



SCHEIDSRECHTER BASKETBAL



INHOUDSOPGAVE

1. Basisregels (veld, uitrusting en teams)	3
2. Basis regels (het spel)	5
3. Overtredingen	8
4. Fouten	11
5. Algemene bepalingen	16
6. Scheidsrechterssignalen	18
7. Spelregels U8, U10 & U12	24

Dit document is gebaseerd op het reglement van de Nederlandse Basketbal Bond (NBB) In dit document zijn echter niet alle regels tot in detail beschreven. De belangrijkste en meest voorkomende situaties worden wel in dit document beschreven. Via onderstaande link kun je het gehele reglement van de NBB vinden en eventueel extra informatie vinden over bepaalde spelregels.

<https://www.basketball.nl/competities/spelregels/spelregels/>

Via onderstaande link kun je voorbeeld filmpjes vinden waarin 23 veelvoorkomende spelsituaties worden toegelicht.

<https://www.basketball.nl/competities/spelregels/spelsituaties/>

1. BASISREGELS (VELD, UITRUSTING EN TEAMS)

1.1 HET VELD EN UITRUSTING

- ⚽ Je mag niet op de lijnen staan. Bijvoorbeeld:
 - Een speler staat op de zijlijn met de bal, dan is de bal dus uit het speelveld en moet er gefloten worden voor een uitbal (andere team krijgt de bal).
 - Speler staat op de driepuntlijn, dan is er vanaf die positie nog maar maximaal 2 punten te krijgen.
- ⚽ De ring hangt op 3,05 meter.
- ⚽ Vanaf U14 wordt er gespeeld met een bal maat 6. Damesteams vanaf V16 spelen ook met een maat 6 bal. Herenteams vanaf M16 spelen met een maat 7 bal.
- ⚽ Als er twee teams met dezelfde kleur shirts spelen, speelt het thuisspelende team in haar eigen kleur. Het uitspelende team dient in een andere kleur te spelen.

1.2 CONTROLE VOOR DE START VAN DE WEDSTRIJD

- ⚽ Alle namen van deelnemende spelers en (assistent-)coaches moeten voor de wedstrijd op het wedstrijdformulier staan.
- ⚽ Deelnemende spelers mogen ook na het begin van de wedstrijd aankomen, zolang hun namen voor de wedstrijd maar op het wedstrijdformulier staan.
- ⚽ Een team bestaat uit maximaal 12 spelers, één coach en maximaal 8 ploegbegeleiders (waarvan maximaal 2 assistent coaches).

1.3 SPELERS

- ⚽ Als een speler geblesseerd is, kunnen de scheidsrechters de wedstrijd stilleggen:
 - Als een speler niet binnen 15 seconden is hersteld, moet hij wisselen. Als een coach een time-out neemt en de speler herstelt in die time-out, mag hij verder spelen
 - Als een speler hulp ontvangt (medespeler, coach) moet hij wisselen
 - Door het stilleggen van de wedstrijd voor een blessure mag de andere ploeg niet worden benadeeld.

1.4 AANVOERDER – TAKEN EN BEVOEGDHEDEN

- ⚽ Een aanvoerder mag in het veld de scheidsrechter op een beleefde manier aanspreken, op het moment dat de bal dood is. Teamgenoten mogen dit niet.
- ⚽ Als een team na afloop protest wil aantekenen, moet de aanvoerder dit doen direct na de wedstrijd.

1.5 COACHES – TAKEN EN BEVOEGDHEDEN

- Officieel dienen coaches uiterlijk 20 minuten voor de wedstrijd het wedstrijdformulier in te vullen.
- Coaches mogen bij de jurytafel informatie vragen op het moment dat de wedstrijdklok stil staat.
- De coach *of* de assistent-coach mag staan tijdens de wedstrijd. Samen staan is officieel gezien niet toegestaan.

2. BASIS REGELS (HET SPEL)

2.1 SPEELTIJD

- ⦿ Een wedstrijd heeft 4 perioden van 10 minuten.
- ⦿ Tussen het eerste en tweede kwart en het derde en vierde kwart zijn er 2 minuten rust.
- ⦿ Tussen het tweede en derde kwart zijn er 10 minuten rust.
- ⦿ Bij een gelijke stand na veertig minuten spelen, wordt er met vijf minuten verlengd. Er wordt zo vaak met verlengd met vijf minuten totdat er een winnaar is.

2.2 START EN EINDE VAN EEN PERIODE OF WEDSTRIJD

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

2.3 STATUS VAN DE BAL

- ⦿ De bal kan dood of levend zijn: als de bal levend is, mag hij gespeeld worden. Als de bal dood is, niet.
- ⦿ De bal wordt dood door het fluitsignaal van de scheidsrechter of door het signaal van de jurytafel voor het einde van de speeltijd.
- ⦿ Als een scheidsrechter fluit terwijl een speler in de schotpoging is, mag deze speler zijn schotpoging afmaken, en telt de score als deze schotpoging slaagt.

