



NBB
NEDERLANDSE
BASKETBALL BOND

NEDERLANDSE BASKETBALL BOND

BASISBOEK VOOR BASKETBALL SCHEIDSRECHTERS

VERSIE 2020-04

INHOUD

1.	Inleiding	4
2.	Taken van een scheidsrechter voor de wedstrijd	5
3.	Technische uitrusting wedstrijdtafel	6
4.	Scheidsrechters	7
5.	Tijd	8
6.	Balbezit	9
7.	In of uit	9
8.	Innemen van de bal	10
9.	Scoren	11
10.	Time-outs en wissels	12
	Time-outs	12
	Wissels	13
11.	Tijdregels	14
	3 seconden	14
	5 seconden	15
	8 seconden	16
	24 seconden (schotklok)	17
	1 minuut	18
	2 minuten	18
	3 minuten	18
	5 minuten	18
	6 minuten	18
	10 minuten	18
	15 minuten	18
	20 minuten	18
	40 minuten	18
12.	Sprongbal	19
13.	Beurtelingsbalbezit/sprongbalsituaties	20
14.	Terugspelen naar eigen helft	21
15.	Bewegingen	21
	Spelen van de bal	22
	Dribbelen	22
	Pivoteren	23
	Lopen	23
16.	Fouten	24
	Algemene principes	24
	Cilinderprincipe	24
	Verticaliteitsprincipe	24
	Legale verdedigende positie	24
	Bewaking van een speler die balbezit heeft	25
	Bewaking van een speler die geen balbezit heeft	25
	Een speler in de lucht	25
	Afschermen - screenen	25
	Gebruik van handen en armen	26
	Persoonlijke fout	26
	Dubbele fout	27
	Onsportieve fout	27
	Technische fout	28
	Diskwalificerende fout	30
17.	Afhandeling van fouten	31

18.	Vijf spelersfouten	33
19.	Teamfouten	34
20.	Speciale situaties	34
21.	Doelende speler	34
22.	Vrije worpen	35
	Afhandeling van vrije worpen	36
23.	Taken van scheidsrechter na de wedstrijd	37
24.	Arbitragetechniek	38

1. INLEIDING

In dit basisboek voor basketbalscheidsrechters lees je de belangrijkste zaken, die je moet weten als je een basketbalwedstrijd gaat fluiten. Je kunt het boek gebruiken als je de opleiding tot Basketball Scheidsrechter niveau 2 (BS2) gaat volgen. Daarna is het echter ook nog handig een en ander op te kunnen zoeken.

In dit boek lees je verschillende dingen, zoals: Hoe zit het met de spelregels? Wat moet je voor en na een wedstrijd regelen als scheidsrechter? Hoe ga je om met bepaalde -lastige- situaties?

Ook staan er handige tips in, aangegeven door het volgende symbool: 

Die maken het fluiten gemakkelijker en daardoor leuker.

Daarnaast zijn er zaken in opgenomen, die verder gaan dan de basisstof voor de BS2-opleiding, maar wel interessant zijn om te weten. Deze onderdelen staan onder het kopje 'extra' en herken je aan het volgende symbool: 

Dit boek is een samenvatting van verschillende officiële boekjes over spelregels, hun interpretaties en arbitragetechniek en bevat derhalve niet alle details. De officiële documenten met alle details zijn te vinden op de [website van de NBB](#).

Bij vragen of onduidelijkheden kan contact worden opgenomen met de medewerker scheidsrechtersopleidingen.

2. TAKEN VAN EEN SCHEIDSRECHTER VOOR DE WEDSTRIJD

De scheidsrechter heeft voor de wedstrijd de volgende taken:

- > Je controleert of de spelers die op het wedstrijdformulier staan een geldige identiteitskaart hebben. Spelers die geen geldige identiteitskaart hebben mogen ook een identiteitsbewijs (ID, paspoort of rijbewijs) laten zien. Het moet voor jou als scheidsrechter duidelijk zijn, dat de juiste persoon op het wedstrijdformulier staat.
- > Je vult je eigen naam in op het wedstrijdformulier.
- > Er mogen maximaal twaalf spelers op het wedstrijdformulier staan. Men moet de wedstrijd met vijf spelers beginnen.
- > Spelers die op het wedstrijdformulier staan, maar te laat aankomen, mogen meedoen.
- > Zorg voor de veiligheid; controleer de obstakelvrije ruimte rond het veld (afhankelijk van het niveau, 1 tot 2 meter aan de lange zijden, 1,5 tot 2 meter aan de korte zijden). Let ook op losse ballen.
- > De spelers moeten dezelfde shirts en broeken dragen, met zichtbare nummers. Eventuele storende afwijkingen noteer je achter op het wedstrijdformulier. Als beide teams in dezelfde kleur shirts spelen, moeten de bezoekers zorgen dat ze in een ander tenue spelen.
- > Jij kiest de wedstrijdbal.
- > Controleer alle spelers op scherpe voorwerpen/sieraden. Ook scherpe nagels mogen niet.
- > Als één van de teams niet op tijd aanwezig is, wacht je maximaal 15 minuten. Dan nog niet aanwezig? Vermeld dit op het wedstrijdformulier en teken het formulier af.



TIP

Let op dat de spelersbanken niet te dicht op de wedstrijdtafel staan. Zorg voor een afstand van minimaal 5 meter vanaf de middellijn.

Spreek af met de tafellofficials hoe je de spelersnummers doorgeeft. Je hoeft alleen de nummers door te geven als je voor een fout hebt gefloten. De nummers van degene die gescoord heeft, geef je niet door. Dat moeten de tafellofficials samen oplossen.

Spreek af met de tafellofficials dat je, als je een rake driepunter doorgeeft, een opgestoken hand met drie vingers in de lucht van de scorer wilt zien. Dan weet je zeker dat het goed is door gekomen.

Check bij je collega of hij ook weet welke lijnen hij moet lopen tijdens de wedstrijd; wat je doet als je allebei tegelijk fluit; wie wat doet als er voor een fout gefloten is, etc.

Stel jezelf voor aan beide coaches.

Laat zowel voor als na afloop van de wedstrijd een line-up doen. Dat bevordert fair play!



EXTRA

Meestal kiezen de teams zelf een bank en een basket en levert dat geen problemen op. Mocht een team het toch anders willen, dan is de regel als volgt: De bank links van de wedstrijdtafel (gezien van achter de tafel) is voor het thuisspelende team. Dat team loopt warm op de basket rechts van de wedstrijdtafel (gezien van achter de tafel).

Als er maar één scheidsrechter aanwezig is, moet de wedstrijd toch doorgaan. Hij beslist of hij alleen fluit, of dat hij een eventueel op de tribune aanwezige scheidsrechter mee laat fluiten. De teams hebben hier dus niets over te zeggen.

Indien een wedstrijd niet door kan gaan i.v.m. onvoorziene omstandigheden, waardoor een gevaarlijke of ontoelaatbare situatie ontstaat (bv. een lekkage of een defect aan de verlichting), kan een wedstrijd worden gestaakt. Dit dient achter op het wedstrijdformulier te worden vermeld.

De officiële procedure voor de wedstrijd is als volgt:

- 20 minuten voor aanvang: scheidsrechters aanwezig op het veld
- 6 minuten voor aanvang: line-up of presentatie van de teams
- 3 minuten voor aanvang: fluiten voor 3 minuten
- 1.30 minuut voor aanvang: fluiten en de teams van het veld halen

Een team moet de wedstrijd starten met vijf spelers op het veld. Daarna mogen ze met minder spelers op het veld staan, zelfs met twee spelers. Als er nog maar één speler overblijft, heeft dat team de wedstrijd verloren.

3. TECHNISCHE UITRUSTING WEDSTRIJD Tafel

De technische uitrusting van de wedstrijdtafel is als volgt:

- | | |
|------------------------------------|----------------------------|
| > Wedstrijdklok met signaal | > Foutenbordjes |
| > Time-out klok | > 4 team foutenaanduiding |
| > Schotklok apparatuur (eventueel) | > Pijl beurtelingsbalbezit |
| > Scorebord | > Digitaal scoreformulier |



TIP

Spreek af met de mensen aan de wedstrijdtafel, wie de pijl beurtelingsbalbezit bedient. Laat de pijl altijd in de speelrichting wijzen, niet naar de spelersbank. Tijdens de rust moet de pijl worden gedraaid (omdat de speelrichting van de teams ook draait), zodat het team dat aan het eind van het 2^e kwart balbezit zou krijgen, de bal aan het begin van het 3^e kwart mag innemen.



EXTRA

Het signaal van de wedstrijdtafel onderbreekt de wedstrijd niet. Het signaal van de timer beëindigt wel een kwart en/of de wedstrijd.

4. SCHEIDSRECHTERS

Er zijn twee onafhankelijke scheidsrechters, die samen de wedstrijd moeten leiden. Belangrijk is dat beide scheidsrechters gelijk zijn. Fluit de ene scheidsrechter voor een overtreding en de ander voor een fout: dan geldt het zwaarste en dat is de **fout**. Vindt de overtreding in tijd vóór de fout plaats, dan geldt de overtreding. Mochten ze tegelijk fluiten, maar ze zijn het niet eens, dan volgt een sprongbal. Probeer dit echter zoveel mogelijk te voorkomen.

