp de bal een speler op het speelveld raakt of legaal door een willekeurige speler op het speelveld wordt aangeraakt.
- 50.2 **Gestopt maar niet teruggezet** met de resterende tijd zichtbaar, als hetzelfde team dat daarvoor balbezit had, een inworp wordt toegekend, door:
- een uitbal;
 - het gewond raken van een speler van hetzelfde team;
 - een technische fout die door dat team is begaan;
 - een sprongbalsituatie (niet als de bal tussen de ring en het bord vast komt te zitten);
 - een dubbelfout;
 - gelijkwaardige straffen tegen beide teams die elkaar opheffen.
- Gestopt maar ook niet teruggezet met de resterende tijd zichtbaar, als hetzelfde team dat daarvoor balbezit had, als gevolg van een fout of overtreding een inworp op de aanvalshelft wordt toegekend en er 14 of meer seconden op de schotklok worden aangegeven.
- 50.3 **Gestopt en teruggezet naar 24 seconden** met geen aanduiding zichtbaar, als:
- de bal op een legale wijze in de basket gaat;
 - de bal de ring van de basket van de tegenstander raakt en het balbezit overgaat naar het team dat geen balbezit had voordat de bal de ring raakte;
 - aan het team een inworp wordt toegekend op de verdedigingshelft:
 - door een fout of overtreding (niet voor een uitbal);
 - als gevolg van een sprongbalsituatie voor het team dat daarvoor geen balbezit had;

- nadat de wedstrijd is gestopt vanwege een actie die niet verbonden is aan het team dat balbezit heeft;
- nadat de wedstrijd is gestopt vanwege een actie die aan geen van beide teams verbonden is, tenzij de tegenstander hierdoor nadeel ondervindt;
- aan het team een vrije worp(en) wordt toegekend.

50.4 **Gestopt en teruggezet naar 14 seconden** met 14 seconden zichtbaar, als:

- aan het team dat daarvoor balbezit had, een inworp op de aanvalshelft wordt toegekend en 13 seconden of minder zichtbaar zijn op de schotklok:
 - door een fout of overtreding (niet voor een uitbal);
 - nadat de wedstrijd is gestopt vanwege een actie die niet verbonden is aan het team dat balbezit heeft;
 - nadat de wedstrijd is gestopt vanwege een actie die aan geen van beide teams verbonden is, tenzij de tegenstander hierdoor nadeel ondervindt;
- aan het team dat daarvoor geen balbezit had, een inworp wordt toegekend op de aanvalshelft, als gevolg van een:
 - een persoonlijke fout of overtreding (ook voor een uitbal);
 - een sprongbalsituatie;
- een team een inworp vanaf de inworpmarkering op zijn aanvalshelft wordt toegekend als gevolg van een onsportieve of diskwalificerende fout;
- nadat de bal de ring heeft geraakt bij een gemiste velddoelpoging (ook als de bal tussen de ring en het bord vast komt te zitten), een laatste gemiste vrije worp of bij een pass, als het team dat balbezit verkrijgt hetzelfde team is als het team dat balbezit had, voordat de bal de ring raakte;
- de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder in het vierde kwart of elke verlenging aangeeft en na een time-out van het team dat recht heeft op de bal op zijn verdedigingshelft, de hoofdcoach beslist dat de wedstrijd zal worden voortgezet met een inworp van zijn team vanaf de inworpmarkering op de aanvalshelft van dat team en op het moment dat de wedstrijdklok is gestopt er 14 seconden of meer op de schotklok worden aangegeven.

50.5 **Uitgezet**, nadat de bal dood is geworden en de wedstrijdklok in elk kwart of verlenging heeft stilgestaan wanneer er een nieuw balbezit is voor een van beide teams en er minder dan 14 seconden op de wedstrijdklok staan.

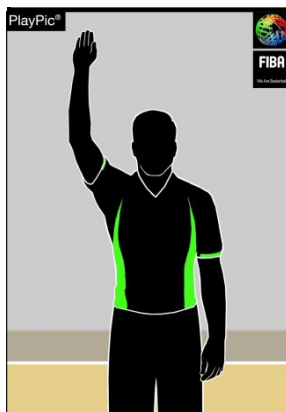
Het signaal van de schotklok stopt de wedstrijdklok of de wedstrijd niet en zorgt ook niet dat de bal dood wordt, tenzij een team balbezit heeft.

A – SIGNALLEN VAN DE SCHEIDSRECHTERS

- A.1 De handsignalen zoals in deze regels weergegeven, zijn de enige geldige signalen voor de scheidsrechters.
- A.2 Bij het aangeven naar de jurytafel is het sterk aanbevolen om de communicatie verbaal te ondersteunen (in internationale wedstrijden in het Engels).
- A.3 Het is van belang dat tafelfunctionarissen met deze signalen bekend zijn.