2.4 SPRONGBAL EN BEURTELINGS BALBEZIT

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

2.5 HOE DE BAL WORDT GESPEELD

- ⚽ Het is geen voetbal, wanneer de bal per ongeluk de voet (of been) van een speler raakt, of een speler een bal op zijn voet (of been) gepast krijgt, is het een overtreding.

2.6 BALBEZIT

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

2.7 SCHIETENDE SPELER

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

2.8 SCORE

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

2.9 INWORP

- ⚽ Een inworp wordt genomen:
 - op de achterlijn na een score.
 - op de achterlijn of zijlijn zo dicht mogelijk bij de gemaakte fout of overtreding.
 - op de middenlijn, tegenover de jurytafel, aan het begin van ieder kwart en verlenging (behalve eerste kwart)
- ⚽ Bij een inworp:
 - mag de speler er niet langer dan vijf seconden over doen om de bal te passen.
 - mag de speler niet in het veld stappen, voordat hij de bal heeft losgelaten
 - moeten alle spelers één meter afstand houden, als de ruimte achter de lijn minder dan twee meter is.

2.10 TIME-OUT

- ⚽ Een time-out duurt één minuut.
- ⚽ Een team kan een time-out krijgen op het moment dat:
 - de bal dood is; dit gebeurt als de scheidsrechter fluit.
 - de tegenstander scoort.
- ⚽ De time-out moet aangevraagd zijn voordat een speler de bal in zijn handen heeft om in te nemen.
- ⚽ Ieder team heeft:
 - 2 time-outs in de eerste helft
 - 3 time-outs in de tweede helft, met maximaal twee time-outs in de laatste twee minuten van het laatste kwart.
 - 1 time-out per verlenging.

2.11 WISSELS

- ⚽ Spelers mogen in de wedstrijd zo vaak wisselen als ze willen.
- ⚽ Een speler mag wisselen als:
 - de bal dood is.
 - de tegenstander scoort in de laatste twee minuten van de wedstrijd.
- ⚽ Een speler mag het veld in komen zodra de scheidsrechter hem het veld in wenkt
- ⚽ Als een speler zijn vijfde fout krijgt, moet hij wisselen.

2.12 VERBEURD VERKLAARDE WEDSTRIJD

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

2.13 VERLOREN VERKLAARDE WEDSTRIJD

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

3. OVERTREDINGEN

Een **overtreding** is een inbreuk op de regels. De straf is meestal balbezit voor de tegenstander.

3.1 SPELER UIT / BAL UIT

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

3.2 DRIBBELEN

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

3.3 LOPEN

- ⦿ De loopregel voorkomt dat spelers met een bal zonder te dribbelen bewegen.
- ⦿ Een speler met de bal mag niet lopen met de bal.
- ⦿ Een speler met de bal mag wel pivoteren: met één van de voeten mag een speler wel blijven stappen, zolang de andere voet (pivotvoet) maar op de grond blijft.
- ⦿ Een speler mag zijn pivotvoet optillen om te schieten of te passen, maar zodra hij deze neerzet voordat de bal zijn hand(en) heeft verlaten, is dit een loopovertreding.
- ⦿ Een speler mag zijn pivotvoet niet optillen wanneer hij vanuit stilstand start met dribbelen: de bal moet eerst zijn handen verlaten hebben.
- ⦿ Bepaling van de pivotvoet:
 - Als een speler met de bal op het veld stilstaat, heeft hij de keuze van pivotvoet. Als hij de ene voet optilt, wordt de andere voet zijn pivotvoet.
 - Als een speler in beweging is terwijl hij de bal vangt en wil starten met dribbelen, is de tweede voet die de vloer raakt, zijn pivotvoet.

Spelregels basketbal

- Als een speler in beweging is en stopt met dribbelen, is de tweede voet die de vloer raakt, zijn pivotvoet.
- Als een speler in de lucht is en beide voeten tegelijk de vloer raken, heeft speler de keuze van pivotvoet.
- Als een speler in de lucht is en bij neerkomen raakt één van beide voeten als eerste de vloer, dan is die voet zijn pivotvoet.
- 🏀 Een speler mag over de vloer glijden terwijl hij de bal vast heeft.
- 🏀 Een speler die rolt over de vloer met de bal in zijn handen, maakt een loopovertreding.

3.4 DRIE SECONDEN

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

3.5 VIJF SECONDEN

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

3.6 ACHT SECONDEN

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

3.7 VIERENTWINTIG SECONDEN

Wordt op dit moment niet gebruikt bij Rush, dus daarom laten we die voor nu buiten beschouwing. Mocht je je willen inlezen in de vierentwintig seconden regel, klik dan op de volgende link:

<https://www.basketball.nl/competities/spelregels/spelregels/overtredingen/>

3.8 TERUGSPELEN NAAR EIGEN HELFT

- 🏀 De terugspeelregel is gemaakt om het spel aanvullender te laten worden.
- 🏀 Een team, dat balbezit heeft op de aanvalshelft, mag niet meer terugspelen naar zijn verdedigingshelft (middellijn hoort bij de verdedigingshelft).
- 🏀 Een dribbelende speler is op de aanvalshelft als beide voeten en de bal op de aanvalshelft zijn.
- 🏀 Zolang één van beide voeten of de bal nog op de verdedigingshelft is, mag een speler nog terugpassen/-dribbelen naar zijn verdedigingshelft.
- 🏀 Uitzondering: een speler die opspringt van zijn eigen aanvalshelft, in de lucht de bal onderschept van het andere team, en landt op zijn verdedigingshelft, maakt geen terugspelen.