De hoofdscheidsrechter heeft echter wel enkele extra taken:

Materialen controleren; beslist of score geldig is bij verschil van mening; beslist in gevallen waarin de regels niet zijn voorzien; gooit de bal bij het begin van de wedstrijd op; geeft de bal vrij bij aanvang 2^e, 3^e, 4^e kwart en eventuele verlengingen; controleert het wedstrijdformulier; keurt de eindstand goed; neemt een eventueel protest in ontvangst binnen 5 minuten na de wedstrijd.



TIP

Probeer te voorkomen dat je tegelijk fluit en verschillende dingen aangeeft. Als je tegelijk fluit, overleg even waarvoor je floot en besluit dan wie aangeeft wat er aan de hand was. Meestal is dat degene die het dichtst bij de situatie stond.

5. TIJD

De tijd gaat lopen:

- > Na de eerste sprongbal: als een springer de bal tikt;
- > Na een inworp: als een speler **in** het veld de bal raakt;
- > Na een laatste vrije worp die mis gaat, maar wel de ring geraakt heeft: als een speler de bal raakt.

Let op: Na een score blijft de tijd doorlopen. Behalve in de laatste 2 minuten van het 4^e kwart, en de laatste 2 minuten van elke verlenging. Dan wordt de klok stilgezet bij een score en gaat de tijd weer lopen, als een speler **in** het veld de bal **raakt**.

De tijd wordt stil gezet:

- > Als de scheidsrechter fluit;
- > Na een score in de laatste 2 minuten van het einde van de wedstrijd.



TIP

Geef bij een fluitsignaal meteen het tijd-stil signaal (**Open hand** omhoog bij een uitbal/overtreding en een **vuist** omhoog bij een fout).

De scheidsrechter die de bal overhandigt bij een inworp, geeft het tijd-in signaal (**Open hand** laten zakken).

STOP WEDSTRIJDKLOK



Open hand

STOP WEDSTRIJDKLOK VOOR
EEN FOUT



Gesloten vuist

TIJD IN



Beweeg hand snel naar beneden als de bal in veld wordt aangeraakt

Een wedstrijd duurt 4 x 10 minuten. Als de stand na het 4^e kwart gelijk is, volgen er zoveel verlengingen als nodig om een winnaar te krijgen. Elke verlenging duurt 5 minuten. Bij sommige jeugdwedstrijden is een gelijk spel wel mogelijk.

6. BALBEZIT

Een team heeft balbezit als een speler van een team dribbelt met de bal of de bal vasthoudt of de bal wordt rondgespeeld tussen teamgenoten. Als de bal bij een schot de handen van de speler heeft verlaten, eindigt het balbezit voor dat team.



EXTRA

Bij tikken is geen sprake van balbezit. Een tikkende speler kan wel een doelende speler zijn als hij de bal bijvoorbeeld bij een reboundsituatie gecontroleerd naar de basket tikt.

Op het moment dat een speler de bal in zijn handen heeft voor een inworp, is er al sprake van balbezit voor zijn team.

7. IN OF UIT

De bal is uit als een speler met een bal, op of over de buitenlijnen (zij- of achterlijnen) staat. Een bal die de buitenlijnen raakt, de vloer, het plafond of andere voorwerpen/personen buiten de lijnen, is uit. De basketsteunen, de achterkant van het bord, de basketstelling, zijn uit. De zijkant of bovenkant van het bord zijn dus niet uit. De speler die de bal het laatst in het veld geraakt heeft, veroorzaakt het uitgaan. De bal is dan voor de tegenpartij.

De plaats van afzet bepaalt de positie van de speler. Dus een speler die in het veld afzet mag een bal in de lucht buiten het veld weer terugspelen.

Het innemen van de bal gebeurt op de plaats waar die het veld verliet.

STOP DE KLOK



Stop de klok met een vlakke hand en gestrekte arm.

RICHTING VAN HET SPEL



Wijs daarna met vinger in de speelrichting, arm evenwijdig aan de zijlijnen.



TIP

Het opzettelijk een bal tegen de tegenstander aangooien, met de bedoeling om een uitbal te forceren, is geen overtreding. Als je echter de indruk hebt dat de bal onnodig hard op het bovenlijf wordt gegooid, kun je een technische fout voor onsportief spel geven.

8. INNEMEN VAN DE BAL

De bal wordt vrijwel altijd ingenomen, het dichtst bij de plek waar de overtreding of fout heeft plaatsgevonden. Dat kan dus ook op de achterlijn zijn, zie afbeelding. Bij overtredingen begaan in het blauw gekleurde trapezium gebied krijgt de tegenstander de bal op de achterlijn.



Behalve bij het innemen na een score, overhandigt de scheidsrechter de bal.

Een speler mag niet meer dan totaal een meter langs de lijn lopen, voordat hij de bal inneemt. Hij mag wel loodrecht naar achter lopen. Na een score mag een speler langs de hele achterlijn lopen, voordat hij de bal inneemt.

De bal moet worden gegooid (geen hand-off) en door een andere speler in het veld worden geraakt. Als niemand de bal in het veld heeft geraakt en hij gaat vervolgens uit, dan is dat een overtreding. De tegenstander krijgt dan de bal om op de oorspronkelijke plaats in te nemen.

Bij een balinname is de lijn een onzichtbare muur. Over de lijn stappen door de nemer bij een inworp mag niet. Andere spelers mogen ook niet over de lijn komen met de handen en voeten.

De bal moet binnen 5 seconden uit de handen van de inworpner zijn. Het tellen begint op het moment dat de scheidsrechter de bal aan de speler heeft gegeven.

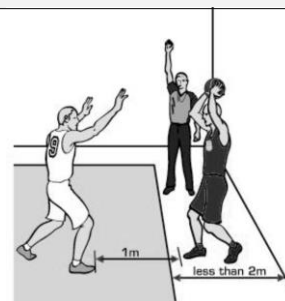
Aan het begin van een periode wordt de bal ingenomen ter hoogte van de middellijn, tegenover de wedstrijdtafel. De nemer staat met één voet op de aanvalshelft en met één voet op de verdedigingshelft. Hij mag terugspelen naar zijn eigen helft.



TIP

Een speler die een kleine lijnovertreding maakt bij het innemen na een score fluit je niet terug. Dat doe je wel als de tegenstander strak verdedigt om de bal te verdienen.

In sommige zalen is weinig ruimte om het speelveld en kan een speler niet naar achteren om een inworp te nemen. In dat geval geldt een gebied van één meter **in** het veld waarin geen spelers mogen komen, dus ook geen medespelers. Waarschuw iedereen aan het begin van de wedstrijd, dat ze rekening houden met deze afstand. Dan heb je daar later geen omkijken meer naar. Uiteraard moet je wel blijven controleren of iedereen zich houdt aan de afstand.



Soms zie je dat er strak wordt verdedigd, waardoor een team het wel eens moeilijk zou kunnen krijgen de bal binnen 5 seconden in te nemen. Begin dan direct met zichtbaar tellen, zodat er voor iedereen duidelijkheid is als je moet gaan fluiten voor een 5 seconden overtreding.



EXTRA

Tijdens de laatste 2 minuten van de wedstrijd is een bijzondere situatie mogelijk. Een team dat balbezit heeft op de eigen helft én zelf een time out aanvraagt, kan kiezen om de bal na de time out op de aanvalshelft in te nemen, bij de inworpmarkering tegenover de wedstrijdtafel.

9. SCOREN

Een score telt als de bal vanaf het veld, van bovenaf door de basket gaat en onder uit het netje komt, of in het netje vast blijft zitten.

Het aantal punten dat een team bij een score wordt toegekend, is als volgt:

- > Vrije worpen tellen voor één punt;
- > Schoten tijdens het spel tellen voor twee punten;
- > Een schot genomen door een speler die afzet met beide voeten buiten de driepuntslijn telt voor drie punten.

SCORE 1 PUNT



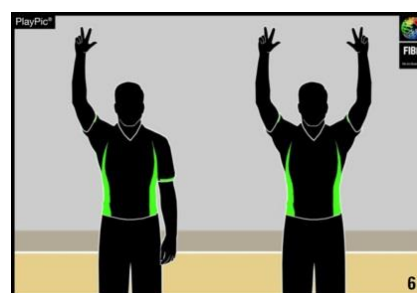
1 opgestoken vinger,
beweging naar beneden
richting de pols

SCORE TWEE PUNTEN



2 opgestoken vingers,
beweging naar beneden
richting de pols

SCORE DRIE PUNTEN



Drie opgestoken vingers
poging: 1 arm
score: 2 armen

Een speler kan de bal per ongeluk door zijn eigen basket gooien. In dat geval telt de score voor 2 punten en wordt deze op het wedstrijdformulier opgeschreven op naam van de aanvoerder van het andere team.



TIP

Soms vindt een schotpoging plaats, waarbij de speler net **op** of **over** de driepuntslijn staat. Wijs dan direct naar de plek van afzet, zodat iedereen kan zien, dat jij hebt waargenomen dat het géén driepuntspoging is, maar dat de eventuele score voor twee punten telt.



EXTRA

Als de bal, na een misgeschoten vrije worp, er alsnog wordt ingetikt, telt de score voor twee punten.

