

Clubscheidsrechter



Departement Scheidsrechters

© 2010

Clubscheidsrechter

- De clubscheidsrechter kan wedstrijden leiden tot en met de categorie Pupillen waarvoor door de bevoegde aanduiders geen scheidsrechters werden aangeduid.
- Bij dergelijke wedstrijden heeft zowel de thuisploeg als de bezoekende club het recht een clubscheidsrechter af te vaardigen. Dit mag zowel een clubscheidsrechter zijn als een scheidsrechter behorend tot één van de andere categorieën.

Welke clubscheidsrechter(s)?

- Zie Huishoudelijk reglement VCD artikel 205.
- Wanneer 2 clubmensen aanvaarden samen een wedstrijd te leiden, worden zij officiële en collega's.
- Geen van de scheidsrechters heeft de bevoegdheid beslissingen van de ander, genomen in het kader van diens bevoegdheid zoals omschreven in deze regels, te negeren of in twijfel te trekken.

Wanneer vervanging mogelijk?

Wanneer Time Out mogelijk?

Time-out/Wissel gelegenheid

- Deze gelegenheid **begint** wanneer:
 - De bal dood wordt en de wedstrijdklok stil staat en de scheidsrechter gereed is met het aangeven van een fout of een overtreding aan de jurytafel.
 - De bal dood wordt als gevolg van de laatste of enige gelukte vrije worp.
- Een wisselgelegenheid begint wanneer:
 - Tijdens de laatste twee minuten van de vierde periode of verlenging(en) een velddoelpunt wordt gescoord tegen de ploeg welke een vervanging had aangevraagd.
- Een timeoutgelegenheid begint wanneer:
 - Een velddoelpunt wordt gescoord door de tegenstanders.


Time-out/Wissel gelegenheid

- Deze gelegenheid **eindigt** wanneer:
 - De bal ter beschikking staat van een speler vóór de eerste of enige vrijworp .
 - De bal ter beschikking staat van een speler voor een inworp.

Procedure TO/VV

12

time-out
(tegelijktijdig fluiten)




Maak T.
Laat wijsvinger zien

Door coach of assistent-coach

10

spelerswissel
(tegelijktijdig fluiten)



Onderarmen kruisen

Door de vervanger zelf

Time-out

Vervanging

- De time-out **begint** op het moment dat de scheidsrechter daar voor fluit en het time-out teken geeft.
- De time-out **eindigt** op het moment dat de scheidsrechter fluit en de ploegen wenkt om het veld te betreden.

- De vervanger moet buiten de lijnen van het veld blijven tot de scheidsrechter het teken van wissel geeft.
- Een speler die vervangen is hoeft zich niet te melden bij de scorer of bij de scheidsrechter. Het is hem toegestaan direct naar de spelersbank te gaan.

Time-out

Vervanging

- Twee belaste time-outs zijn aan elk van beide ploegen toegestaan tijdens de eerste helft (1ste en 2de periode), drie belaste time-outs zijn toegestaan tijdens de tweede helft (3de en 4de periode) en één time-out tijdens elke verlenging.

- Vervangingen dienen zo snel mogelijk te geschieden. Een speler die zijn vijfde fout heeft begaan of gediskwalificeerd is dient binnen 30 seconden vervangen te zijn. Indien er naar de mening van de scheidsrechter sprake is van een onredelijk oponthoud, moet een time-out belast worden aan de in overtreding zijnde ploeg.

Time-out/Wissel

- Geen TO/VV tijdens het nemen van vrije worpen of na het nemen van vrije worp(en) veroorzaakt door de uitvoering van een enkele straf, totdat de bal weer dood wordt.
- Een ploeg kan een aanvraag intrekken tot het moment dat het signaal van de scorer gegaan is.

Time-out/Wissel

- Indien de aanvraag voor een vervanging/time-out gedaan is nadat de bal ter beschikking is van de vrije-worpnemer voor de eerste of enige vrije worp dan zal de vervanging/time-out toegestaan worden als:
 - De laatste of enige vrije worp lukt.
 - Wordt gevolgd door een inworp van op de middellijn.

Time-out

- Er wordt geen belaste time-out toegestaan aan de scorende ploeg op het moment dat de klok stil staat na een geslaagd velddoelpunt gedurende de laatste twee minuten van de vierde periode of verlenging, tenzij de scheidsrechter de wedstrijd heeft onderbroken of aan de niet-scorende ploeg een time-out of vervanging werd toegestaan.
- Ongebruikte time-outs mogen niet naar een volgende helft of verlenging worden overgedragen.

Spelers en vervangers.

- **Definitie:** Een lid van een ploeg is een speler als hij zich op het speelveld bevindt en aan het spel mag deelnemen. Een lid van de ploeg is een vervanger wanneer hij niet aan het spel deelneemt of zich op het speelveld bevindt maar niet aan het spel mag deelnemen omdat hij gediskwalificeerd is of vijf fouten begaan heeft.
- 5 spelers en maximaal 7 vervangers; minimum 2 vervangers voor premikroben.

Speler ↔ vervanger

- Een **vervanger wordt een speler** als de scheidsrechter hem wenkt om het speelveld te betreden.
- Een **speler wordt een vervanger** op het moment dat zijn vervanger door de scheidsrechter wordt gewenkt om het veld te betreden.



De bal wordt **levend** wanneer:



De bal wordt **dood wanneer:**

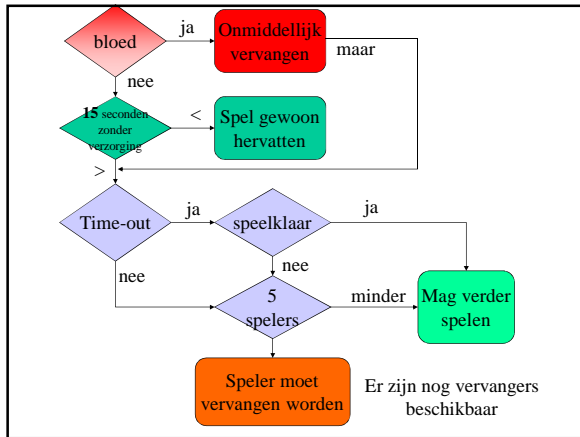
pupillen

Uitzonderingen : *de bal wordt **niet** dood en een eventueel gemaakt doelpunt is geldig wanneer:*

pupillen

Letsel van een speler.