3.9 GOALTENDING EN INTERFERENCE

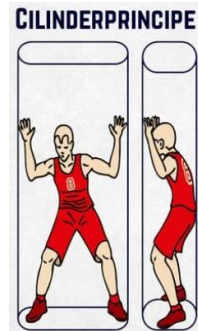
- 🏀 De **goaltending en interference** regels zijn gemaakt om te voorkomen dat lange spelers een bal vlak boven de ring weg kunnen tikken, of het bord kunnen laten trillen, zodat de bal er niet in gaat.
- 🏀 Wanneer dit wel gebeurt, wordt er gedaan alsof de bal door de basket ging. De schot poging telt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

4. FOUTEN

Contact is onvermijdelijk tijdens een basketbalwedstrijd, het gaat erom of het contact legaal of illegaal is. Op het moment dat er contact wordt gemaakt om een speler te beperken in zijn beweging, is dit een fout. Licht, onbewust contact is geen fout.

4.1 CONTACT – ALGEMENE PRINCIPES

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



- Een verdedigende speler moet altijd een legale verdedigende positie hebben: twee voeten op de vloer, en zijn gezicht richting de tegenstander.
- Als een speler geen balbezit heeft, is het niet toegestaan om in zijn loopbaan te komen, zonder rekening te houden met de tijd die de speler nodig heeft om af te stoppen of van richting te kunnen veranderen.
- Als een speler wel balbezit heeft, is het wel toegestaan om in zijn baan te komen, zonder rekening te houden met de tijd die de speler nodig heeft om af te stoppen of van richting te kunnen veranderen. Het is wel belangrijk dat de verdediger een legale verdedigende positie hebben.
- Een speler die springt heeft, zodra hij in de lucht is, recht op de plaats waar hij neer zal komen én een vrije baan daar naartoe. Op het moment dat tijdens zijn vlucht een andere speler die plaats – of een plaats in de baan – inneemt, is die andere speler verantwoordelijk voor het contact. Op het moment dat de plaats ingenomen is voor het opspringen, is de springende speler verantwoordelijk voor het contact.

Afschermen (screenen) het proberen te verhinderen of te vertragen dat een tegenstander een gewenste positie op het veld inneemt. Dit mag, maar je moet stilstaan, met beide voeten op de grond. Als degene die je screent je kan zien dan mag je het screen tegen deze persoon aanzetten. Als hij je niet kan zien, moet de screener 1 normale stap kunnen zetten voordat hij tegen het screen loopt.

Doordringen (charge) illegaal contact (met of zonder bal) door in de torso van de tegenstander te bewegen.

Blokkeren	ongoorloofd persoonlijk contact met een tegenstander, waardoor diens bewegelijkheid, met of zonder bal, wordt belemmerd.
Handchecking	contact met de handen of armen. Als de verdediger zijn handen of armen gebruikt om de beweging van de dribbelende speler te belemmeren. Twee handen van de verdediger op het lichaam van de dribbelende speler is altijd een persoonlijke fout voor handchecking.
Verticaliteitsprincipe	als een aanvallende of verdedigende speler in de postpositie met schouder- of heupbewegingen, zijn tegenstander wegduwt of zijn bewegingsvrijheid belemmert. Dat gebeurt dan door het uitsteken van ellebogen, armen of knieën.
Vasthouden	illegaal contact dat de vrijheid van de tegenstander beperkt
Duwen	illegaal contact met een lichaamsdeel waar een speler met geweld beweegt of probeert een tegenstander te bewegen met of zonder bal.
Fake	elke actie van een speler om te stimuleren dat hij wordt geraakt of als hij licht wordt geraakt dit erger te doen lijken en daardoor een voordeel krijgt.
No-charge semi-cirkel	halve cirkel onder de basket. Geen aanvallende fout als een aanvaller contact maakt met een verdediger die in de halve cirkel staat terwijl hij met een normale actie naar de basket gaat en in de lucht is.

4.2 PERSOONLIJKE FOUT

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

- 🏀 **Inworfout** → contact door de verdedigende speler op een tegenstander op het veld tijdens de laatste twee minuten van de wedstrijd, wanneer de bal **out of bounds** is voor een inworf, voor de bal in het spel gebracht is.
 - ➔ De straf voor een inworfout is altijd 1 vrije worp bij de plaats waar de fout werd gemaakt. Er worden geen vrije worpen voor de teamfouten gegeven.