Het komt soms voor dat een bal wel van boven door de basket gaat, maar door b.v. een te strak netje er toch weer boven uitkomt. In dat geval gaat het spel gewoon door en telt de score niet.

Het is een overtreding als de bal van onderen door de ring wordt gegooid.

10. TIME-OUTS EN WISSELS

TIME-OUTS

Er kan een time-out worden gegeven:

- > Na elk fluitsignaal van de scheidsrechter;
- > Na een laatste gemaakte vrije worp;
- > Na een gemaakt velddoelpunt: alleen voor het team dat dan de bal heeft om weer in te nemen.

Een team heeft recht op:

- > Twee time-outs in de eerste helft (1^e en 2^e kwart);
- > Drie time-outs in de tweede helft (3^e en 4^e kwart);
- > Eén time-out in iedere verlenging.

Ongebruikte time-outs kunnen niet meegenomen worden naar een volgende helft of verlenging.

Heeft een team in de laatste 2 minuten van het 4^e kwart nog drie ongebruikte time-outs, dan vervalt er één. Tijdens de laatste 2 minuten van het 4^e kwart mag een team hooguit twee time-outs opnemen. Een time-out duurt 1 minuut. (Assistent) Coaches moeten een time-out aanvragen bij de tafel.

TIME-OUT



maak een T met je wijsvinger

WISSELS

Er kan gewisseld worden:

- > Na elk fluitsignaal van de scheidsrechter;
- > Na een laatste gemaakte vrije worp;
- > Tijdens de laatste 2 minuten van het 4^e kwart of de laatste 2 minuten van elke verlenging kan worden gewisseld na een gemaakt velddoelpunt: beide teams mogen dan wisselen.

Een team kan zoveel wisselen als men wil. Alleen spelers kunnen een wissel aanvragen bij de tafel en moeten daar wachten totdat de scheidsrechter de wissel toestaat en wenkt dat ze het veld in mogen komen.

Een vervanger wordt speler (en speler vervanger!) na het wenken door de scheidsrechter.

Een wissel moet zo snel mogelijk gebeuren. Als een speler 5 fouten heeft dan moet hij binnen 30 seconden worden vervangen.

SPELERSWISSEL



Onderarmen kruisen

IN HET VELD WENKEN



Open hand, wuivend gebaar in de richting van het lichaam



TIP

Spreek voor de wedstrijd af dat de tafel pas het signaal voor een wissel of time-out geeft, nadat alle communicatie tussen de scheidsrechter en de tafel van een fout is afgehandeld.

Tijdens een time-out pleeg je kort overleg met je collega scheidsrechter. Je kunt dan dingen bijsturen voor het vervolg van de wedstrijd, afspraken maken, etc. Daarna loopt de hoofdscheidsrechter naar de wedstrijdtafel. Vraag welk team de time-out had aangevraagd en of dat ook al op het wedstrijdformulier is genoteerd.

Daarna kun je kijken of het wedstrijdformulier goed is ingevuld en of de stand op het wedstrijdformulier hetzelfde is als op het scorebord.



EXTRA

Als de scheidsrechter de bal aan een speler heeft gegeven voor een inworp of vrije worp kan er geen wissel of time-out meer plaats vinden.

11. TIJDREGELS

3 SECONDEN

Een speler mag niet langer dan 3 seconden in het driesecondengebied van de tegenstander staan. Een speler mag daar wel staan als:

- > Zijn team geen balbezit op het veld heeft;
- > Zijn team de bal nog niet op de aanvalshelft heeft;
- > Hij met de bal een actie richting de basket maakt (zodra hij die afbreekt, door b.v. weer uit te passen, is het alsnog een overtreding).



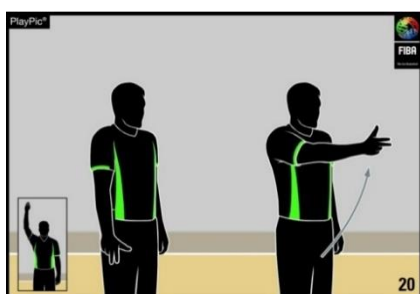
TIP

Een speler die niet actief betrokken is bij het spel, dien je niet af te fluiten voor 3 seconden. Zodra de speler echter actief betrokken is of wordt en mogelijk dus voordeel haalt uit zijn positie in het driesecondengebied, bestraf je hem wel.

Tijdens de wedstrijd is een scheidsrechter vaak te snel met tellen. Vooraf oefenen met tellen en een extra marge aanhouden helpt hiervoor.

Als er sprake is van een 3 seconden overtreding, fluit je af en krijgt de tegenstander de bal aan de achterlijn (dichtste bij de plaats van de overtreding).

DRIE SECONDEN



Uitgestrekte arm met drie vingers



EXTRA

Een speler moet met *beide* voeten helemaal buiten het driesecondengebied zijn geweest om '3 seconden' op te heffen. Hij mag daarvoor niet over de achterlijn stappen om '3 seconden' op te heffen.

5 SECONDEN

Er zijn drie situaties waarin sprake is van een 5 seconden regel:

1. Een zwaarbewaakte speler die een levende bal in zijn handen houdt moet de bal binnen vijf seconden passen, schieten of dribbelen.
2. Een speler die een inworp uitvoert moet de bal binnen vijf seconden passen nadat hij de bal van de scheidsrechter heeft ontvangen.
3. Een vrijeworpschutter moet de bal binnen vijf seconden schieten nadat hij de bal van de scheidsrechter heeft ontvangen. Indien sprake is van een 5 seconden overtreding, fluit je af en krijgt de tegenstander de bal aan de zij- of achterlijn (dichtste bij de plaats van de overtreding).

Een paar belangrijke dingen om hier op te merken:

1. Een speler wordt zwaar bewaakt indien een tegenstander hem op een afstand van minder dan 1 meter legaal verdedigt.
2. Bij een inworp van achter de achterlijn na een score mag de speler die de bal inneemt zich achter de gehele achterlijn bewegen of de bal overpassen naar een teamgenoot achter de achterlijn. Het tellen van de vijf seconden begint echter op het moment dat de bal ter beschikking staat van de eerste speler.
3. Deze regel is bedoeld om spelers niet oneindig lang over het nemen van vrije worpen te laten doen. Het is niet de intentie van deze regel om een speler die op een normale manier een vrije worp neemt af te fluiten na 5.1 seconden.



TIP

Duidelijk zichtbaar tellen! Met een vlakke, gesloten hand.

Tijdens de wedstrijd is een scheidsrechter vaak te snel met tellen. Vooraf oefenen met tellen en een extra marge aanhouden helpt hiervoor.

VIJF SECONDEN



Laat vijf vingers zien

Overtreding

Als er sprake is van een vijf seconden overtreding, fluit de scheidsrechter af en krijgt de tegenstander de bal aan de zijlijn / eindlijn (het dichtste bij de plaats van de overtreding).

8 SECONDEN

Iedere keer als een team balbezit krijgt op de verdedigingshelft, moet de bal binnen 8 seconden op de aanvalshelft zijn.

Het balbezit van een team begint als een speler van dat team balbezit verkrijgt over een levende bal op het veld.

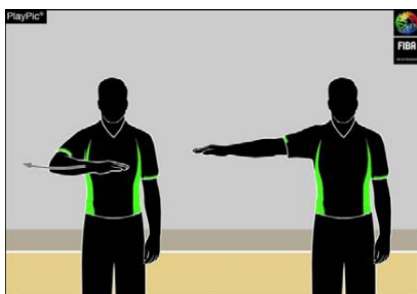


TIP

Duidelijk zichtbaar tellen! Met een vlakke, gesloten hand.

Tijdens de wedstrijd is een scheidsrechter vaak te snel met tellen. Vooraf oefenen met tellen en een extra marge aanhouden helpt hiervoor.

ACHT SECONDEN



Tellen met vlakke hand

OVERTREDING



Laat acht vingers zien



EXTRA

De bal is op de aanvalshelft als hij daar een speler, scheidsrechter, basket of de grond raakt. Als de bal over de middellijn wordt gedribbeld, dan moeten beide voeten en de bal op de aanvalshelft zijn.

Als een bal terugkeert naar de eigen helft, zonder dat sprake is van een overtreding, heeft een team weer opnieuw 8 seconden de tijd om de bal op de aanvalshelft te krijgen.

Als bij het opbrengen van de bal wordt gefloten en het team krijgt de bal terug dan krijgen ze alleen na een fout of overtreding een nieuwe 8 seconden. Na een uitbal krijgt het team dus geen nieuwe 8 seconden. Zeg tegen de spelers in dat geval, bij het beschikbaar stellen van de bal aan de uitlijn, hoeveel seconden ze nog hebben om de bal op de aanvalshelft te krijgen.

Indien sprake is van een 8 seconden overtreding, fluit je af en krijgt de tegenstander de bal aan de zij- of achterlijn (dichtste bij de plaats van de overtreding).

24 SECONDEN (SCHOTKLOK)

Bij veel (jeugd)wedstrijden wordt niet gespeeld met de 24 seconden regel. Voor het fluiten van wedstrijden waarin die regel wel geldt heb je minimaal een BS3 diploma nodig.



EXTRA

Er is sprake van een 24 seconden overtreding als een team niet binnen 24 seconden een doelpoging onderneemt, waarbij de bal de ring moet raken. De bal moet de hand van de schutter verlaten hebben voordat het 24 seconden signaal afgaat.