- De scheidsrechters mogen in geval van een verwonding van spelers de wedstrijd stilleggen.
- Wanneer de bal levend is als een speler letsel oploopt, moeten de scheidsrechters niet fluiten totdat de spelfase is afgesloten.
- Indien noodzakelijk om een gewonde speler te beschermen kunnen de scheidsrechters het spel onmiddellijk stil leggen.



Coaches

- De coach of assistent-coach is de enige vertegenwoordiger van de ploeg die tijdens de wedstrijd contact mag hebben met de tafelofficials.

Terwijl de klok loopt Verboden	De wedstrijd ligt stil Toegestaan

Coaches

- Enkel de coach mag blijven rechtstaan tijdens het spel. Hij mag zijn spelers onderrichtingen geven vanuit zijn spelersbankgebied.
- De coach zal de vrijworpner aanduiden in alle gevallen waar dit niet door de regels bepaald is.

Balbezit.

- Balbezit voor een ploeg **begint** als een speler van die ploeg een levende bal controleert omdat hij een bal vasthoudt, ermee dribbelt of wanneer hij een levende bal ter beschikking heeft.
- Balbezit voor een ploeg **duurt voort** wanneer een speler van die ploeg een levende bal controleert of de bal wordt overgespeeld tussen ploeggenoten.
- Balbezit voor een ploeg **eindigt** wanneer de tegenpartij balbezit heeft verkregen, of de bal dood wordt of totdat bij een doelpoging de bal niet langer in contact is met de handen van de schutter bij een velddoelpoging of vrije worp.

Doelpunt

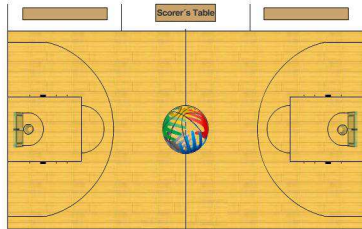
Een doelpunt wordt gemaakt wanneer een levende bal van bovenaf de basket ingaat en erin blijft of erdoor gaat.



Begin van de wedstrijd

Het begin van de wedstrijd

Bij iedere wedstrijd zal de eerstgenoemde ploeg in het programma (thuisploeg) zijn eigen basket en spelersbank hebben aan de linkerzijde van de scoretafel gezicht naar het speelveld toe.



Indien beide ploegen akkoord zijn kan hiervan afgeweken worden.

Het begin van de wedstrijd

- De wedstrijd kan niet beginnen zolang één van beide ploegen niet op het veld aanwezig is met 5 spelers die klaar zijn om te spelen.
- De wedstrijd begint officieel met een sprongbal in de middencirkel op het moment dat de bal de hand(en) van de scheidsrechter verlaat.
- Alle andere periodes beginnen op het moment dat de bal ter beschikking is van de speler die de inworp uitvoert.

De sprongbal.

Een sprongbal is een methode waardoor de bal levend wordt wanneer de scheidsrechter de bal opgooit in de **middencirkel tussen twee tegenstanders** bij het begin van de eerste periode.



Sprongbalsituatie

24

Balvast houdt in dat één of meerdere spelers van verschillende ploegen één of beide handen stevig op de bal hebben zodat geen enkele speler balbezit zou kunnen verkrijgen zonder ongepaste ruwheid.



uitbal en/of richting van het spel



Wijs met de vinger parallel met de zijlijn

Sprongbalsituaties

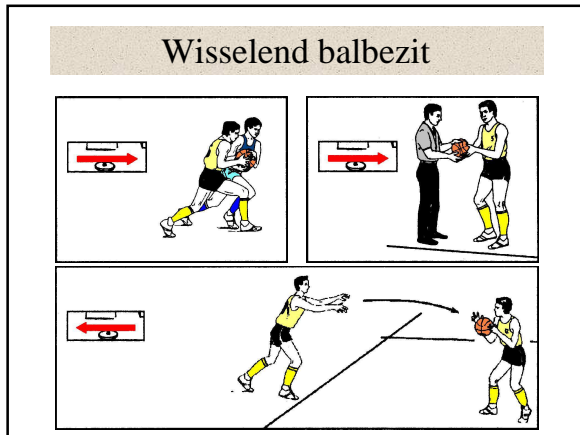
De meest voorkomende sprongbalsituaties zijn:

- De scheidsrechter fluit voor een balvast.
- Een levende bal klem zit tussen de ring en het bord.
- Bij het begin van elke periode behalve de eerste.

Wisselend balbezit

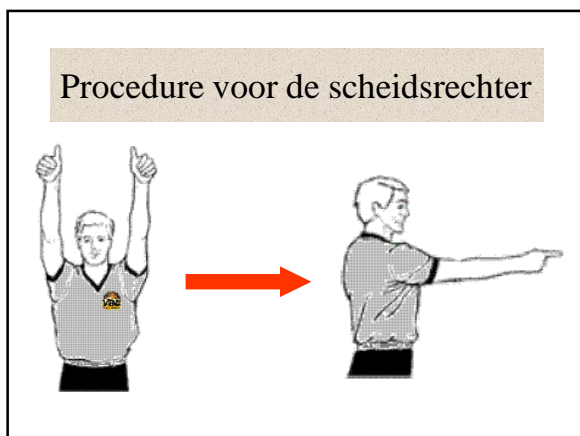
In alle sprongbalsituaties moeten de ploegen om beurt de bal toegewezen krijgen voor een inworp, op die plaats die het dichtst is bij de plaats waar de sprongbalsituatie zich voordeed.