4.3 DUBBELFOUT

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

4.4 TECHNISCHE FOUT

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

4.5 ONSPORTIEVE FOUT

- 🏀 Een onsportieve fout is een fout:
 - met heel hard contact
 - die niet wordt gemaakt met de bedoeling om de bal te spelen
 - een fout (opzij of van achteren) op een doorgebroken speler
- 🏀 Voorbeelden zijn:
 - Vasthouden van een shirt
 - Duwen in de rug
 - Proberen de bal te spelen met hard contact

- Een fout van achter op een speler die in een break alleen naar de basket gaat
- ⦿ De straf van een onsportieve fout is twee vrije worpen en inname op inworp markering op de aanvalshelft voor het andere team. Bij de vrije worpen mag niet gerebound worden.
- ⦿ Als de onsportieve fout op een schotpoging is, kan ook één of drie maal gegeven worden in plaats van twee maal, net als bij een normale fout op een schotpoging. De balinname op de inworp markering blijft het vervolg.
- ⦿ Speler worden na twee onsportieve fouten (of na één onsportieve en één technische fout) gediskwalificeerd voor de rest van de wedstrijd.

4.6 DISKWALIFICERENDE FOUT

- ⦿ Een diskwalificerende fout is een fout die zo zwaar of onsportief is, dat een speler/coach de wedstrijd niet meer uit mag spelen of coachen.
- ⦿ Kan zowel met of zonder contact zijn.
- ⦿ Voorbeelden zijn:
 - Hard en/of langdurig vloeken, schreeuwen of schelden.
 - Fouten met zeer hard contact, zoals schoppen of slaan.
- ⦿ Wanneer een speler/coach een diskwalificerende fout krijgt, mag hij niet meer verder spelen of op de bank zitten en moet de zaal verlaten en naar de kleedkamer gaan.
- ⦿ De straf voor een diskwalificerende fout is twee vrije worpen én inname op inworp markering op de aanvalshelft voor het andere team. Bij de vrije worpen mag niet gerebound worden.

4.7 VECHTEN

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

4.8 VIJF SPELERSFOUTEN

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

4.9 TEAMFOUTEN – STRAF

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

5. ALGEMENE BEPALINGEN

5.1 SPECIALE SITUATIES

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

5.2 VRIJE WORPEN

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

5.3 HERSTELBARE VERKEERDE BESLISSING

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

5.4 HOOFDSCHIEDSRECHTER – TAKEN EN BEVOEGDHEDEN

- ⦿ Bepaalt of het speelveld en de baskets aan hun eisen voldoen.
- ⦿ Keurt de wedstrijdbal goed.
- ⦿ Let op sieraden en andere voorwerpen bij spelers.
- ⦿ Ondertekent het wedstrijdformulier als laatste, waarmee de wedstrijd officieel voorbij is.

5.5 SCHEIDSRECHTER – TAKEN EN BEVOEGDHEDEN

- ⦿ Fluiten bij overtredingen fouten volgens de regels.
- ⦿ Houden de bedoeling van de regels in hun hoofd.
- ⦿ Houden rekening met de geest van het spel.
- ⦿ Gebruiken van gezond verstand en zijn consequent.
- ⦿ Kunnen nooit een beslissing van een ander ongedaan maken.

5.6 SCORER – TAKEN

- ⦿ Houdt de scores tijdens de wedstrijd bij.
- ⦿ Houdt de fouten en time-outs tijdens de wedstrijd bij.
- ⦿ Draait de beurtelings balbezit pijl wanneer nodig.

5.7 TIMER – TAKEN

- ⦿ Stopt de tijd:
 - wanneer de scheidsrechter fluit
 - na een score in de laatste 2 minuten van de wedstrijd
- ⦿ Start de tijd:
 - wanneer de bal in het veld wordt aangeraakt
- ⦿ Houdt de tijd van de time-outs bij.
- ⦿ Geeft het aantal fouten van de spelers aan richting de teams.
- ⦿ Is verantwoordelijk voor het aangeven van de wissels.

6. SCHEIDSRECHTERSIGNALLEN

Om voor iedereen duidelijk aan te geven wat de scheidsrechter heeft geconstateerd zijn er signalen. De signalen met betrekking tot de schotklok (24-seconden klok) worden niet behandeld in dit hoofdstuk, voor die signalen moet het volledige reglement van de NBB worden geraadpleegd.