De 24 seconden **begint** als een speler in het veld balbezit heeft.

De 24 seconden **stopt** bij elk fluitsignaal.

De 24 seconden **gaat opnieuw in** als:

- > er gefloten is voor een fout;
- > er is gefloten voor een overtreding;
- > de wedstrijd wordt onderbroken door een scheidsrechter time-out veroorzaakt door de verdedigende team (blessure, losse veter); of door iets waar beide teams niets aan kunnen doen (bal in het veld, klok staat stil);
- > bij een score;
- > bij een schot dat de ring raakt;
- > bij wisseling van balbezit.

Op de aanvalshelft wordt de schotklok niet terug gezet naar 24 maar naar 14 seconden als het aanvallende team een nieuwe aanvalstijd krijgt! Tenzij er meer dan 14 seconden op de klok stonden, dan blijven die staan. Bij een aanvalstrebound gaat de schotklok altijd naar 14 seconden, ook al stonden er daarvoor meer seconden op.

Nadat de bal de hand heeft verlaten en het signaal heeft geklonken zal de bal of door de ring moeten gaan of de ring moeten raken. Wordt er niet gescoord of raakt de bal de ring niet nadat het signaal heeft geklonken, dan is sprake van een overtreding. Raakt de bal de ring wel dan mag verder worden gespeeld en zal bij balbezit van het verdedigende team een nieuwe 24 seconden worden verkregen. Het aanvallende team krijgt maar 14 seconden.

Als de bal de ring mist, nadat het 24 seconden signaal heeft geklonken, wordt de wedstrijd niet onderbroken indien een tegenstander rechtstreeks in het bezit van de bal komt. Dus als het aanvallende team weer balbezit krijgt, of als het niet duidelijk is dat het verdedigende team balbezit krijgt, moet voor een 24 seconden overtreding worden gefloten.

Wanneer het team dat balbezit krijgt als gevolg van beurtelings balbezit dezelfde is, als dat balbezit had, dan wordt de schotklok niet teruggezet.

Indien sprake is van een 24 seconden overtreding, fluit je af en krijgt de tegenstander de bal aan de zij- of achterlijn (dichtste bij de plaats van de overtreding).

1 MINUUT

- > Duur van time-out; na 50 seconden gaat het signaal.

2 MINUTEN

- > Duur van pauze tussen het 1^e en 2^e kwart, het 3^e en 4^e kwart en voor elke verlenging.

3 MINUTEN

- > Teken van scheidsrechter dat de wedstrijd over 3 minuten gaat beginnen.

5 MINUTEN

- > Duur van de verlenging(en).

6 MINUTEN

- > Moment van line-up of presentatie van de teams.

10 MINUTEN

- > Duur van een wedstrijdperiode/kwart;
- > De tijd voorafgaand aan de wedstrijd dat beide coaches op het wedstrijdformulier de startende vijf dienen aan te geven.

15 MINUTEN

- > Duur van de pauze (in afdelingscompetities 10 minuten);
- > Maximale tijd waarop gewacht moet worden op een tegenstander bij het begin van de wedstrijd.

20 MINUTEN

- > De tijd voorafgaand aan de wedstrijd dat de scheidsrechters op het veld aanwezig dienen te zijn;

40 MINUTEN

- > De tijd voorafgaand aan de wedstrijd dat de coaches of captains het wedstrijdformulier ingevuld dienen te hebben.

12. SPRONGBAL

Een wedstrijd begint met een sprongbal, daarna zijn geen andere sprongballen meer. De sprongbal wordt uitgevoerd tussen twee willekeurige spelers.

Overtredingen bij de sprongbal:

- > De springer raakt de bal vóóordat deze het hoogste punt bereikt;
- > De springer gaat op of over de middellijn vóór de eerste reglementaire tik;
- > De springer verlaat zijn positie vóór de eerste reglementaire tik;
- > De springer raakt meer dan twee keer de bal vóóordat deze in aanraking is geweest met de grond, de basket, het bord of niet-springers;
- > De springer stompt de bal;
- > De springer staat met zijn voet buiten de cirkel (voorkómen);
- > De springer pakt de bal vast vóóordat deze, na de eerste reglementaire tik, in aanraking is geweest met grond, basket, bord of niet-springer;
- > Teamgenoten blijven naast elkaar staan rond de cirkel, als een tegenstander ertussen wil staan (voorkómen);
- > De niet-springers verlaten hun positie of komen in de cirkel vóór de eerste reglementaire tik.

Een overtreding bij de sprongbal wordt bestraft met zijlijn voor de andere partij, welke dan als eerste balbezit heeft. Als een sprongbal slecht wordt uitgevoerd (door beide teams of de scheidsrechter) dan dient de sprongbal opnieuw te worden uitgevoerd.

Bij de sprongbal staat de hoofdscheidsrechter met het gezicht naar de wedstrijdtafel om de bal op te gooien. Zijn collega staat bij de wedstrijdtafel. Die let op overtredingen bij de sprongbal en geeft het tijd-in signaal.

De scheidsrechter die de bal heeft opgegooid, blijft daar staan om daarna achter de aanval aan te sluiten. De andere scheidsrechter loopt naar de achterlijn in de richting waarin de aanval gaat.



TIP

Als de spelers het veld opkomen voor de sprongbal kijk je of er nog spelers zijn met b.v. sieraden, armbandjes etc. Indien nodig kun je ook een opmerking maken over shirts in de broeken.

Als er man-to-man gespeeld wordt, moet er het een en ander worden afgesproken, voordat de spelers weten wie zij moeten gaan verdedigen. Geef de tijd om dat te doen, zeker bij jeugdteams. Ondertussen kun je ook kijken of iedereen goed staat opgesteld. Staan de springers aan de goede kant? Staan de andere spelers aan de cirkel of er minstens een meter vanaf?

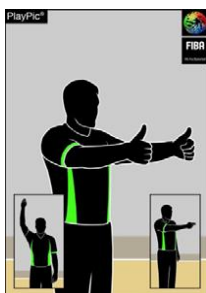
De collega scheidsrechter overlegt met de wedstrijdtafel of daar alles in gereedheid is. Staan de juiste spelers als starters op het veld? Ten teken dat alles in orde is, steekt die zijn duim in de lucht.

13. BEURTELINGSBALBEZIT/SPRONGBALSITUATIES

Beurtelingsbalbezit ontstaat na de volgende situaties:

- > Bij balvast situaties tussen twee of meerder spelers;
- > Bij gelijktijdig aanraken door twee spelers van de bal bij een uitbal;
- > Als beide scheidsrechters niet hebben gezien wie de bal het laatst heeft aangeraakt bij een uitbal;
- > Als de bal klem komt te zitten tussen ring en bord.

JUMPBAL



2 duimen wijzen omhoog



EXTRA

Zo ook bij:

- Na een scheidsrechters time-out en er was onduidelijk balbezit;
- Dubbelfout zonder balbezit en er geen geldige score is gemaakt.

Het team dat geen controle over de bal krijgt bij de beginsprongbal, krijgt de pijl in de richting van zijn aanvalshelft. Bij elke sprongbalsituatie wordt gekeken in welke richting de pijl wijst en welke partij dus recht op de bal krijgt. De bal zal worden toegekend voor een inworp op de plek het dichtste bij de plaats waar de sprongbalsituatie zich voordeed.

Vervolgens wordt de pijl na elke sprongbalsituatie gedraaid, zodat bij een volgende sprongbalsituatie de andere partij de bal krijgt. Aan het begin van het 2^e, 3^e en 4^e kwart, en eventuele verlengingen, bepaalt de pijl welk team de bal aan de middellijn mag innemen.



TIP

Kijk na afloop van het 2^e kwart welk team recht heeft op het eerstvolgende balbezit. Draai dan de pijl om. Zorg dat de tafellofficials gezien hebben dat je de pijl hebt gedraaid. Op deze manier weet je zeker dat aan het begin van het 3^e kwart het juiste team de bal gaat innemen.

Laat de pijl pas draaien, nadat de bal weer in het spel is.

14. TERUGSPELEN NAAR EIGEN HELFT

Een bal mag niet van de aanvalshelft worden teruggespeeld naar de verdedigingshelft.

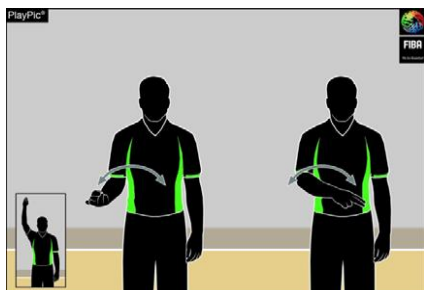
Het is een overtreding als aan alle volgende voorwaarden is voldaan:

- > Het team moet balbezit hebben gehad op de aanvalshelft;
- > Het team moet als laatste de bal hebben geraakt op de aanvalshelft;
- > Het team moet als eerste de bal aanraken op de verdedigingshelft.

Terugspelen op eigen helft is een overtreding. De tegenstander krijgt de bal aan de zij- of achterlijn (dichtste bij de plaats van de overtreding).

De middenlijn hoort bij de verdedigingshelft, dus als je die aanraakt ben je op de verdedigingshelft.