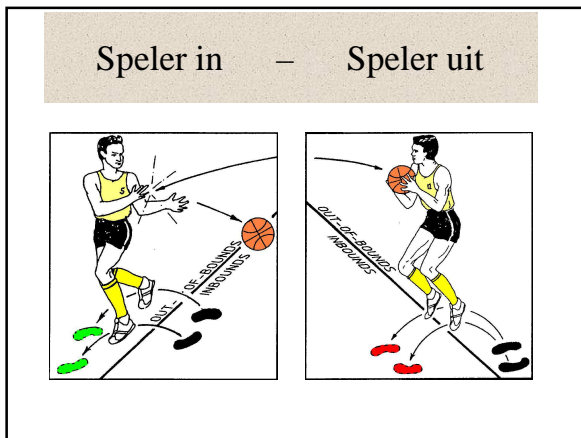



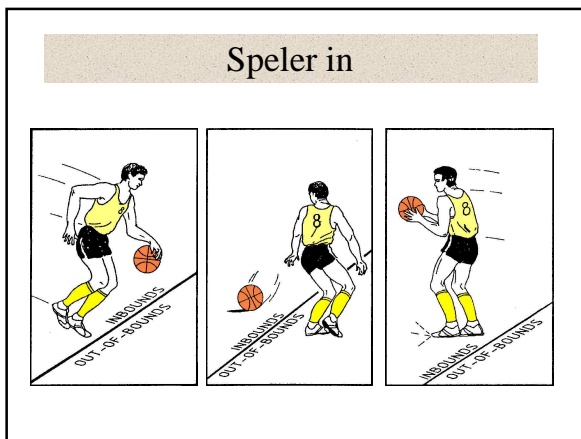
Procedure wisselend balbezit

- De pijl voor wisselend balbezit zal de ploeg aanduiden, die bij de volgende sprongbal-situatie de bal moet toegewezen krijgen. De richting van de pijl moet onmiddellijk gewisseld worden na het einde van een inworp voor die gelegenheid
- De gelegenheid om een inworp voor wisselend balbezit uit te voeren vervalt wanneer de ploeg die mag inwerpen de inworpregels overtreedt.
- Een fout van een van beide ploegen gedurende een wisselende balbezit procedure, doet niet het recht op de volgende inworp verliezen.



Overtredingen





Speler uit – Bal uit

- Een **speler** is uit als enig deel van zijn lichaam de grond of enig object anders dan een speler op, boven of voorbij de grenslijnen raakt.



24



uitbal en/of
richting
van het spel



Wijs met de vinger
parallel met de zijlijn

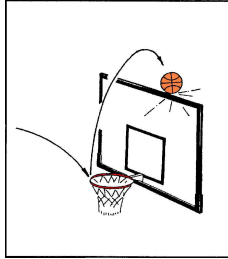
Bal uit

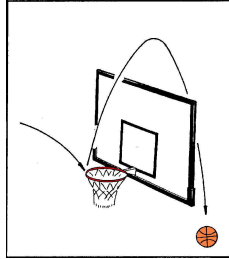
- De **bal** is uit als deze in aanraking komt met:
 - Een speler of iemand anders die zich buiten het veld bevindt.
 - De vloer of een voorwerp op, boven of voorbij de grenslijnen;
 - De steunen, de achterkant van de borden of enig voorwerp boven en / of achter het bord.





Bal in



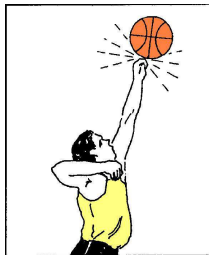


Regel van de uitbal

- Het **uitgaan van de bal wordt veroorzaakt** door de laatste speler die de bal aangeraakt heeft.
- Wordt de bal buiten het veld aangeraakt door een speler die zich op of voorbij de grenslijnen bevindt, dan veroorzaakt deze speler het uitgaan van de bal.

Hoe de bal wordt gespeeld

- Bij basketbal wordt de bal alleen met de handen gespeeld en mag gepasseerd, geworpen, getikt, gerold of gedribbeld worden .
- Het spelen van de bal met de vuist is een overtreding.



Voetbal

23 opzettelijk voetbal

Vinger wijst naar de voet

Dribbelregel

- Een dribbel **begint** als een speler, nadat hij een levende bal op het speelveld heeft bemachtigd, deze werpt, tikt, rolt, dribbelt op de vloer of intentioneel tegen het doelbord werpt en de bal weer raakt, voordat deze met een andere speler in aanraking komt.
- Een dribbel is **beëindigd** zodra de speler de bal met beide handen tegelijk aanraakt, of de bal in één of beide handen tot stilstand laat komen.



dragen van de bal

Half draaiende voorwaartse beweging met de hand

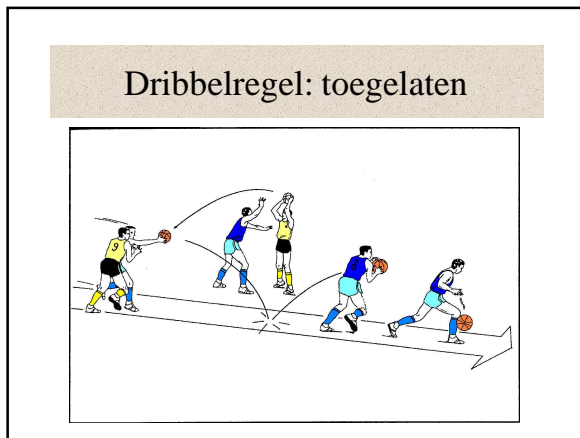
Dribbelregel

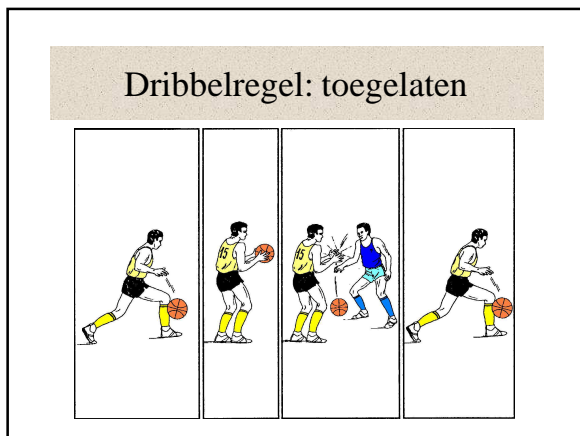
- Een speler mag een onbeperkt aantal passen nemen wanneer de bal niet in aanraking is met zijn hand.
- Een speler die onopzettelijk van de controle over de bal verliest en daarop weer controle krijgt over een levende bal op het speelveld wordt beschouwd bezig te zijn met een **fumble**.

In de volgende gevallen is er geen sprake van een dribbel:





- Opeenvolgende doelpogingen.
- Een fumble aan het begin of einde van een dribbel.
- Pogingen om de bal te bemachtigen door hem weg te tikken uit het bereik van andere spelers.
- De bal uit de handen van een andere speler te tikken.
- Door de bal die wordt overgespeeld te onderscheppen en daarna te pakken.
