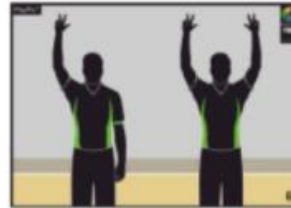
6.1 SCORE TOEKENNEN OF ANNULEREN



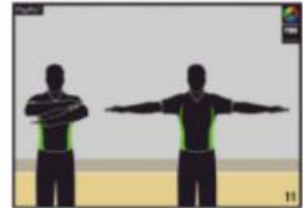
**1 PUNT – EEN VINGER
OP EN NEER VANUIT
DE POLS**



**2 PUNTEN – TWEE
VINGERS OP EN NEER
VANUIT DE POLS**



**3 PUNTEN – DRIE
OPGESTOKEN
VINGERS MET EEN
ARM IS POGING,
TWEЕ ARMEN IS
SUCCESVOL**

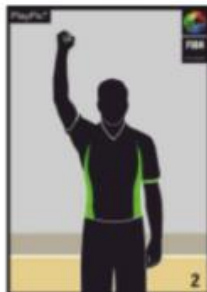


**SCORE ANNULEREN –
SCHARENDE ACTIE
MET DE ARMEN,
EENMAAL VOOR DE
BORST LANGS**

6.2 SIGNALLEN VOOR DE TIMER



**STOP
WEDSTRIJDKLOK
(TEGELIJKERTIJD
FLUITEN) OF START
DE WEDSTRIJDKLOK
NIET – OPEN HAND,
VINGERS BIJ ELKAAR**



**STOP
WEDSTRIJDKLOK
VOOR EEN FOUT
(TEGELIJKERTIJD
FLUITEN) –
GESTREKTE ARM MET
GESLOTEN VUIST**



**TIJD IN – BEWEEG
HAND SNEL NAAR
BENEDEN**

6.3 ADMINISTRATIEF/COMMUNICATIE



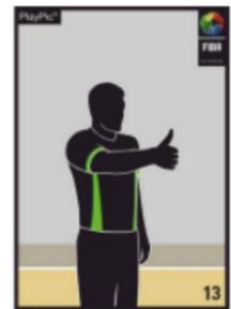
**SPELERSWISSEL –
ONDERARMEN
KRUISEN**



**IN HET VELD WENKEN
– OPEN HAND,
WUIVEND GEBAAR IN
DE RICHTING VAN HET
LICHAAM**



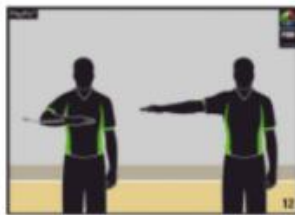
**BELASTE TIME-OUT
– MAAK T. LAAT
WIJSVINGER ZIEN**



**COMMUNICATIE –
OPGESTOKEN DUIM**

Nadat de afhandeling van de communicatie met de jury is gedaan, communiceren de scheidsrechters met 'duim op' naar elkaar om aan te geven dat de wedstrijd kan worden hervat.

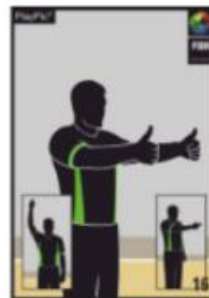
6.4 TYPE OVERTREDING



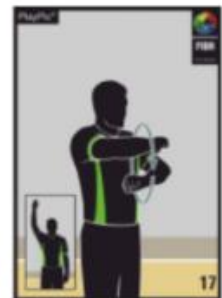
**ZICHTBAAR TELLEN –
TELLEN. WAARBIJ DE
VLAKKE PALM
WORDT BEWOGEN**



**RICHTING VAN HET
SPEL EN/OF UITBAL –
WIJS MET VINGER
EVENWIJDIG AAN DE
ZIJLIJN**



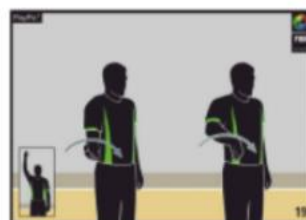
**BALVAST /
SPRONGBALSITUATIE
– DUIMEN OMHOOG,
GEVOLGD DOOR HET
AANGEVEN VAN DE
RICHTING VOLGENS
DE BEURTELINGS
BALBEZITPIJL**



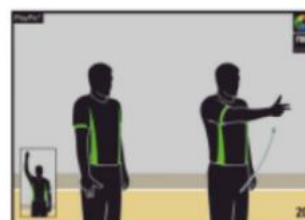
**LOPEN – VUISTEN OM
ELKAAR HEEN
DRAAIEN**



**VERKEERD
GEDRIBBELD OF
SECOND DRIBBEL –
HANDEN OP EN NEER**



**DRAGEN VAN DE BAL
– HALF DRAAIENDE
VOORWAARTSE
BEWEGING MET DE
HAND**



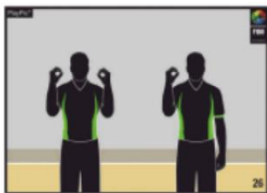
**DRIE SECONDEN –
UITGESTREKTE ARM
MET DRIE VINGERS**

6.5 AFHANDELEN VAN FOUTEN

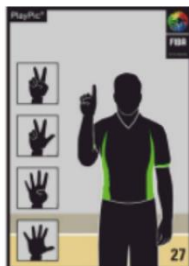
Bij het afhandelen van fouten wordt een bepaalde volgorde aangehouden om de spelers, teambegeleiders, toeschouwers en jury te informeren.