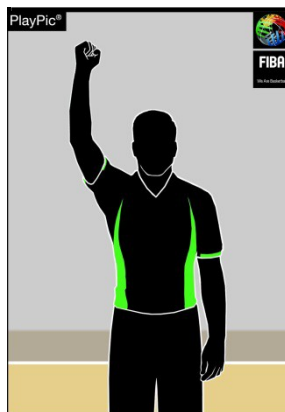
Signalen met betrekking tot de wedstrijdklok

STOP DE
WEDSTRIJDKLOK



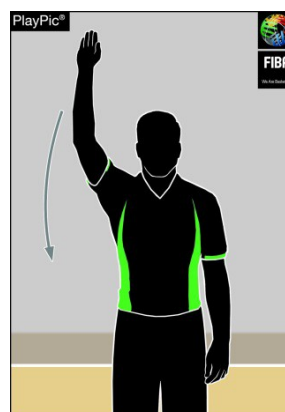
Open hand

STOP DE WED.KLOK
VOOR EEN FOUT



Eén gesloten vuist

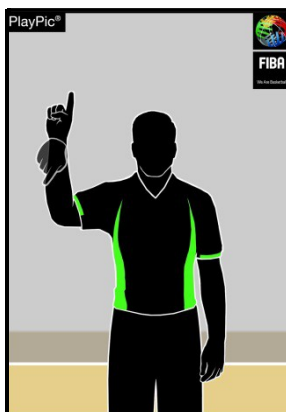
START DE
WEDSTRIJDKLOK



Beweeg hand snel
naar beneden

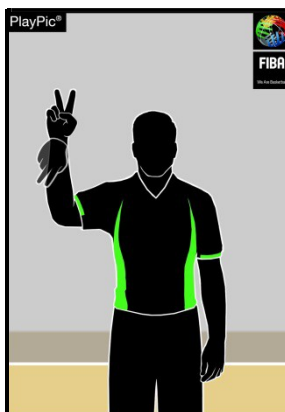
Scores

1 PUNT



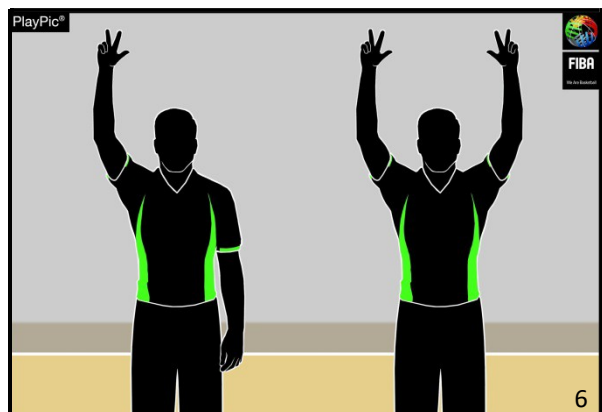
1 vinger op en neer
vanuit de pols

2 PUNTEN



2 vingers op en neer
vanuit de pols

3 PUNTEN

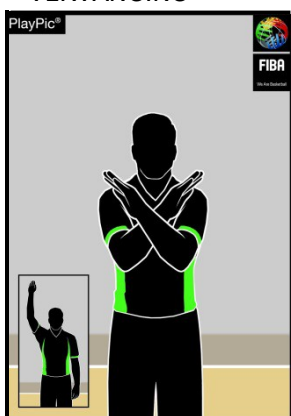


3 opgestoken vingers
Eén arm: poging Beide armen: succesvol

6

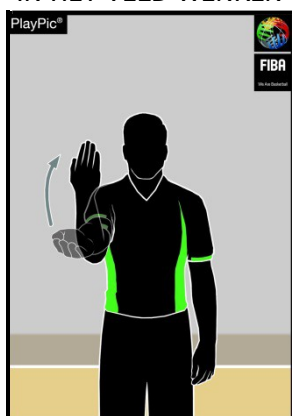
Vervanging en time-out

VERVANGING



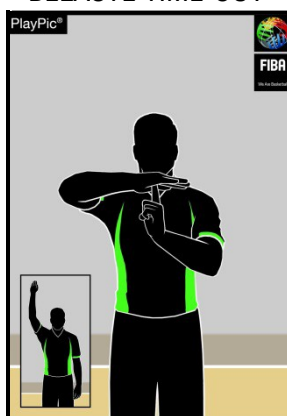