Dribbelregel

			
dribbel	balvast	trekt los	overtreding

Fumble

				
dribbel	bal vast	fumble	bal vast	overtreding

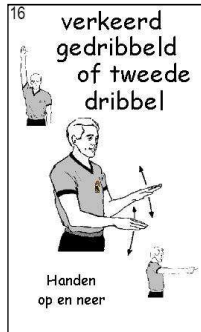
Fumble

			
bal vast	fumble	bal vast	toegelaten

Regel:

– Een speler mag geen tweede maal dribbelen nadat hij zijn eerste dribbel heeft beëindigd, tenzij deze de controle over de levende bal op het speelveld verloor na:

- Een doelpoging.
- Een tik van een tegenstander.
- Een pass of fumble waarbij de bal (aan)geraakt is door een andere speler.



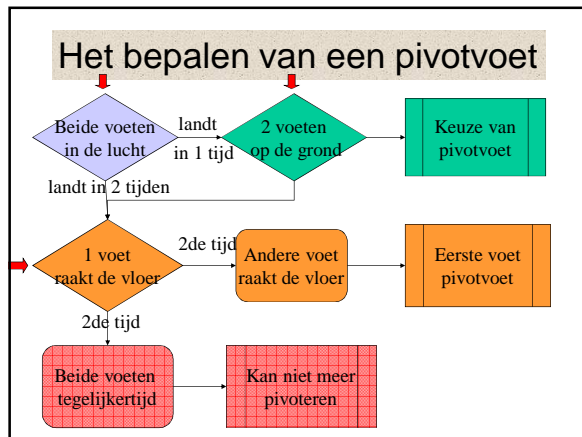
Loopregel

Definitie:

- **Lopen** is het illegaal bewegen van één of beide voeten in ongeacht welke richting, terwijl de speler in bezit is van een levende bal en de speler de beperkingen overschrijdt zoals vervat in dit artikel.
- Een **pivot** vindt plaats wanneer een speler die de levende bal op het speelveld in bezit heeft één of meermalen met dezelfde voet, in welke richting ook, een pas doet, waarbij de andere voet, de **pivotvoet** genaamd, op dezelfde plaats met de vloer in aanraking blijft.

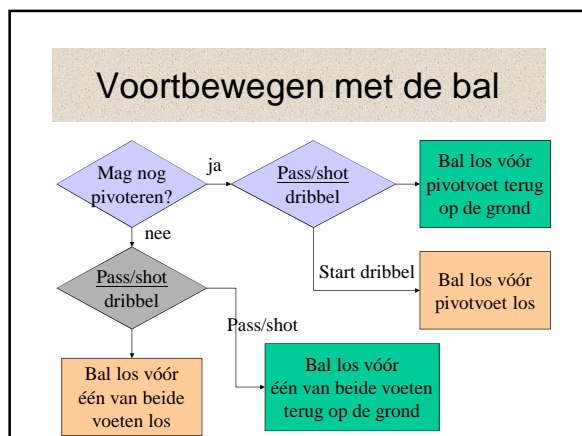
Het bepalen van een pivotvoet

- Een speler die de bal vangt terwijl hij **beide voeten op de grond** heeft mag **een van beide voeten** als pivotvoet gebruiken. Op het moment dat hij één van beide voeten optilt wordt de **andere** voet de pivotvoet.
- Een speler die de bal vangt terwijl hij **in beweging is of dribbelt** mag tot stilstand komen:
 - Indien **één voet** de vloer raakt:
 - Wordt deze voet pivotvoet.
 - De speler mag afzetten met deze voet en tegelijkertijd op beide voeten landen waarna geen van beide voeten pivotvoet kan zijn.
 - Indien **beide voeten van de vloer** zijn en de speler:
 - Landt gelijktijdig op beide voeten, dan mag één van beide voeten pivotvoet zijn. Op het moment dat hij één van beide voeten optilt wordt de andere voet de pivotvoet.
 - Landt op één voet, daarna gevolgd door de andere voet dan wordt de eerste voet die de vloer raakt pivotvoet.
 - Landt op één voet, mag de speler met die voet afzetten en op beide voeten tegelijkertijd landen, waarna geen van beide voeten pivotvoet kan zijn.



Voortbewegen met de bal

- Nadat de pivotvoet bepaald is terwijl de speler balbezit heeft over een levende bal op het speelveld:
 - mag, tijdens een pass of doelpoging, de pivotvoet **opgetild** worden maar **niet** meer op de vloer komen voordat de bal de hand(en) verlaten heeft.
 - mag om een dribbel te beginnen de pivotvoet **niet** opgetild worden **voordat** de bal de hand(en) verlaten heeft.
- Nadat een speler tot **stilstand** gekomen is en **geen van beide** voeten pivotvoet is:
 - mag, tijdens een pass of doelpoging, één van beide voeten **opgetild** worden maar **niet** meer op de vloer komen voordat de bal de hand(en) verlaten heeft.
 - mag, om een dribbel te beginnen, **geen van beide voeten** opgetild worden voordat de bal de hand(en) verlaten heeft.

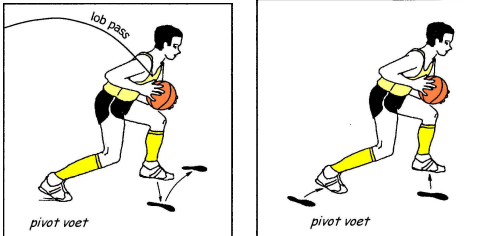


Voorbeeld loopovertreding



1 – 2 – 3 is steeds een loopovertreding.