TERUGSPELEN EIGEN HELFT



Wijs met 1 vinger van de aanvalshelft naar de verdedigingshelft



EXTRA

De bal is op de aanvalshelft als hij daar een speler, scheidsrechter, basket of de grond raakt. Als de bal over de middellijn wordt gedribbeld, dan moeten beide voeten *en* de bal op de aanvalshelft zijn.

Uitzondering:

Een speler is van zijn aanvalshelft in de lucht opgesprongen en onderschept de pass van de tegenstander, krijgt controle over de bal (vangen) terwijl hij nog in de lucht is en landt dan op de verdedigingshelft van zijn team.

Er is **geen** overtreding in deze situatie! Deze uitzondering moet een oneerlijke bestraffing van een goede verdedigende actie voorkomen.

15. BEWEGINGEN

SPELEN VAN DE BAL

Een speler mag de bal passeren, rollen, schieten en ermee dribbelen.

Een speler begaat een overtreding als hij de bal stompt of als hij de bal *opzettelijk* met zijn voet of been raakt.

Fluit niet te snel voor 'voetbal'. Het moet echt een beweging van voet of been naar de bal zijn, met opzet!

VOETBAL



Wijs met een vinger naar een voet

DRIBBELEN

Een dribbel begint als een speler de bal op de vloer werpt, tikt, rolt, stuitert. Een dribbel eindigt als een speler de bal met beide handen tegelijk aanraakt of de bal in een of beide handen tot stilstand laat komen.

Een speler mag na een beëindigde dribbel niet opnieuw gaan dribbelen. Deze overtreding noemen we 'second dribbel'.

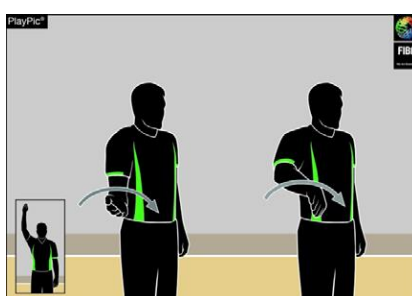
Het 'dragen' van de bal tijdens een dribbel is strafbaar, de bal komt immers tot stilstand in de hand. Het is dragen als de hand onder de bal is.

SECOND DRIBBEL



Beweeg 2 armen op en neer langs elkaar

DRAGEN VAN DE BAL



Maak de beweging als wordt gedragen



EXTRA

Per ongeluk controle over de bal verliezen, die uit je handen laten vallen en weer oppakken, wordt 'fumbelen' genoemd. Dit is geen overtreding.

Bij de start van een dribbel mag je de bal voor je uit gooien of over je tegenstander gooien. De bal moet dan wel eerst de grond raken voordat je verder mag dribbelen.

De bal tegen het bord gooien en vervolgens weer vangen is geen dribbel.

Een speler mag tijdens het dribbelen een onbeperkt aantal passen nemen als de bal niet in aanraking is met zijn hand.

PIVOTEREN

Een speler met bal mag één of meerdere keren met dezelfde voet, in welke richting dan ook, een pas doen, waarbij de andere voet op dezelfde plaats blijft. De voet die op dezelfde plaats blijft noemen we pivotvoet.

Voor het bepalen van de pivotvoet geldt:

- > Als een speler in stilstand de bal ontvangt, heeft hij vrije keuze van pivotvoet;
- > Als een speler op twee voeten gelijktijdig afstopt, heeft hij vrije keuze van pivotvoet;
- > Als een speler in beweging afstopt en hij heeft een voet aan de grond, dan is de volgende voet die de grond raakt de pivotvoet.

LOPEN

Een speler met bal mag maar een beperkt aantal stappen zetten met de bal, of zijn pivotvoet optillen.

Vanuit stilstand mag je:

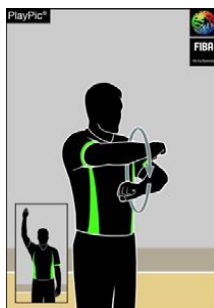
- > Pivoteren;
- > Springen voor een pass of een schot. De bal moet los zijn, voordat je weer op de grond komt;
- > Dribbelen. Bij de start van een dribbel moet de bal uit de hand zijn, voordat de pivotvoet los komt van de grond.

Vanuit een dribbel, of als je in beweging de bal ontvangt, mag je:

- > In een één- of tweetellenritme tot stilstand komen;
- > In een één- of tweetellenritme, springen om te passen of schieten. De bal moet los zijn, voordat je weer op de grond mag komen;
- > Bij de beweging, eerst 1-voet dan 2-voeten tegelijk, heeft men géén pivotvoet.

Een speler mag met de bal op de grond vallen, liggen of glijden. Het is pas een loopovertreding als de speler met de bal op de grond gaat rollen of opstaat.

LOPEN



Draai 2 vuisten om elkaar
heen

16. FOUTEN

Fouten zijn inbreuken op de regels die gepaard gaan met lichamelijk contact of onsportief gedrag. Alle fouten worden op naam van de overtreder op het wedstrijdformulier geschreven.

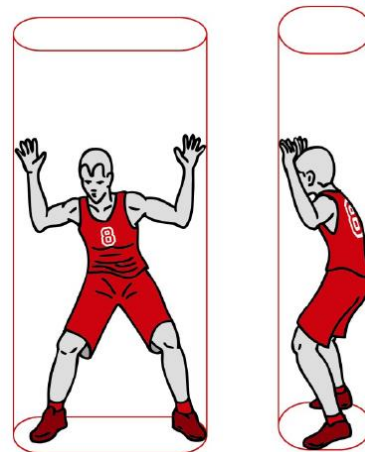
ALGEMENE PRINCIPES

Om te bepalen wie verantwoordelijk is voor het lichamelijke contact gelden diverse principes.

CILINDERPRINCIPE

De ruimte binnen een denkbeeldige cilinder die een speler op de vloer inneemt. Ook de ruimte daarboven hoort daarbij. De grenzen van de cilinder zijn, als de speler in een normale spreidstand staat: de voorkant van de handpalmen, de achterkant van rug/achterwerk, de buitenzijde van armen en benen, waarbij de armen bij de ellebogen gebogen zijn, met de handen naar beneden of in de lucht.

Let op: Dit betekent b.v. dat je niet met gestrekte armen, in de breedte, mag verdedigen. Indien arm(en) of ellebo(o)g(en) zich buiten de cilinder bevinden en er contact plaatsvindt, is er sprake van blokkeren of hinderen.



VERTICALITEITSPRINCIPE

Een speler heeft het recht op de ruimte in zijn cilinder, van de vloer tot het plafond. Een speler die zijn cilinder verlaat, en daarbij contact maakt in de cilinder van de tegenstander, is verantwoordelijk voor het contact.

Let op: Dit betekent b.v. dat een verdediger die in zijn cilinder staat, met zijn handen recht boven zijn hoofd, geen fout kan maken. De aanvallende speler komt immers in de ruimte van de verdediger.

LEGALE VERDEDIGENDE POSITIE

Een verdedigende speler heeft een legale verdedigende positie ingenomen als:

- > Hij met zijn gezicht naar de aanvaller staat, **én**
- > Met beide voeten op de grond staat.

Let op: Een speler mag vanuit de legale verdedigende positie recht omhoog springen, ook met zijn handen boven zijn hoofd. Die ruimte hoort allemaal bij zijn cilinder.

Vanuit een legale verdedigende positie mag een speler stilstaan, omhoog, achteruit of zijwaarts. Eventueel contact met de aanvaller moet op de torso zijn.

BEWAKING VAN EEN SPELER DIE BALBEZIT HEEFT

Een speler met de bal moet verwachten te worden verdedigd. Als een tegenstander een legale verdedigende positie inneemt, ook al is dat in een fractie van een seconde, dan moet de dribbelaar stoppen of van richting veranderen. De aanvaller is in die gevallen verantwoordelijk voor het contact en kan eventueel een aanvallende fout krijgen.



TIP

Let op waar het contact plaatsvindt. Als er stevig contact op de torso van de verdediger is en die op tijd een legale verdedigende positie had ingenomen, dan is de aanvaller verantwoordelijk. Dat is een aanvallende fout: 'doordringen'. De verdediger hoeft dus niet stil te staan.



EXTRA

Nadat een verdediger een legale positie heeft ingenomen, mag hij zich binnen zijn cilinder omdraaien om de schok op te vangen of een blessure te voorkomen.

BEWAKING VAN EEN SPELER DIE GEEN BALBEZIT HEEFT

Een speler zonder bal mag elke positie in het veld innemen, die niet door een ander bezet is. Een verdediger mag niet zo snel in de baan van de aanvaller komen, dat er geen tijd en/of ruimte is om het contact te vermijden. Afhankelijk van de snelheid van de aanvaller gaat het dan om minimaal 1 en maximaal 2 stappen.

EEN SPELER IN DE LUCHT

Een speler die springt heeft het recht om op dezelfde plaats weer te landen. Een speler die springt mag verderop landen, als op het moment van afzet die plaats nog niet bezet was. Een verdediger mag dus niet in de baan van de aanvaller stappen, nadat die is opgesprongen.

Een speler die springt en in zijn baan tegen een verdediger aan botst, die op het moment van afzet een legale positie had, veroorzaakt een aanvallende fout: 'doordringen'.