Onderarmen kruisen

IN HET VELD WENKEN



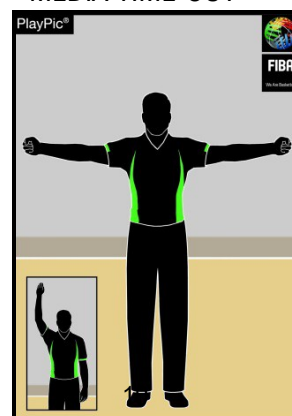
Open hand, wuiven richting het lichaam

BELASTE TIME-OUT



Maak T. laat wijsvinger zien

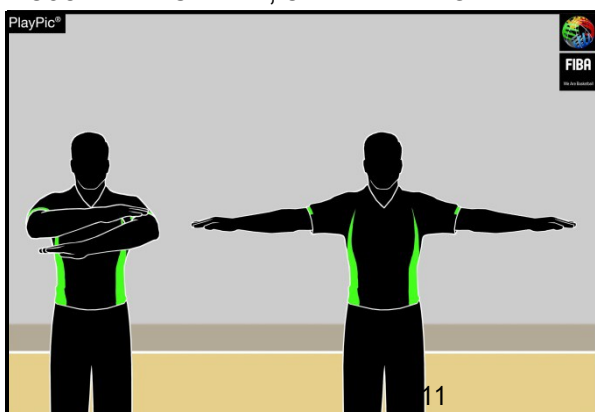
MEDIA TIME-OUT



Open armen met gesloten vuisten

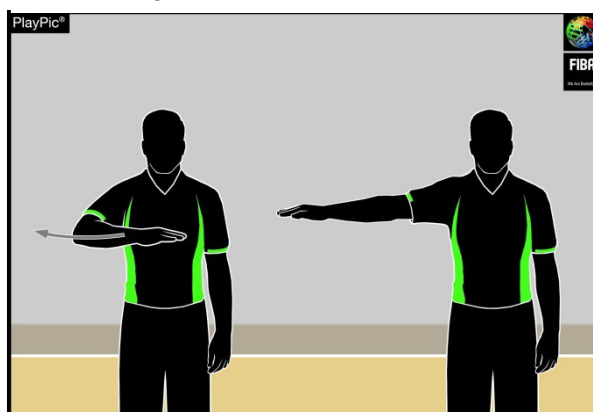
Informatie

SCORE ANNULEREN, SPEL BEËINDIGEN



Scharende actie met de armen, eenmaal voor de borst langs

ZICHTBAAR TELLEN



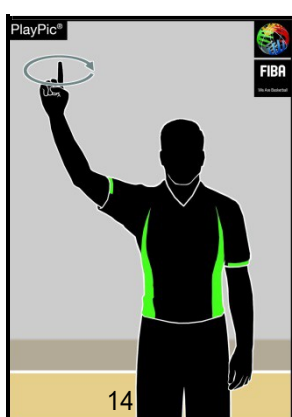
Tellen, waarbij de vlakke palm wordt bewogen

COMMUNICATIE



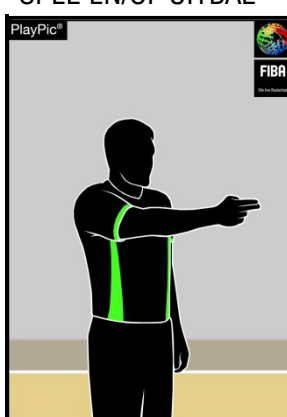
Opgestoken duim

SCHOTKLOK RESETTEN



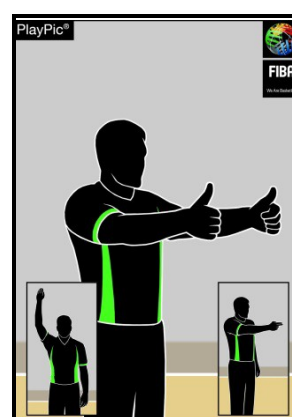
Draaiende hand, met opgestoken wijsvinger