Voorbeeld loopovertreding

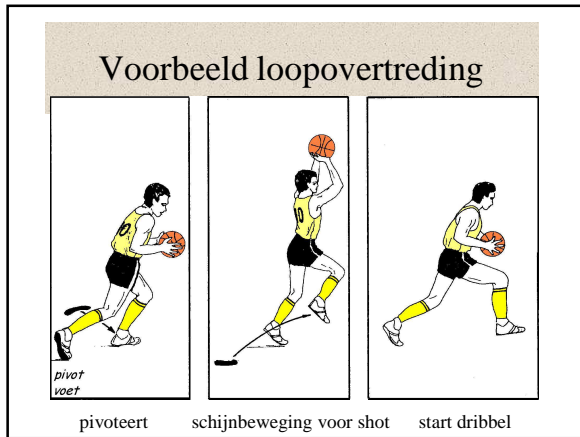


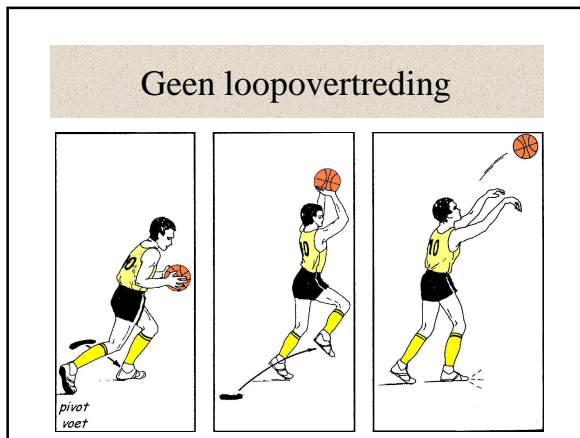
toegelaten overtreding

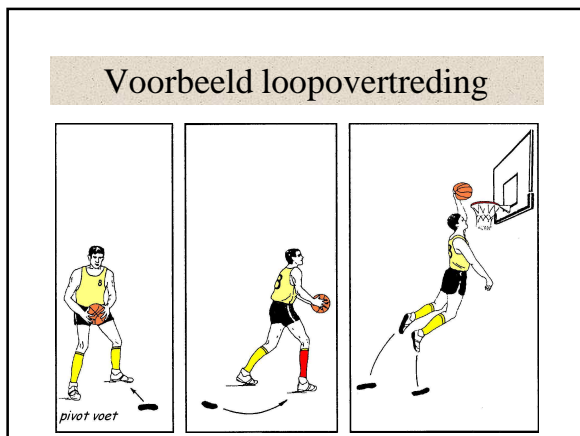
Voorbeeld loopovertreding



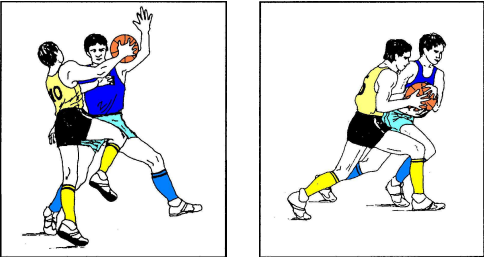
pivot voet





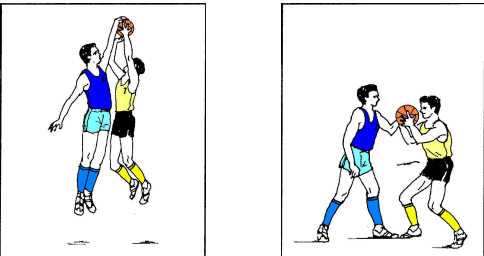


Voorbeeld sprongbalsituatie



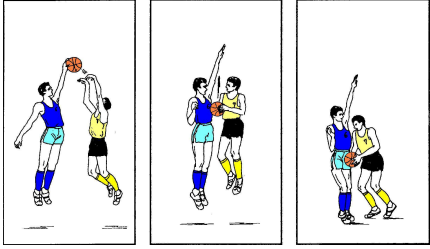
Lay-up balvast

Voorbeeld loopovertreding



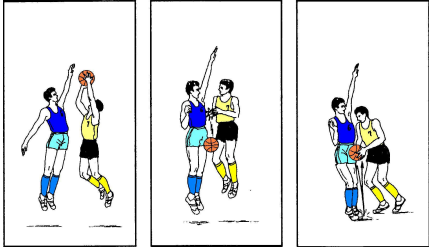
Jumpshot afgeblokt

Geen loopovertreding



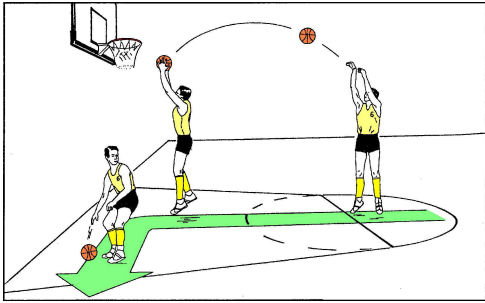
Shot – bal los Opnieuw Mag zelfs in
afgeblokt balbezit dribbel vertrekken

Voorbeeld loopovertreding



Jumpshot Bedenkt zich en laat de bal los Neemt als eerste terug de bal

Zelfs dit is toegelaten



Speler die valt, ligt of zit op de vloer

- Er vindt geen overtreding plaats als een speler op de vloer ligt en balbezit verwerft.



Speler die valt, ligt of zit op de vloer

- Evenzo is het geen overtreding als een speler, die de bal vasthoudt onopzettelijk op de vloer valt. Het is ook mogelijk dat een bewegend speler in balbezit valt en hierbij kortstondig glijdt, dit is toegelaten.



Speler die valt, ligt of zit op de vloer

- Als echter deze speler dan rolt en tracht recht te staan terwijl hij de bal vasthoudt, vindt er een overtreding plaats.



Speler die valt, ligt of zit op de vloer

- A8, liggend op de vloer, verkrijgt balbezit. Dan:
 - a) past A8 de bal naar A4.
 - b) begint A8 te dribbelen terwijl hij nog steeds op de vloer ligt.
 - c) tracht A8 op te staan terwijl hij de bal vasthoudt.
- **Interpretatie:**
 - In (a) en (b), toegelaten actie van A8.
 - In (c) loopovertreding van A8.

Drie seconden regel

- Terwijl zijn ploeg **balbezit** van een levende bal in zijn **aanvalshelft** heeft en de **wedstrijdklok loopt** mag een speler mag zich niet meer dan drie opeenvolgende seconden ophouden in het beperkte gebied van de tegenstander.



18 drie seconden

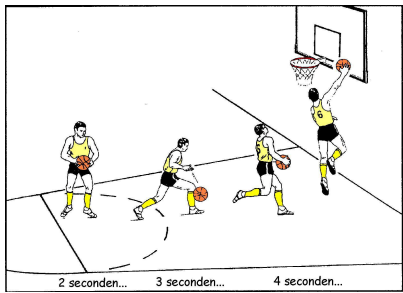
Uitgestrekte arm met drie vingers

Drie seconden regel



Geen overtreding als de bal in de lucht is na een shot

Drie seconden regel



2 seconden... 3 seconden... 4 seconden...