Stap 1. Doorgeven van het nummer



**NR 00 EN 0 - BEIDE
HANDEN TONEN
NUMMER 0 OF
ALLEEN DE
RECHTERHAND
TOONT HET NUMMER
0**



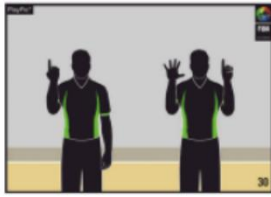
**NR. 1-5 -
RECHTERHAND
TOONT NUMMER 1-5**



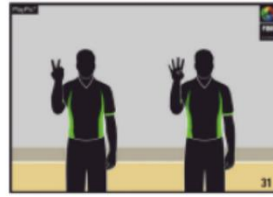
**NR. 6-10 -
RECHTERHAND
TOONT NUMMER 5 EN
LINKERHAND
NUMMER 1 TOT 5**



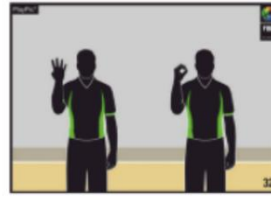
**NR. 11-15 -
RECHTERHAND
TOONT GEBALDE
VUIST EN
LINKERHAND TOONT
NUMMER 1 TOT 5**



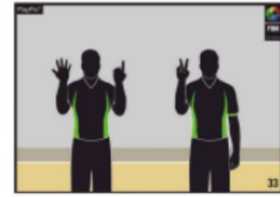
**NR. 16 – ALLEREERST
MET DE OMGEKEERDE
RECHTERHAND
NUMMER 1 AANGEVEN
VOOR HET TIENTAL –
DAN MET DE OPEN
HANDEN DE
ENKELTALLEN
AANGEVEN. NUMMER
6**



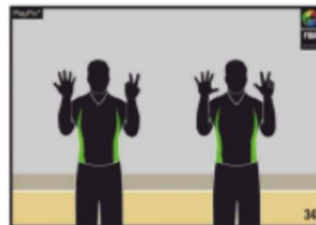
**NR. 24 –
ALLEREERST MET DE
OMGEKEERDE
RECHTERHAND
NUMMER 2
AANGEVEN VOOR HET
TIENTAL – DAN MET
DE OPEN
RECHTERHAND DE
ENKELTALLEN
AANGEVEN. NUMMER
4**



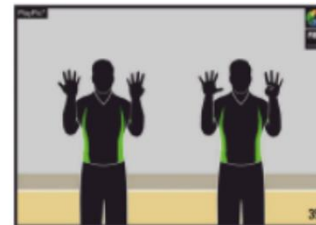
**NR. 40 –
ALLEREERST MET DE
OMGEKEERDE
RECHTERHAND
NUMMER 4
AANGEVEN VOOR HET
TIENTAL – DAN MET
DE OPEN HANDEN DE
ENKELTALLEN
AANGEVEN. NUMMER
0**



**NR. 62 – ALLEREERST
MET DE OMGEKEERDE
HANDEN NUMMER 6
AANGEVEN VOOR HET
TIENTAL – DAN MET
DE OPEN
RECHTERHAND DE
ENKELTALLEN
AANGEVEN. NUMMER
2**



**NR. 78 – ALLEREERST
MET DE OMGEKEERDE
HANDEN NUMMER 7
AANGEVEN VOOR HET
TIENTAL – DAN MET
DE OPEN HANDEN DE
ENKELTALLEN
AANGEVEN. NUMMER
8**



**NR. 99 – ALLEREERST
MET DE OMGEKEERDE
HANDEN NUMMER 9
AANGEVEN VOOR HET
TIENTAL – DAN MET
DE OPEN HANDEN DE
ENKELTALLEN
AANGEVEN. NUMMER
9**