AFSCHERMEN - SCREENEN

Afschermen (screenen) is proberen te verhinderen of te vertragen dat een tegenstander een gewenste positie op het veld inneemt. Dit mag, maar je moet stilstaan, met beide voeten op de grond.

Hierbij geldt verder:

- > Als de verdediger de screener kan zien (voor/zijkant), dan mag de screener tegen de verdediger aanstaan;
- > Als de verdediger de screener niet kan zien (achterkant), dan moet de screener één stap ruimte geven.

Degene die het screen zet, moet voldoende afstand aanhouden tot de speler waarop het screen gezet wordt om die speler in de gelegenheid te stellen te stoppen of van richting te veranderen. De vereiste afstand is nooit minder dan één (1) normale stap en nooit meer dan twee (2) normale stappen.

GEBRUIK VAN HANDEN EN ARMEN

Duwen, vastpakken, slaan op de armen, etc. is niet toegestaan.

Er zijn situaties waarin contact met armen of handen wel is toegestaan:

- > Met handchecking (het 'volgen' van de tegenstander met de hand) geldt grofweg de regel: 'alles wat je kan zien, hoeft je niet te voelen'. Anders gezegd: Tasten naar achteren is dus volgens de spelregelinterpretaties toegestaan. Je mag de tegenstander echter niet hinderen (b.v. vasthouden, tegenhouden of sturen) met handchecking;
- > Bij het verdedigen van de center is het toegestaan met de onderarm contact te maken, mits je daarbij niet buiten je eigen cilinder komt;
- > Met twee handen contact maken is in principe een fout.



TIP

Bij het beoordelen of contact met handen of armen met een persoonlijke fout bestraft moet worden laat je meewegen:

- > heeft de ander last van het contact?
- > is er sprake van voor- of nadeel als gevolg van het contact?

Er wordt ook wel eens gezegd: 'No harm, no foul'. Ofwel: als niemand er last of nadeel van heeft, fluiten we niet voor een fout en laten we het spel doorgaan.

Duwen hoeft niet alleen met gebruik van de handen of armen te zijn. Ook met de heup, romp of knie kan worden geduwd.

PERSOONLIJKE FOUT

Een persoonlijke fout -ongoorloofd contact- wordt op het wedstrijdformulier bij de overtreder geregistreerd.

Straf

Fout op een speler die niet met een doelpoging bezig is:

- > Balbezit aan de zij- of achterlijn (dichtste bij de plaats van de overtreding).

Fout op een speler die met een doelpoging bezig is:

- > Bal is raak: score telt + 1 bonus vrije worp;
- > Bal is mis: 2 vrije worpen (of 3 vrije worpen bij een 3-puntspoging).

PERSOONLIJKE FOUT



Arm omhoog met gebalde vuist

DUBBELE FOUT

Een dubbelfout is een situatie, waarin twee tegenstanders ongeveer gelijktijdig fouten tegen elkaar begaan (b.v. elkaar vastpakken in een reboundsituatie). De fouten moeten wel van dezelfde "zwaarte" zijn (persoonlijke fout of onsportieve / diskwalificerende fout).

Straf

Fouten registreren en:

- > Indien er wel balbezit was, krijgt dat team de bal aan de zij- of achterlijn. De schotklok wordt niet teruggezet!
- > Indien er geen balbezit was, wordt de wedstrijd vervolgd door beurtelings balbezit;

Er kunnen nooit vrije worpen worden gegeven.

DUBBEL FOUT



Gebalde vuisten
zwaaien

ONSPORTIEVE FOUT

Het is een onsportieve fout als, naar het oordeel van de scheidsrechter, een speler geen legitieme poging doet de bal te spelen en contact veroorzaakt. Als een speler wel een legitieme poging onderneemt de bal te spelen, maar er ontstaat buitensporig hard contact, is ook sprake van een onsportieve fout. Van achteren of opzij contact maken op een speler die in een fast break een vrije weg naar de basket heeft, is ook een onsportieve fout.

ONSPORTIEVE FOUT



Pols boven het hoofd
beetpakken

Straf

Fout registreren, met een 'U' (unsportsmanlike).

Onsportieve fout op een speler die niet met een doelpoging bezig is:

- > Twee vrije worpen en balbezit bij de inworplijn tegenover de tafel op de aanvalshelft.

Onsportieve fout op een speler die met een doelpoging bezig is:

- > Bal is raak: score telt + 1 bonus vrije worp en balbezit bij de inworplijn tegenover de tafel op de aanvalshelft;
- > Bal is mis: 2 vrije worpen (of 3 vrije worpen bij een driepuntspoging) en balbezit bij de inworplijn tegenover de tafel op de aanvalshelft.

Als een speler in een wedstrijd zijn 2^e onsportieve fout krijgt, moet hij worden gediskwalificeerd. De speler moet de speelzaal verlaten; naar de kleedkamer of buiten het gebouw. Er hoeft geen melding meer te worden gedaan aan de Tucht- en Geschillencommissie.

TECHNISCHE FOUT

Een inbreuk op 'fair play' wordt bestraft met een technische fout. Dit geldt voor spelers en (assistent) coaches of andere mensen die op de spelersbank zitten.

Hier volgt een aantal voorbeelden van zaken die met een technische fout kunnen worden bestraft:

- > Onbeleefd communiceren, in woord en gebaar, met scheidsrechters, tafelofficials, tegenstanders of publiek;
- > Onbeleefd aanraken van scheidsrechters, tafelofficials;
- > Het negeren van waarschuwingen van de scheidsrechters;
- > Met de handen vlak voor de ogen van de tegenstander zwaaien;
- > Klappen, stampen of schreeuwen tegen een schutter;
- > Erg met de ellebogen zwaaien, zonder contact met de tegenstander (als er contact is dan een onsportieve of diskwalificerende fout);
- > Na een score de bal aanraken, met de bedoeling het spel te vertragen;
- > Omvallen, om net te doen of er een fout is gemaakt (flopping);
- > Onnodig aan de ring hangen.



TIP

In veel gevallen waarschuw je een speler of coach bij een inbreuk op 'fair play'. Een volgende keer straf je het gedrag met een technische fout. Een waarschuwing geef je aan een speler. Meteen daarna ga jij (of liever nog je collega) naar zijn coach en vertel je dat de speler is gewaarschuwd. Die waarschuwing geldt dan voor alle spelers van dat team voor de rest van de wedstrijd. Doe het duidelijk, zodat iedereen ziet dat er officieel is gewaarschuwd.

TECHNISCHE FOUT



Maak een T met de vlakke handen

Straf

Technische fouten -van spelers en coaches- worden bestraft met één vrije worp en het spel gaat verder waar het werd onderbroken. Het team bepaalt zelf wie de vrije worp mag nemen.

De fout voor een speler registreren met een T.

Een technische fout, die wordt begaan door de coach, wordt bij hem geregistreerd met een C (coach).

Een technische fout, die wordt begaan door iemand anders op de bank, inclusief de wisselers, wordt ook geregistreerd bij de coach, met een B (bank).

Let op:

Als een speler zijn 2^e technische fout krijgt, moet hij worden gediskwalificeerd. Een coach moet na twee technische fouten (C) ten gevolge van zijn persoonlijk onsportief gedrag worden gediskwalificeerd. Hij moet ook worden gediskwalificeerd als er drie technische fouten (3xB of 2xB + 1xC) achter zijn naam staan.

De speler of coach moet de speelzaal verlaten, naar de kleedkamer of buiten het gebouw. Er hoeft geen melding meer te worden gedaan aan de Tucht- en Geschillencommissie.



TIP

Soms zijn er toeschouwers bij een wedstrijd die zich onsportief gedragen. B.v. door beledigende taal of gebaren tegen spelers of scheidsrechters. Ook dan moet je als scheidsrechter optreden.

Doe dit echter niet zelf, maar schakel de aanvoerder (bij jeugdteams de coach) van het thuis spelende team in. Als je 100% zeker weet dat het toeschouwers van het uit spelende team betreft, dan schakel je ook de aanvoerder (of coach) in. Je hebt het recht toeschouwers uit de speelzaal te laten verwijderen. Blijven ze toch in de zaal aanwezig dan kun je de wedstrijd staken.



EXTRA

Een technische fout begaan door een speler telt mee voor de teamfouten. Technische fouten (C en B) op naam van de coach tellen niet mee voor het aantal teamfouten.

In het geval dat er een technische fout wordt begaan tijdens een doelpoging, dan is de straf ook één vrije worp en verdergaan waar het spel was gebleven. Ongeacht of de bal raak of mis was. Een eventuele score telt wel.

Als er voor aanvang van de wedstrijd al een technische fout is gefloten, dan begint de wedstrijd met één vrije worp, gevolgd door een sprongbal.

DISKWALIFICERENDE FOUT

Iedere ernstige onsportieve actie begaan door een speler of (assistent) coach is een diskwalificerende fout. Denk hierbij aan schoppen, slaan, de scheidsrechter bedreigen of zwaar beledigen, etc.

Straf

Fout registreren met een 'D'.

Diskwalificerende fout op een speler die niet met een doelpoging bezig is:

- > Twee vrije worpen en balbezit bij de inworplijn tegenover de tafel op de aanvalshelft.