Zwaar bewaakte speler

Definitie:

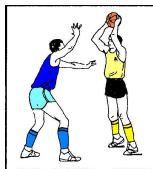
- Een **speler** die een levende bal vasthoudt op het speelveld wordt **zwaar bewaakt** wanneer een tegenstander een actieve verdedigende houding aanneemt binnen een afstand van ten hoogste 1 meter.
- “Actief” beduidt dat de verdediger in een normale verdedigende houding staat, dicht bij de balbezitter, en tracht de bal te verkrijgen, niet dat hij passief in de nabijheid staat.



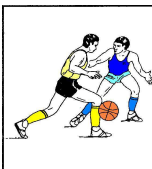
19
vijf seconden

Laat vijf vingers zien


Geen 5 sec. countdown



niet actief



start dribbel



geen bal vast meer

Acht seconden regel

Telkens wanneer:

- Een speler controle verwerft over een levende bal in zijn verdedigingshelft,
- Na een inworp, de bal gelijk welke speler raakt of legaal geraakt wordt in de verdedigingshelft, waarbij de ploeg van de speler die de inworp uitvoerde in controle van de bal blijft in zijn verdedigingshelft,

moet die ploeg binnen de acht (8) seconden de bal in eigen aanvalshelft hebben gebracht.

Acht seconden regel

- De ploeg heeft de bal in eigen aanvalshelft gebracht wanneer:
- De bal de aanvalshelft raakt, terwijl geen enkele speler hem controleert,
 - De bal een aanvallende speler raakt of erdoor legaal geraakt wordt, terwijl die speler met beide voeten in contact is met zijn aanvalshelft,
 - De bal een verdedigende speler raakt of erdoor legaal geraakt wordt, terwijl die speler met een deel van zijn lichaam in contact is met zijn verdedigingshelft,
 - De bal een scheidsrechter raakt die met een deel van zijn lichaam de aanvalshelft raakt van de ploeg die de bal controleert
 - Tijdens een dribbel van de verdedigings- naar de aanvalshelft, beide voeten van de dribbelaar en de bal in contact zijn met de aanvalshelft.

Acht seconden regel

- De acht seconden lopen door wanneer dezelfde ploeg die balbezit had de bal mag inwerpen in zijn verdedigingsvak ten gevolge van:
 - Een uitbal.
 - Een gekwetste speler van dezelfde ploeg.
 - Een sprongbalsituatie.
 - Een dubbelfout.
 - Een geval van compenserende sancties tussen beide ploegen.

Terugspeelbal

Terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft

- De bal is op de **verdedigingshelft** van een ploeg wanneer:
 - Hij de verdedigingshelft raakt.
 - Hij een speler of scheidsrechter raakt die met enig deel van zijn lichaam in contact is met de verdedigingshelft.

22

terugspelen

Zwaaien met de arm.
Wijzende wijsvinger.

Terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft

- De bal wordt beschouwd terug te zijn gegaan naar de verdedigingshelft wanneer een speler van de ploeg die balbezit heeft het laatst de bal aanraakt op zijn aanvalshelft en hij of een speler van dezelfde ploeg als eerste de bal aanraakt op zijn verdedigingshelft.

Terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft

- Deze beperking geldt voor alle situaties die zich kunnen voordoen op de aanvalshelft van een ploeg, de inworp inbegrepen.
- Uitzondering: het is toegelaten dat een speler springt vanuit zijn aanvalshelft, nieuw balbezit verwerft voor zijn ploeg terwijl hij zich in de lucht bevindt en daarna in zijn verdedigingshelft landt.

Terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft

Normale vooruitgang
Reverse-dribbel toegelaten

Beide voeten in AV
Bal botst in VV = ???

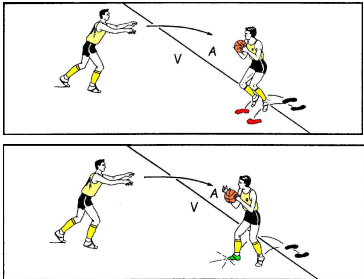
Terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft

toegelaten

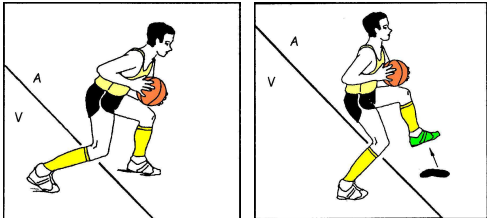
Geen overtreding meer

Terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft

Terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft

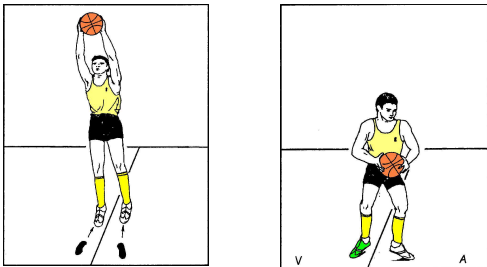


Terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft



Speler stopt met dribbelen Geen overtreding meer

Terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft



Balbezit verwerven terwijl hij in de lucht is geen overtreding meer

Geen overtreding terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft



The diagrams illustrate a basketball rebound. The top row shows a player in a yellow jersey jumping for a rebound, with the word 'REBOUND' written below. The bottom row shows a player in a yellow jersey passing the ball back to a player in a blue jersey on the defensive half of the court.

Terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft



Diagram 108 shows a player in a white jersey passing the ball back to a player in a black jersey on the defensive half. Diagram 109 shows a player in a white jersey passing the ball back to a player in a black jersey on the defensive half. Below the diagrams are the labels 'Diagram 108' and 'Diagram 109'.

Fouten

Contact

- Contact al dan niet bestraffen op basis van volgende fundamentele principes:
 - De **geest** van de regels.
 - Het concept van “**voordeel / nadeel**”.
 - Het gebruiken van **gezond verstand** . *eerlijk*
 - **Consequentheid** in het
 - vasthouden van evenwicht tussen controle over de wedstrijd en de natuurlijke gang van zaken tijdens de wedstrijd,
 - een ‘gevoel’ hebben voor wat de deelnemers aan het proberen zijn,
 - en juist dat fluiten dat juist is voor de wedstrijd.