Stap 2. Het type fout



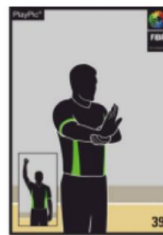
**VASTHOUDEN –
GRIJP POLS VAST,
NAAR BENEDEN
GERICHT**



**BLOKKEREN
(VERDEDIGEND)
ILLEGAAL SCREEN
(AANVALLEND) –
BEIDE HANDEN OP DE
HEUPEN**



**DUWEN OF
DOORDRINGEN
ZONDER BAL – BOOTS
DUW NA**



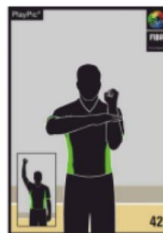
**HANDCHECKING –
GRIJP DE PALM VAST
EN BEWEEG HAND
NAAR VOREN**



**ONGEHOORLOOFD
GEBRUIK HANDEN –
SLA OP DE POLS**



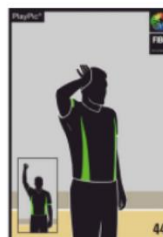
**DOORDRINGEN MET
BAL – SLA MET
GEBALDE VUIST
TEGEN HANDPALM**



**ILLEGAAL CONTACT
MET DE HAND – SLA
MET DE VLAKKE
PALM TEGEN DE
ANDERE ONDERARM**



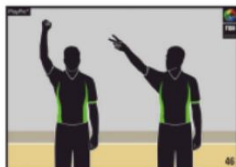
**OVERMATIG GEBRUIK
VAN DE ELLEBOGEN –
BEWEEG ELLEBOOG
NAAR ACHTEREN**



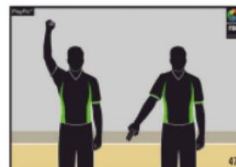
**SLAAN TEGEN HET
HOOFD – BOOTS
CONTACT TEGEN HET
HOOFD NA**



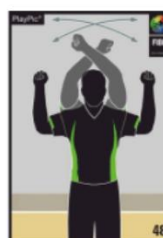
**FOUT BEGAAN DOOR
TEAM IN BALBEZIT –
GEBALDE VUIST NAAR
DE BASKET VAN HET
TEAM DAT DE FOUT
BEGING**



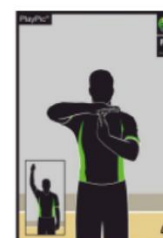
**FOUT GEMAAKT IN
EEN DOELPOGING –
(ACT OF SHOOTING) –
EEN ARM MET
GEBALDE VUIST
OMHOOG, GEVOLGD
DOOR HET DIRECT
AANGEVEN VAN HET
AANTAL VRIJE
WORPEN.**



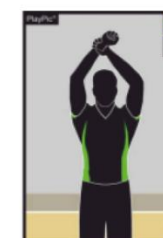
**FOUT GEMAAKT, NIET
IN EEN DOELPOGING –
EEN ARM MET
GEBALDE VUIST
OMHOOG, DIRECT
GEVOLGD DOOR HET
WIJZEN NAAR DE
VLOER**



**DUBBEL FOUT –
GEBALDE VUISTEN
ZWAAIEN**



**TECHNISCHE FOUT –
MAAK T. LAAT PALM
ZIEN**



**ONSPORTIEVE FOUT –
POLLS BEETPAKKEN**



**DISKWALIFICERENDE
FOUT – GEBALDE
VUISTEN**

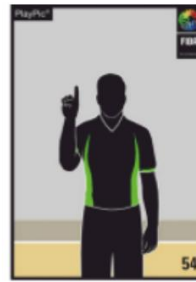
Stap 3. Vervolg van de wedstrijd



**NA EEN FOUT ZONDER
VRIJE WORP(EN) –
WIJS MET VINGER,
ARM EVENWIJDIG
AAN DE ZIJLIJNEN**



**NA EEN FOUT DOOR
TEAM IN BALBEZIT –
GEBALDE VUIST, ARM
EVENWIJDIG AAN DE
ZIJLIJNEN**



**1 VRIJE WORP –
STEEK EEN (1) VINGER
OP**



**2 VRIJE WORPEN –
STEEK TWEE (2)
VINGERS OP**



**3 VRIJE WORPEN –
STEEK DRIE (3)
VINGERS OP**

6.6 VRIJE WORPEN



**1 VRIJE WORP – EEN
(1) VINGER
HORIZONTAL**



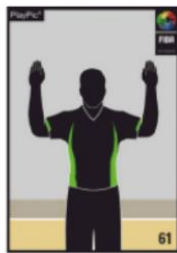
**2 VRIJE WORPEN –
TWEE (2) VINGERS
HORIZONTAL**



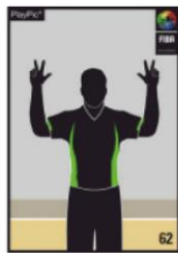
**3 VRIJE WORPEN –
DRIE (3) VINGERS
HORIZONTAL**



**1 VRIJE WORP –
WIJSVINGER
OPSTEKEN**



**2 VRIJE WORPEN –
VINGERS TEGEN
ELKAAR MET BEIDE
HANDEN**



**3 VRIJE WORPEN –
DRIE (3) VINGERS
OPSTEKEN MET BEIDE
HANDEN**

7. SPELREGELS U8, U10 & U12

Bij U8, U10 en U12 wedstrijden is winnen niet het allerbelangrijkste doel, maar het plezier. Als scheidsrechter is het dus belangrijk om goed aan de kinderen uit te leggen wat ze fout doen en niet zomaar alles af te fluiten zonder uitleg te geven wat ze fout doen.

7.1 BALMAAT EN BASKETHOOGTE

- De basket staat op 2,60 meter
- U8 maat 4
- U10 maat 5
- U12 maat 5

7.2 SPEELTIJD

- Acht periodes van vier (4) minuten. Twee periodes vormen een 'kwart', vier periodes vormen een 'helft'.
- Pauzes:
 - Tussen periodes → 1 minuut
 - Tussen kwarten → 2 minuten
 - Tussen helften → 10 minuten
- Er zijn géén time-outs mogelijk.

7.3 PUNTELLING

- Scores van binnen de bucket tellen voor twee (2) punten.
- Scores van buiten de bucket tellen voor drie (3) punten.
- Scores bij een vrije worp, vanaf de vrije worplijn (2,80 meter), tellen voor één (1) punt.