RICHTING VAN HET SPEL EN/OF UITBAL



Wijs in de richting van het spel, evenwijdig aan de zijlijn

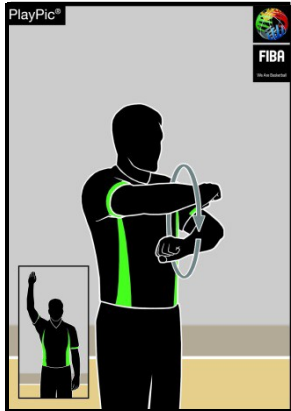
BALVAST/SPRONGBALSITUATIE



Duimen omhoog, wijs dan in de richting volgens de beurtelings balbezitpij

Overtredingen

LOPEN



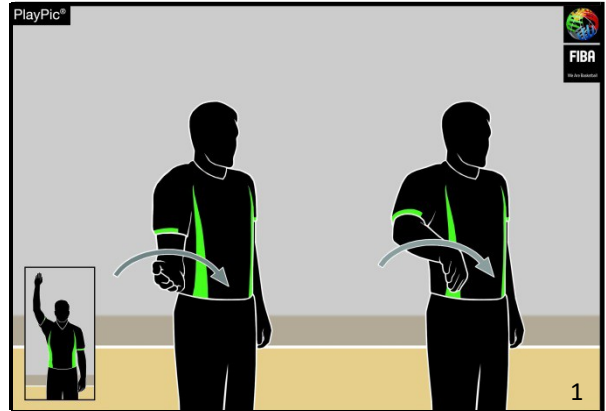
Vuisten om elkaar heen draaien

ONJUIST DRIBBELEN: SECOND DRIBBEL



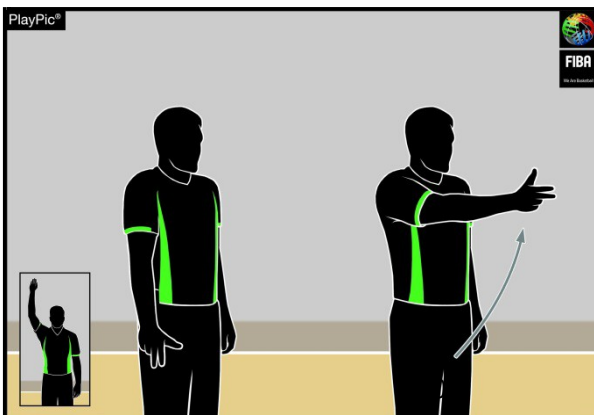
Handen op en neer

ONJUIST DRIBBELEN: DRAGEN VAN DE BAL



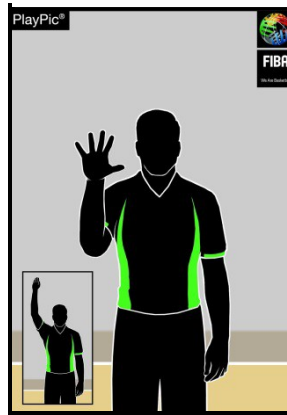
Half draaiende beweging met de hand

3 SECONDEN



Uitgestrekte arm met 3 vingers

5 SECONDEN



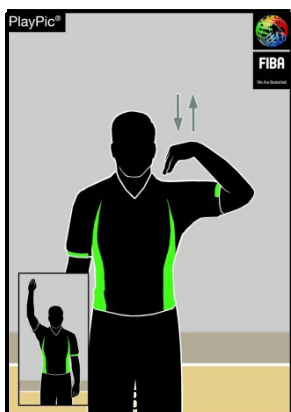
Laat 5 vingers zien

8 SECONDEN



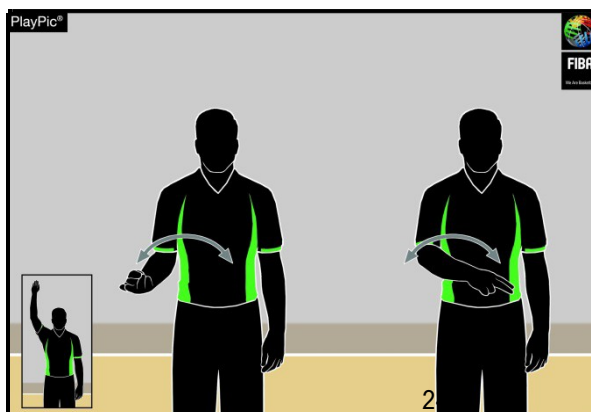
Laat 8 vingers zien

24 SECONDEN



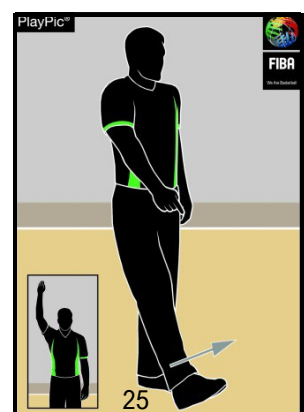
Vingers raken de schouder

TERUGSPELEN



Zwaaien met de arm voor het lichaam

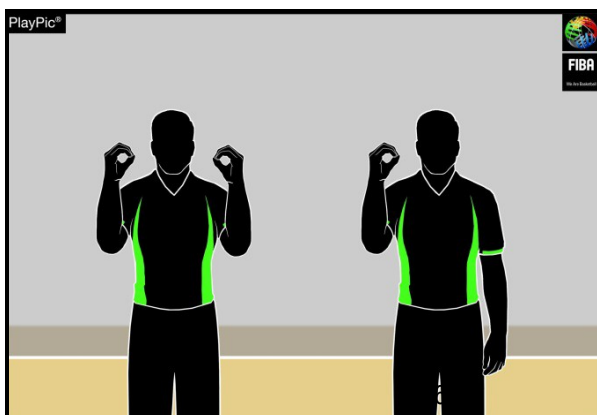
OPZETTELIJK VOETBAL BLOKKEREN VAN BAL



Vinger wijst naar voet

Spelersnummers

Nr. 00 en 0



Beide handen geven nummer 0 aan

Rechterhand geeft nummer 0 aan

Nr. 1 - 5



Rechterhand geeft nummer 1 tot 5 aan

Nr. 6 - 10



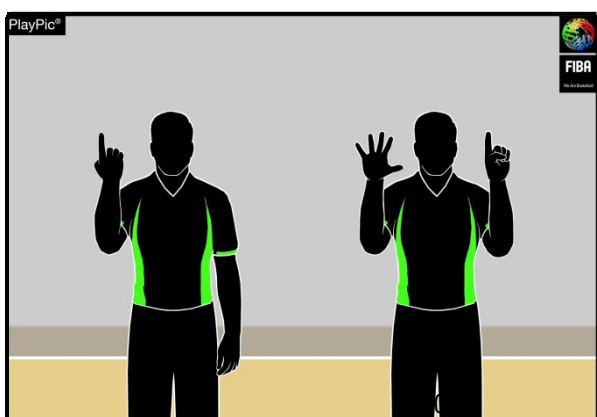
Rechterhand geeft nummer 5 aan, linkerhand geeft nummer 1 tot 5 aan