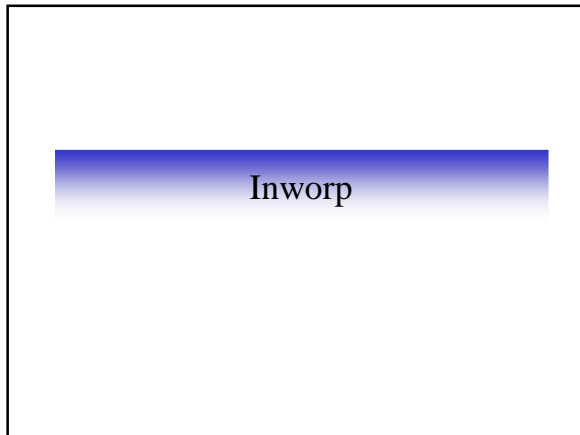
Cilinderprincipe

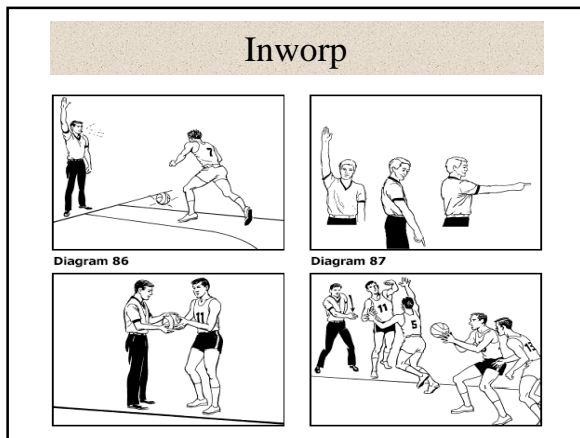
- Het cilinderprincipe wordt omschreven als de ruimte binnen een denkbeeldige cilinder welke een speler inneemt op de vloer, inclusief de ruimte boven hem.



Legale verdedigende positie.

- Een verdediger neemt een legale verdedigende positie in als hij met zijn gezicht gericht is naar de tegenstander en hij met beide voeten op de grond staat. Eénmaal hij een legale verdedigende positie heeft ingenomen mag hij deze handhaven t.o.v. zijn tegenstander door zich zijwaarts of achterwaarts te bewegen.





Inworp van buiten het veld

- Een scheidsrechter moet de bal passen of stuiten naar de speler die de inworp zal nemen mits:
 - De scheidsrechter niet meer dan 3 of 4 meter van de speler die de inworp zal nemen af is.
 - De speler die de inworp zal nemen zich op de juiste plaats bevindt zoals aangegeven door de scheidsrechter.
 - De ploeg welke balbezit zal krijgen geen onsportief voordeel verkrijgt.

Inworp na doelpunt

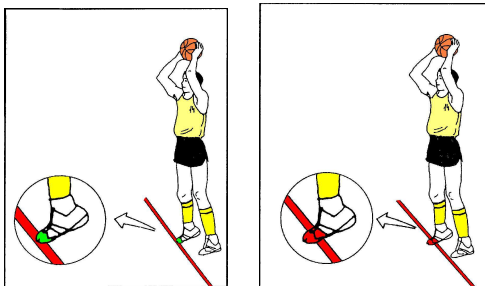
- Een willekeurige tegenstander van de ploeg waaraan het doelpunt is toegekend mag de bal in het spel brengen vanaf elk willekeurig punt op of achter de achterlijn aan die zijde van het veld waar het doelpunt was gemaakt. Dit is ook van toepassing als na een score een scheidsrechter de bal aan een speler heeft overhandigd of de bal tot zijn beschikking heeft gesteld na een time-out of elke andere onderbreking van de wedstrijd.
- De speler die de inworp neemt mag zijdelings en/of achterwaarts bewegen en/of de bal mag gepast worden tussen ploeggenoten op of achter de eindlijn, maar de 5-secondenregel gaat in op het moment dat de bal ter beschikking is van de eerste speler achter de eindlijn.

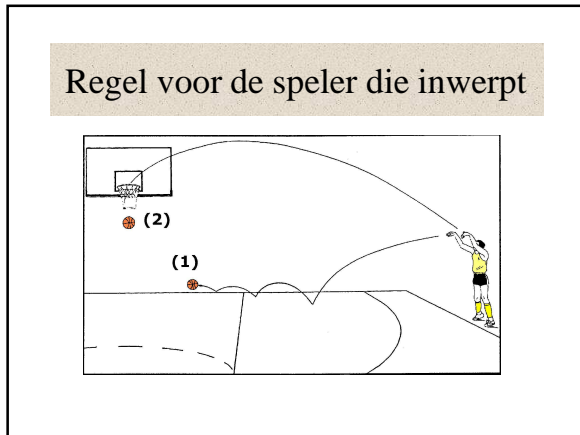
Na een inbreuk of enig oponthoud van het spel:

- De speler die de bal gaat inwerpen moet zich buiten het veld bevinden op de plaats die het dichtst is gelegen bij het punt waar de inbreuk werd gepleegd, zoals aangegeven door de scheidsrechter, of het spel werd stilgelegd, **behalve direct achter het bord.**



Regel voor de speler die inwerpt









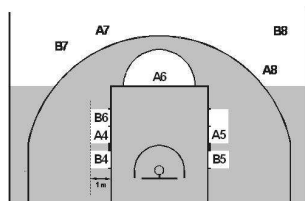
Vrijworp

De nemer van de vrije worp(en):

- Moet een plaats innemen vlak achter de vrije worplijn en binnen de halve cirkel (benjamins en ouder).
- Het staat hem vrij elke willekeurige manier van werpen te gebruiken, mits hij op zo'n wijze schiet dat de bal, zonder de grond te raken, van boven door de basket gaat of de bal de ring raakt.
- Moet binnen de 5 sec. nadat de bal hem door één van de scheidsrechters ter beschikking is gesteld een doelpoging ondernemen.
- Mag noch de vrije worplijn of het veld voorbij de vrije worplijn aanraken, voordat de bal door de basket is gegaan of de ring geraakt heeft.
- De nemer van de vrije worp is in overtreding als hij een schijnbeweging maakt gedurende het nemen van de vrije worp.