Diskwalificerende fout op een speler die met een doelpoging bezig is:

- > Bal is raak: score telt + 1 bonus vrije worp en balbezit bij de inworplijn tegenover de tafel op de aanvalshelft;
- > Bal is mis: 2 vrije worpen (of 3 vrije worpen bij een 3-puntspoging) en balbezit bij de inworplijn tegenover de tafel op de aanvalshelft.

Diskwalificerende fout niet begaan tegen een speler:

- > Twee vrije worpen en balbezit bij de inworplijn tegenover de tafel op de aanvalshelft. Het team mag zelf bepalen wie de vrije worpen neemt.

DISKWALIFICERENDE FOUT



2 armen omhoog met
gebalde vuisten

Diskwalificatie betekent speelzaal / gebouw verlaten en de zaak moet worden gemeld bij de Tucht- en Geschillencommissie.

17. AFHANDELING VAN FOUTEN

Als er door een scheidsrechter een fout wordt gefloten moet eerst de tijd worden gestopt door middel van het volgende signaal:

PERSOONLIJKE FOUT



Arm omhoog met gebalde vuist

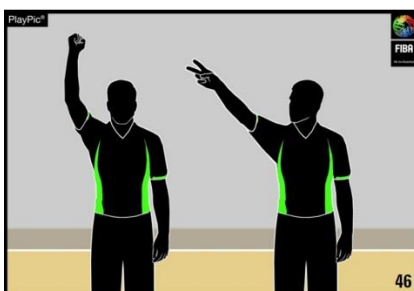
Vervolgens wordt op het veld aangegeven hoe het spel verder zal gaan:

FOUT BEGAAN DOOR TEAM IN BALBEZIT



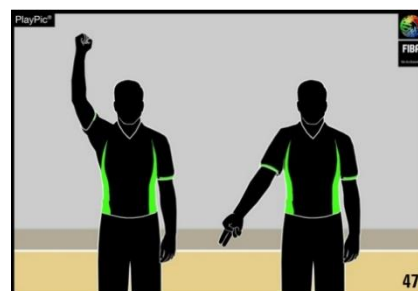
Gebalde vuist naar de basket van het team dat de fout beging

FOUT GEMAAKT IN EEN DOELPOGING (ACT OF SHOOTING)



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

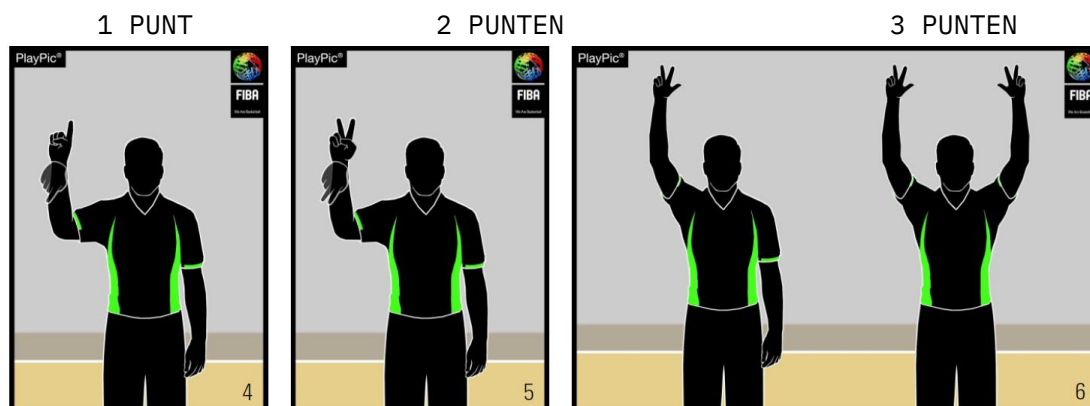
FOUT GEMAAKT, NIET IN EEN DOELPOGING



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

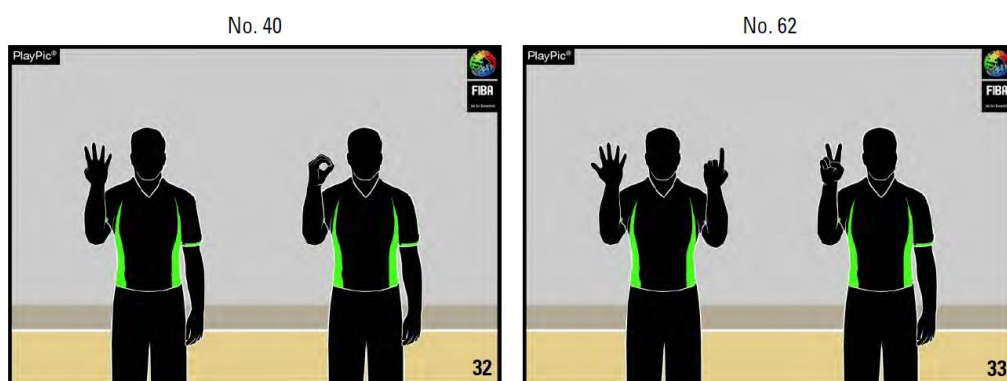
Daarna moet de fout in 4 stappen worden **doorgegeven aan de Tafellofficials**. Hiervoor is een vaste procedure. Loop met een stevige pas naar een plaats waar je goed en onbelemmerd zicht hebt naar de tafellofficials:

1. Geef aan als er een geldige score is:



Als er geen score is sla je deze stap over.

2. Geef het nummer van de speler aan die de fout krijgt:



3. Geef het soort fout aan en gebruik hierbij alleen de officiële gebaren:

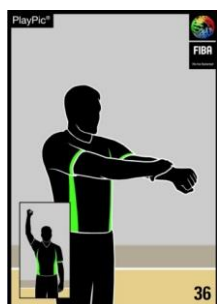
VASTHOUDEN

BLOKKEREN
(verdedigend)
ILLEGAAL SCREEN
(aanvallend)

DUWEN of
DOORDRING-EN
ZONDER BAL

HANDCHECKING

ONGEoorloofd
GE-BRUIK HANDEN



Grijp pols
vast, naar
beneden gericht



Beide handen op
de heupen



Boots duw na



Grijp de palm
vast en beweeg
hand naar voren



Sla op de pols

DOORDRINGEN MET
BAL



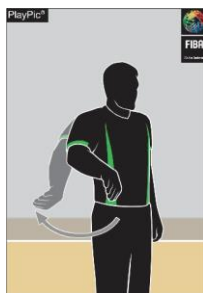
Sla met gebalde
vuist tegen
handpalm

ILLEGAAL
CONTACT MET DE
HAND



Sla met de
vlakke palm
tegen de andere
onderarm

HOOKING



Beweeg onderarm
naar achter

OVERMATIG
GEBRUIK VAN DE
ELLEBOGEN



Beweeg elleboog
naar achteren

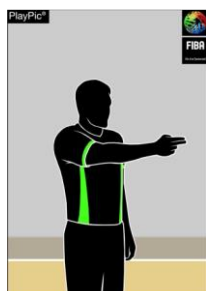
CONTACT TEGEN
HET HOOFD



Boots contact
tegen het hoofd
na

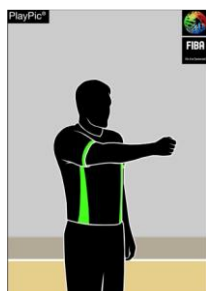
4. Geef aan hoe het spel wordt hervat (richting spel of aantal vrije worpen):

SPEELRICHTING



Wijs in de
speelrichting,
arm parallel
aan de zijlijn

SPEELRICHTING
BIJ FOUT TEAM
IN BALBEZIT



Wijs met vuist
in de
speelrichting,
arm parallel
aan de zijlijn

1 VRIJE WORP



Steek 1 vinger
op

2 VRIJE WORPEN



Steek 2 vingers
op

3 VRIJE WORPEN



Steek 3 vingers
op

Bij het doorgeven aan de tafel moet je ook roepen wat je aangeeft.

18. VIJF SPELERSFOUTEN

Een speler die vijf fouten heeft begaan, -persoonlijke en/of onsportieve en/of technische-, mag niet meer aan de wedstrijd deelnemen. Hij mag wel op de spelersbank zitten.

19. TEAMFOUTEN

Als een team in een periode samen vier spelersfouten hebben begaan, - persoonlijke en/of technische-, wordt op de wedstrijdtafel, aan de kant van de spelersbank een rode vlag geplaatst. Iedere volgende fout op een speler die niet met een doelpoging bezig is, wordt bestraft met twee vrije worpen. Alleen als een speler van een team dat balbezit heeft een fout maakt, volgen geen vrije worpen, maar krijgt de tegenstander de bal aan de zij- of achterlijn (dichtste bij de plaats van de fout).

De teamfouten van het 4^e kwart blijven staan in de verlenging(en).



TIP

Als geen van beide teams balbezit heeft (b.v. in een reboundsituatie), bij een fout na de 4^e teamfout, volgen dus vrije worpen.

Bij een aanvallende fout, begaan door een speler van een team met vier fouten, tijdens een doelpoging zijn er twee mogelijkheden:

- > De fout wordt begaan voordat de bal de hand verlaten heeft: score telt niet, tegenstander krijgt bal zijkant;
- > De fout wordt begaan nadat de bal de hand verlaten heeft: score telt, tegenstander krijgt twee vrije worpen aan de andere kant van het veld.