Nr. 11 - 15



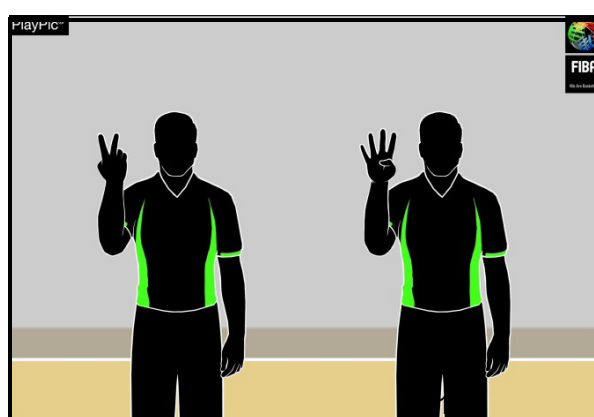
Rechterhand geeft een gebalde vuist aan, linkerhand geeft nummer 1 tot 5 aan

Nr. 16



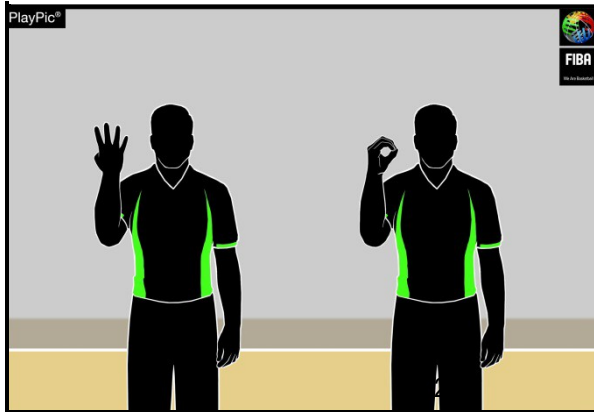
Eerst met de omgekeerde hand nummer 1 aangeven voor het tiental – dan met de open handen nummer 6 voor de eenheden

Nr. 24



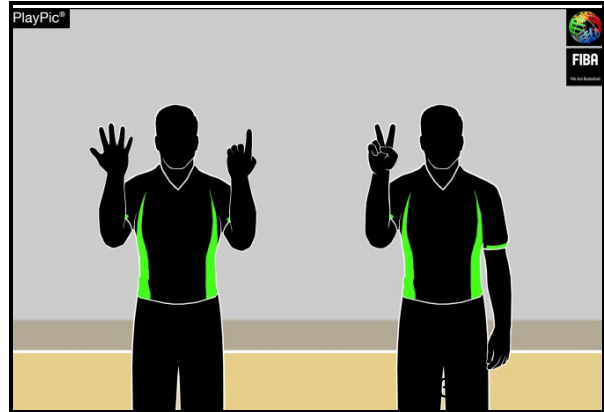
Eerst met de omgekeerde hand nummer 2 aangeven voor het tiental – dan met de open hand nummer 4 voor de eenheden

Nr. 40



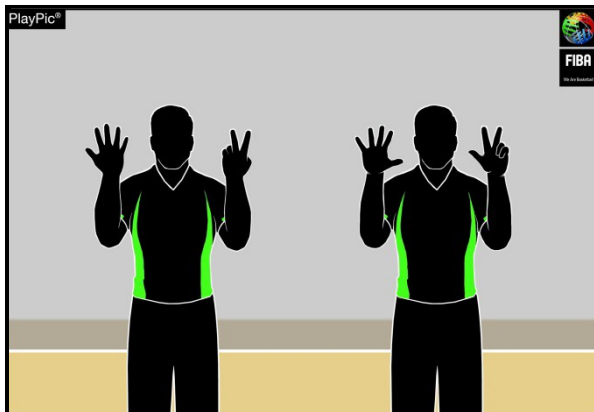
Eerst met de omgekeerde hand nummer 4 aangeven voor het tiental – dan met de open hand nummer 0 voor de eenheden

Nr. 62



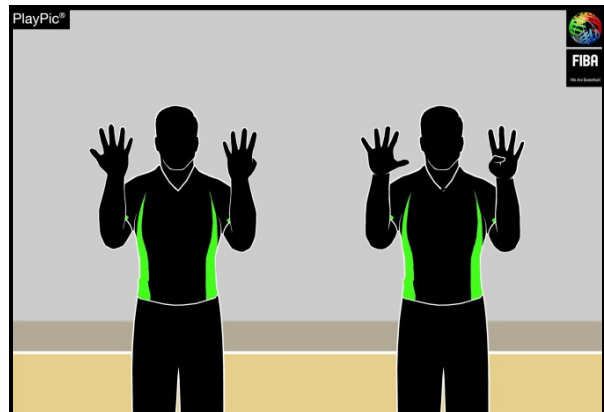
Eerst met de omgekeerde handen nummer 6 aangeven voor het tiental – dan met de open hand nummer 2 voor de eenheden