De spelers in de plaatsen langs het vrije worpgebied:

- Maximaal vijf spelers (max. 3 verdedigers en max. 2 aanvallers) mogen de voor hen bestemde plaatsen langs het vrije worpgebied innemen, welke één meter diep worden beschouwd.
- Spelers dienen afwisselend enkel de plaatsen in te nemen die voor hen bestemd zijn.



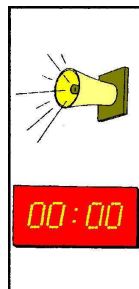
Alle spelers die zich niet bevinden langs het vrije worp gebied

- Dienen zich te bevinden achter het verlengde van de vrije worplijn en achter de driepuntlijn totdat de bal de ring raakt of de vrije worp beëindigd is.
- Moeten niet pogen de nemer van de vrije worp af te leiden.

Einde van de wedstrijd

Einde van de periode of wedstrijd

- Een periode, verlenging of wedstrijd eindigt op het moment dat het signaal van de wedstrijdklok afgaat, dat het einde van de speeltijd aangeeft.



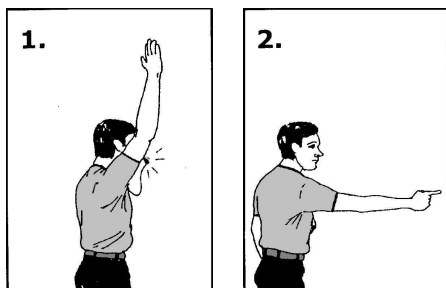
Tijd en plaats voor beslissingen

- De goedkeuring en het ondertekenen van het wedstrijdformulier aan het einde van de wedstrijd door de hoofdscheidsrechter **beëindigt de relatie** van de scheidsrechters met de wedstrijd. Deze **bevoegdheden beginnen** zodra scheidsrechters op het speelveld aanwezig zijn, 20 min. voor het geplande aanvangstijdstip, en **eindigen** op het moment dat de speeltijd verstreken is, vastgesteld door de scheidsrechters.

Praktijk op het veld

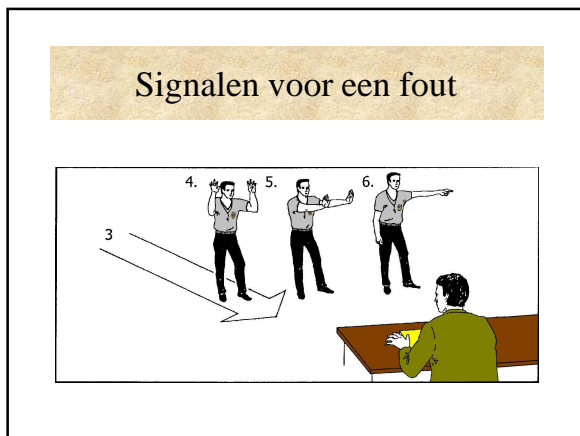
- Signalisatie
- Arbitragemechaniek

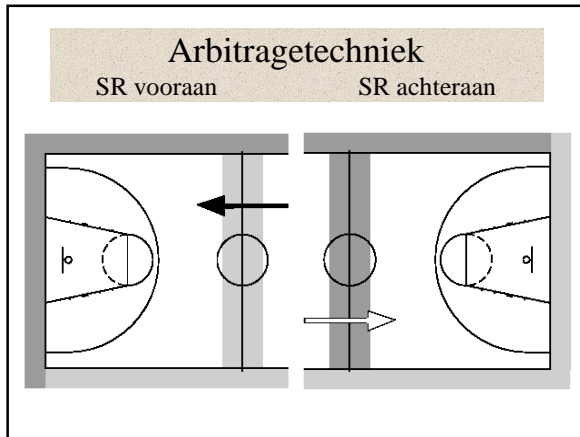
Signalen voor een uitbal

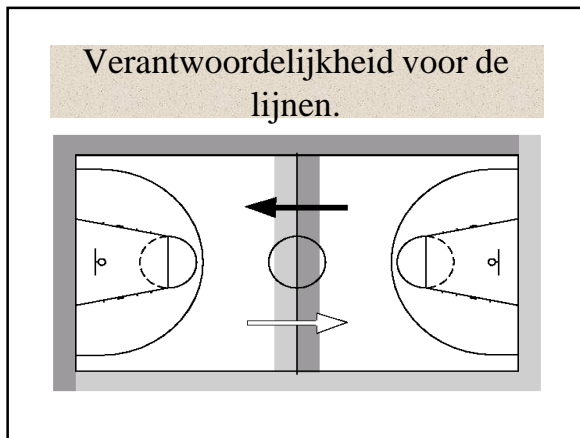


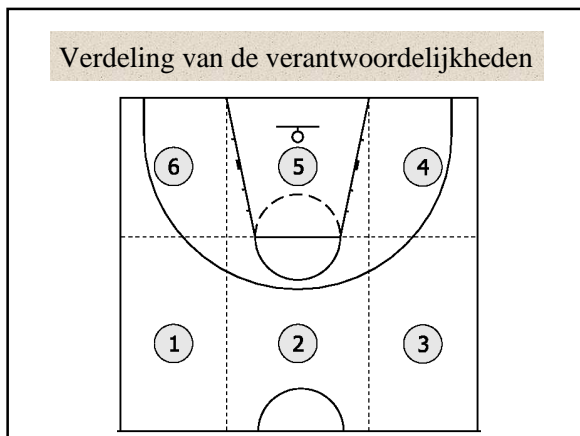


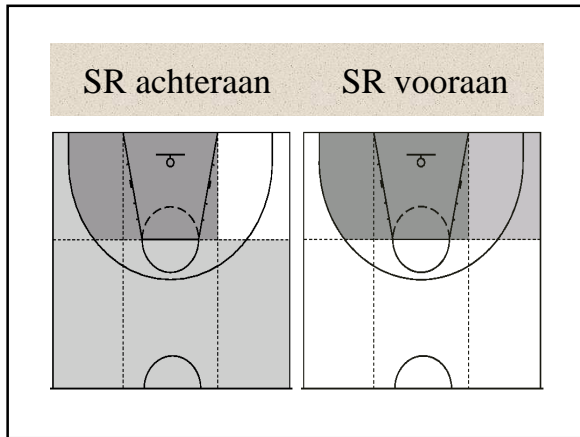














Info

- www.fiba.com
- www.vlaamsebasketballiga.be

- frank.vanmeel@telenet.be