20. SPECIALE SITUATIES

Er kan een situatie ontstaan waarbij een opeenstapeling van fouten plaatsvindt. Alle fouten moeten worden opgeschreven. Bij het bepalen van de straf bekijk je de volgorde waarin de fouten plaatsvonden en streep je gelijke straffen van beide teams tegen elkaar weg.

21. DOELENDE SPELER

Een doelende speler is een speler die, naar het oordeel van de scheidsrechter, een poging onderneemt te scoren door de bal te schieten, te dunken of te tikken. De doelpoging begint bij het inzetten van de armbeweging en als de bal tot stilstand is gekomen in de hand(en), dit naar oordeel van de scheidsrechter. De doelpoging duurt tot de speler weer met beide benen op de grond staat.

Als tijdens een doelpoging het fluitsignaal van de scheidsrechter klinkt voordat de bal door de ring gaat, dan telt het punt toch als de bal daarna door de basket gaat.

Het tweetellenritme behoort officieel niet tot een doelpoging, het gaat om de armbeweging. In de meeste gevallen wordt de doelpoging echter in het tweetellenritme ingezet, zodat een eventuele score toch telt als er een fout wordt gemaakt in het tweetellenritme.

22. VRIJE WORPEN

Een vrije worp is een ongehinderde poging, van achter de vrije worplijn, die één punt kan opleveren.

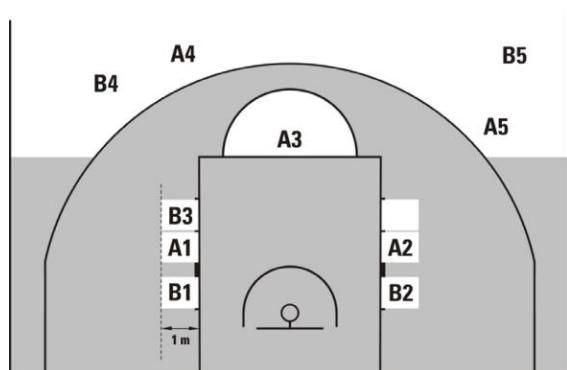
De speler tegen wie de fout is begaan moet de vrije worp(en) nemen. Bij een technische fout mag het team zelf bepalen wie de vrije worp(en) neemt.

De vrije worpnemer:

- > Moet met zijn voeten achter de vrije worplijn blijven, totdat de bal de basket heeft geraakt;
- > Mag geen schijnbeweging maken;
- > Heeft vijf seconden om te schieten;
- > Moet zijn laatste vrije worp raak schieten of tenminste de ring raken.

Inbreuken op bovenstaande zaken zijn een overtreding. Als de vrije worpnemer een overtreding begaat, telt de vrije worp niet en in het geval dat het de laatste vrije worp was, krijgt de tegenstander de bal aan de zijkant ter hoogte van de vrije worplijn voor een inworp.

Langs de lijnen van het drie-secondengebied mogen 3 verdedigers en 2 aanvallers plaatsnemen. Zij mogen inlopen als de bal de hand heeft verlaten.



Te vroeg inlopen heeft bij een score geen gevolgen voor de score. Als de bal mis is, geldt dat als een teamgenoot te vroeg inloopt er sprake is van een overtreding. Als de tegenstander te vroeg inloopt krijgt de schutter een nieuwe vrije worp. Het te vroeg instappen in de 40 cm neutrale zone is ook een overtreding.

De overige spelers nemen plaats achter de driepuntslijn en hoger dan het verlengde van de vrije worplijn en mogen, net als de schutter, pas inlopen als de bal de ring heeft geraakt. Dit is dus later dan de spelers die bij het drie-secondengebied staan



EXTRA

Een verkeerde nemer? Probeer dit te voorkomen. Als, per ongeluk, een verkeerde vrije worpnemer klaar gaat staan voor de vrije worp, dan zeg je dat tegen hem en wijs je de goede aan. Wordt de vrije worp echter door een andere vrije worpnemer genomen dan alles doorstrepen, gemaakte vrije worpen tellen niet en de tegenstander krijgt de bal aan de zijlijn.

AFHANDELING VAN VRIJE WORPEN

Afhandeling vrije worpen - Actieve scheidsrechter op de eindlijn (Lead)

1 VRIJE WORP



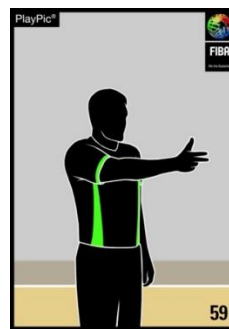
Een (1) vinger
horizontaal

2 VRIJE WORPEN



Twee (2) vingers
horizontaal

3 VRIJE WORPEN



Drie (3) vingers
horizontaal

Afhandeling vrije worpen - Passieve scheidsrechter in het veld (Trail)

1 VRIJE WORP



Wijsvinger opsteken

2 VRIJE WORPEN



Vingers tegen elkaar
met beide handen

3 VRIJE WORPEN



Drie vingers opsteken
met beide handen

23. TAKEN VAN SCHEIDSRECHTERS NA DE WEDSTRIJD

De scheidsrechter heeft na de wedstrijd de volgende taken:

- > Na afloop van de wedstrijd wacht je samen in de middencirkel voor de afsluitende line-up tussen beide teams;
- > Bedank de tafelofficials voor hun bijdrage;
- > Werk het mobiele digitale wedstrijdformulier (mDWF) af:
 - Controleer de stand. Zijn er geen oranje vlakken? Zo ja, corrigeer deze (evt. in overleg met de jury).
 - Kijk ook of je naam staat geregistreerd, alsmede die van je collega en van de tafelofficials. (Dit dienen ze voorafgaand aan de wedstrijd te doen. Achteraf of tijdens de wedstrijd kun je dit niet meer wijzigen. Wanneer dit verkeerd is ingevoerd, dient men dit bij de opmerkingen in te voeren, dan kunnen wij het op het bureau aanpassen).
 - Daarna ga je “naar vastleggen”. Je kunt nu nog eventueel opmerkingen plaatsen en aanvoerders kunnen nu nog protest aantekenen. Geef bij opmerkingen kort de reden van protest aan.
 - Klik op “vastleggen” en bevestig dat je wilt vastleggen. De wedstrijdgegevens staan nu in Sportlink Bond en zijn zichtbaar in de mobiele app.
- > Als in de wedstrijd directe diskwalificerende fouten zijn uitgedeeld moeten beide scheidsrechter dit binnen 48 uur melden bij de Tucht- en Geschillencommissie. Op de website van de NBB vind je hiervoor een meldingsformulier;
- > Als rondom de wedstrijd andere ongeregeldeheden hebben plaatsgevonden, dien je die te melden bij de afdelingscommissie. Op de website van de NBB vind je de contactgegevens;
- > Kijk samen met je collega terug op de wedstrijd, bespreek situaties, wissel tips uit voor een volgende keer etc.
Van iedere wedstrijd kun je leren!



TIP

Soms willen spelers en/of coaches verhaal komen halen na afloop van een wedstrijd. Als dat op een respectvolle manier kan, is er natuurlijk niets mis mee om nog uitleg te geven, of over bepaalde situaties na te praten. Als je merkt dat het niet respectvol is, kap het dan af. Mocht het desondanks uit de hand lopen, dan kun je een strafzaak aanspannen, door melding te maken bij de Tucht- en Geschillencommissie.

24. ARBITRAGETECHNIEK

- > Beide scheidsrechters 'bewaken' ieder een zijlijn en een achterlijn;
- > Als het spel zich op één helft afspeelt bewaakt de ene scheidsrechter de achterlijn en een zijlijn (aan zijn linkerkant) en de andere scheidsrechter de middellijn en een zijlijn (aan zijn linkerkant). In principe fluit je dus niet voor uitballen op de lijnen van je collega. Je helpt hem alleen als hij het zelf niet heeft gezien;
- > Je houdt zoveel mogelijk de spelers tussen jezelf en je collega in;
- > Als je vanaf de baseline naar de andere kant van het veld gaat, volg dan je linkerhand;
- > Fluit niet voor situaties die vlak voor de neus van de andere scheidsrechter plaatsvinden;
- > Na elke fout gaat de scheidsrechter die heeft gefloten naar de wedstrijdtafel om de fout door te geven. De andere scheidsrechter gaat dan naar de achterlijn waar de aanval naar toe zal gaan;
- > Loop niet met de bal in de hand naar de wedstrijdtafel. Laat de bal liggen of geef deze aan je collega en ga dan pas de fout doorgeven aan de wedstrijdtafel;
- > Geef bij elk fluitsignaal het 'tijd-stil' signaal, geef duidelijk aan wat er aan de hand is en hoe het spel wordt vervolgd: met vrije worpen of met aan te geven in welke speelrichting verder wordt gegaan;
- > Na elk fluitsignaal gaat de bal naar de scheidsrechter. Die geeft aan op welke plaats de bal moet worden ingenomen. Overhandig de bal aan de speler, terwijl je hand in de lucht is. Als de bal in het veld wordt geraakt, geef je het 'tijd-in' signaal;
- > Bij vrije worpen geeft de scheidsrechter die op de achterlijn staat de bal aan de vrije worpnemer. De andere scheidsrechter staat in het verlengde van de vrije worplijn en geeft aan hoeveel vrije worpen er nog te gaan zijn.