Nr. 78



Eerst met de omgekeerde handen nummer 7 aangeven voor het tiental – dan met de open handen nummer 8 voor de eenheden

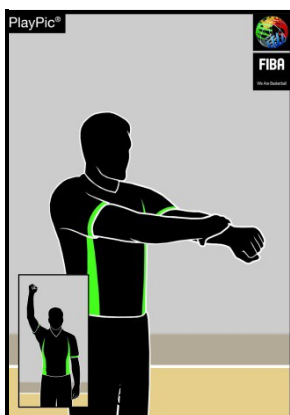
Nr. 99



Eerst met de omgekeerde handen nummer 9 aangeven voor het tiental – dan met de open handen nummer 9 voor de eenheden

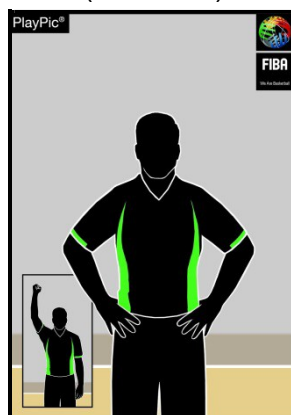
Type fouten

VASTHOUDEN



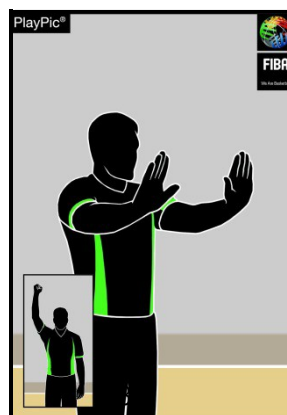
Grijp pols vast, omlaag gericht

BLOKKEREN (verd.) ILLEGAAL SCREEN (aanvallend)



Beide handen op de heupen

DUWEN OF DOORDRING EN ZONDER BAL



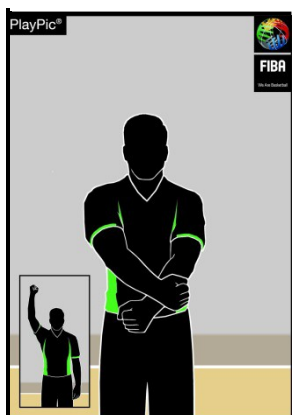
Boots duw na

HANDCHECKING



Grijp de palm vast en beweeg hand naar voren

ONGEORLOOFD GEBUIK HANDEN



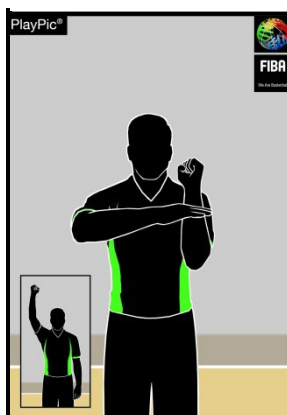
Sla op de pols

DOORDRINGEN MET BAL



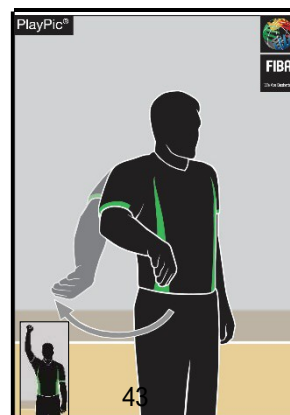
Sla met gebalde vuist
tegen open hand

ILLEGAAL CONTACT MET DE HAND



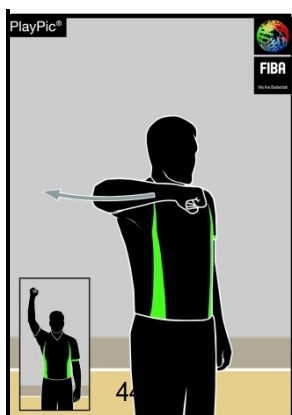
Sla met vlakke palm
tegen andere onderarm