7.4 SCORES BIJHOUDEN EN DE EINDSTAND

- De eindstand wordt 'bevroren' wanneer een team een voorsprong van 50 punten heeft. Er wordt verder gespeeld, maar de puntentelling wordt in het digitale wedstrijdformulier niet meer bijgehouden.
- Wanneer de puntentelling bevroert, worden de spelersfouten nog wel bijgehouden.
- Een gelijke eindstand is bij U8, U10 en U12 wedstrijden mogelijk.

7.5 WISSELS

- Tijdens de speeltijd kan niet gewisseld worden, behalve bij blessures. Tussen de periodes is een slangenwissels verplicht; dit betekent dat de spelers in een vaste volgorde wisselen, waardoor alle spelers even veel speeltijd krijgen.
- Het niet invullen van het formulier van het slangensysteem kan worden aangemerkt als het onjuist invullen van het wedstrijdformulier en/of het opstellen van ongerechte spelers.

7.6 BESCHERMD BALBEZIT

Om het balbezit bij jonge spelers te beschermen, mag een tegenstander niet de bal vastpakken, uit de handen slaan of tikken wanneer de speler de bal vast heeft. Wanneer dit wel gebeurt, dan is dit een overtreding en krijgt de speler de bal voor een inworp. Wordt de bal tijdens het dribbelen of passen wel correct onderschept, is dit geen overtreding en gaat het spel gewoon door.

7.7 VERPLICHTE MAN-TO-MAN VERDEDIGING

- Een man-to-man verdediging is verplicht. Dit betekent dat spelers hun tegenstanders vanaf $\frac{3}{4}$ van het veld (vrije worplijn aanvalshelft) binnen een afstand van maximaal 2 meter moeten verdedigen.
- Alle vormen van zone verdediging, full court press, screening en *double teaming* zijn verboden.
 - **Zone verdediging** → de verdedigende speler verdedigt een gebied (zone) en niet één speler in het team.
 - **Full court press** → verdedigend druk uitoefenen op de tegenstander over de gehele lengte van het veld.
 - **Screening** → het blokkeren van een beweging door een aanvallende speler, door naast of achter een verdediger te staan, om een teamgenoot vrij te spelen om te scieten, een pass of een drive te maken om te scoren. Alle vormen zijn verboden.
 - **Double teaming** → een defensieve actie waarin twee verdedigende spelers één enkele aanvallende speler verdedigen.
- Bij het innemen van de bal (inworp na score, overtreding of fout) mogen spelers pas vanaf $\frac{3}{4}$ van het veld verdedigen.
- Bij overtreding van de verplichte man-to-man verdediging en deze aanvullende spelregels is de coach verantwoordelijk:
 - Na de eerste overtreding waarschuwt de scheidsrechter de coach.
 - Bij een volgende overtreding kan de coach een technische fout (C) krijgen.

7.8 TEAMFOUTEN

- Als een team meer dan vier fouten maakt in een kwart (2 perioden), krijgt het andere team voor iedere volgende fout twee vrije worpen.
- Als de fout wordt gemaakt door een aanvallend team, worden er nooit vrije worpen genomen, ook niet na de vierde teamfout.

7.8 OVERZICHT AFWIJKINGEN U8, U10 & U12

Balmaat	Maat 4
Speeltijd	8 perioden van 4 minuten
	Pauze tussen periodes 1 minuut
	Pauze tussen kwarten 2 minuten
	Pauze tussen helften 10 minuten
Time-outs	Niet mogelijk
Scores	Binnen de bucket 2 punten
	Buiten de bucket 3 punten
	Vrije worplijn (2,80 meter) 1 punt
Eindstand bevroren	Wanneer een team een voorsprong heeft van 50 punten. Puntentelling wordt niet meer bijgehouden op het wedstrijdformulier, de spelersfouten worden wel bijgehouden.
Gelijke stand	Dit is mogelijk, er is dus géén sprake van verlenging.
Wissels	Tijdens speeltijd kan niet gewisseld worden, behalve bij blessures. Tussen de periodes is een slangenwissel verplicht.
Beschermd balbezit	Tegenstander mag de bal niet vastpakken, uit de handen slaan of tikken wanneer de speler de bal vast heeft. Wanneer dit wel gebeurt, dan is dit een overtreding en krijgt de speler de bal voor een inworp. Een correcte onderschepping tijdens het dribbelen of passen mag wel.
Man-to-man	Spelers moeten hun tegenstanders vanaf $\frac{3}{4}$ van het veld (vrije worplijn aanvalshelft) binnen een afstand van 2 meter verdedigen. Alle vormen van zone verdediging, full court press, screening en double teaming zijn verboden. Bij het innemen van de bal mogen spelers pas vanaf $\frac{3}{4}$ van het veld verdedigen.
Teamfouten	Als een team meer dan 4 teamfouten maakt in een kwart (2 perioden), krijgt het andere team voor iedere volgende fout twee vrije worpen. Als de fout wordt gemaakt door een aanvallend team, worden er nooit vrije worpen genomen, ook niet na een vierde teamfout.