HOOKING



Beweeg onderarm
naar achteren

BUITENSPORIG MET DE ELLEBOGEN ZWAAIEN



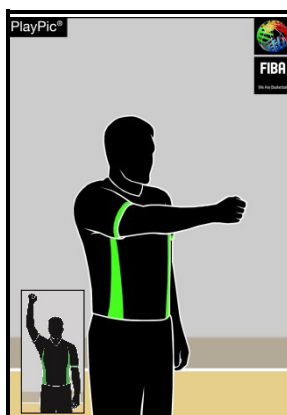
Beweeg elleboog naar
achteren

SLAAN TEGEN HET HOOFD



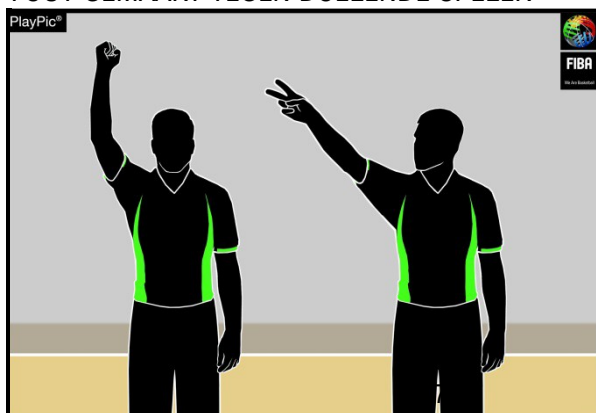
Boots contact tegen het
hoofd na

FOUT BEGAAN DOOR TEAM IN BALBEZIT



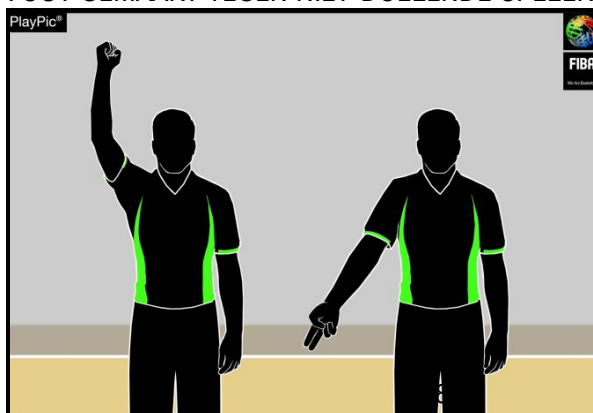
Gebalde vuist richting
basket van het team
dat de fout beging

FOUT GEMAAKT TEGEN DOELENDE SPELER



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

FOUT GEMAAKT TEGEN NIET-DOELENDE SPELER



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

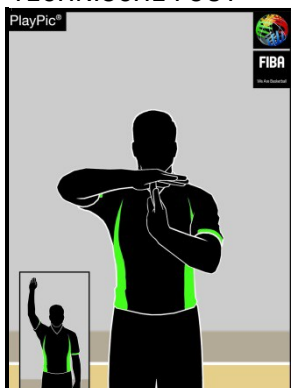
Speciale fouten

DUBBELFOUT



Met gebalde vuisten zwaaien

TECHNISCHE FOUT



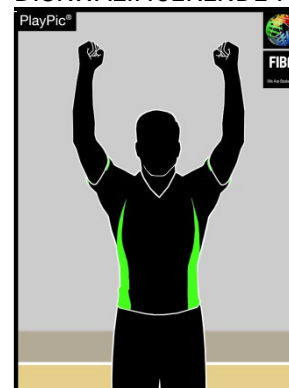
Maak T, laat palmen zien

ONSPORTIEVE FOUT



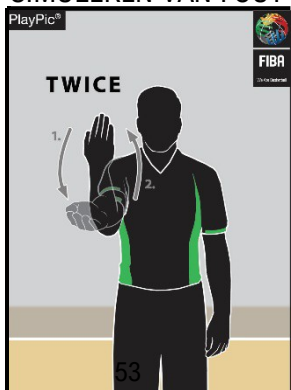
Grijp pols vast, omhoog gericht

DISKWALIFICEERENDE FOUT



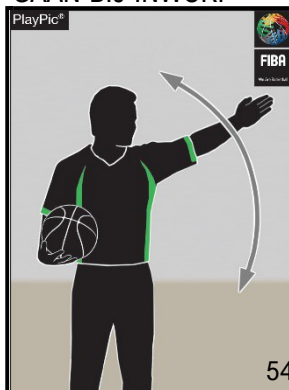
Gebalde vuisten omhoog gericht

SIMULEREN VAN FOUT



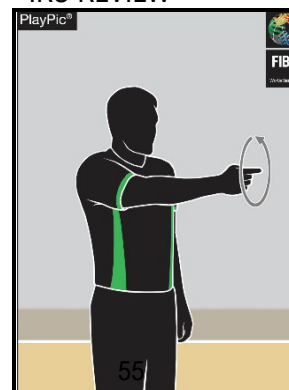
Onderarm tweemaal naar boven bewegen

ILLEGAAL OVER DE GRENSLIJN GAAN BIJ INWORP



Zwaai met arm evenwijdig aan de grenslijn (in laatste 2 minuten van 4e kwart en verlenging)

IRS REVIEW



Draaiende hand, met horizontaal gestrekte wijsvinger

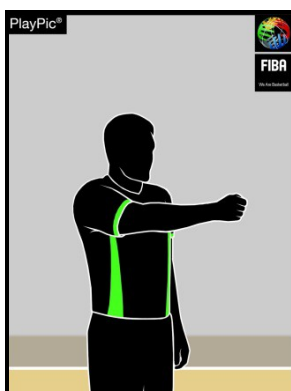
Afhandeling van straffen voor fouten - Rapporteren naar de jurytafel

NA EEN FOUT ZONDER VRIJE WORP(EN)

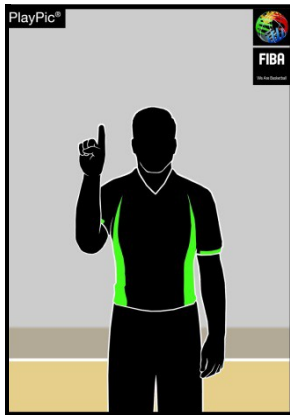


Wijs in de richting van het spel, evenwijdig aan de zijlijn

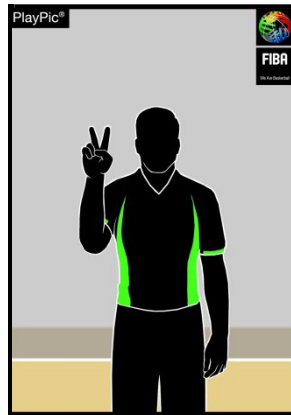
NA EEN FOUT DOOR TEAM IN BALBEZIT



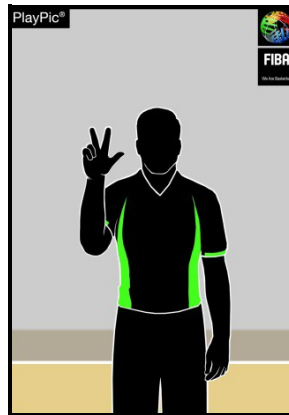
Gebalde vuist in de richting van het spel, evenwijdig aan de zijlijn

1 VRIJE WORP


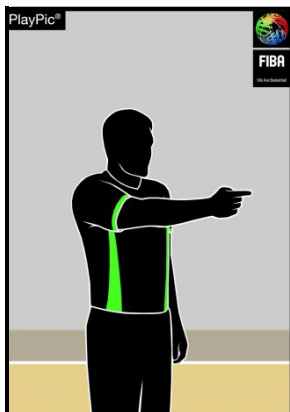
Steek 1 vinger op

2 VRIJE WOPPEN


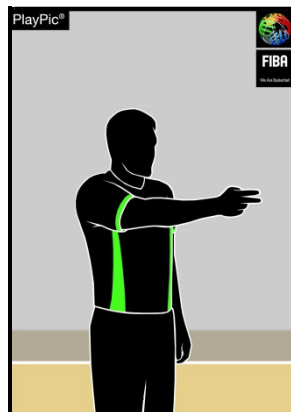
Steek 2 vingers op

3 VRIJE WOPPEN


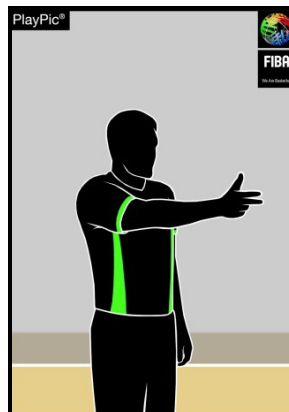
Steek 3 vingers op

Afhandeling vrije worpen – Actieve scheidsrechter (Lead)
1 VRIJE WORP


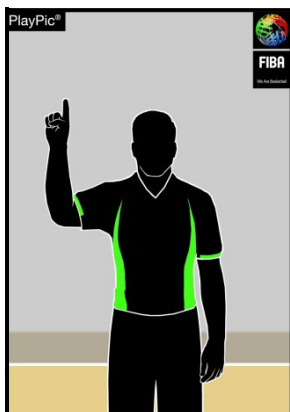
1 vinger horizontaal

2 VRIJE WOPPEN


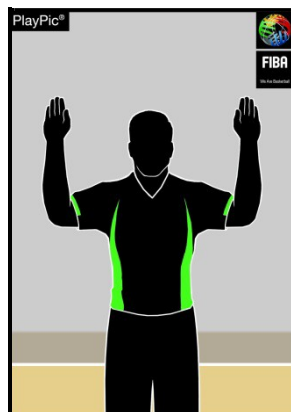
2 vingers horizontaal

3 VRIJE WOPPEN


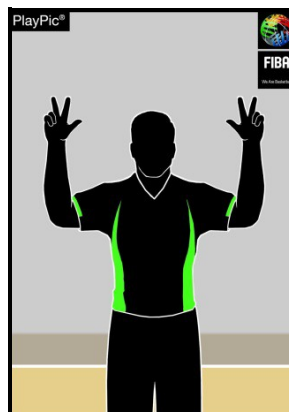
3 vingers horizontaal

Afhandeling vrije worpen – Passieve scheidsrechter (Trail bij 2PO en Centre bij 3PO)
1 VRIJE WORP


Wijsvinger opsteken

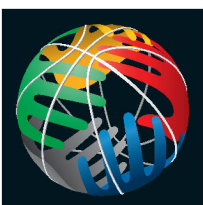
2 VRIJE WOPPEN


Vingers tegen elkaar met beide handen

3 VRIJE WOPPEN


3 vingers opsteken met beide handen

Tekening 7 Signalen van de scheidsrechters



FIBA

We Are Basketball

FIBA- International Basketball Federation
5 Route Suisse, Postbus 29
1295 Mies, Zwitterland
Tel: +41 22 545 00 00

fiba.basketball