



basketbal
.vlaanderen

OFFICIËLE BASKETBALREGELS 2024



FIBA

We Are Basketball

Fédération Internationale
de Basketball



FIBA

International Basketball
Federation

We Are Basketball

Officieel Basketbal Reglement 2024

Nederlandstalige versie



Geldig vanaf 1 oktober 2024

INHOUDSOPGAVE:

REGEL EEN – HET SPEL.....	1
Art. 1 Definities.....	1
REGEL TWEE – SPEELVELD en UITRUSTING	1
Art. 2 Het Speelveld	1
Art. 3 Uitrusting	7
REGEL DRIE – DE PLOEGEN.....	7
Art. 4 De Ploegen.....	7
Art. 5 Spelers: letsel en assistentie.....	9
Art. 6 Kapitein: plichten en bevoegdheden	10
Art. 7 Coach en assistent-coach: plichten en bevoegdheden.....	10
REGEL VIER – BEPALINGEN BETREFFENDE HET SPEL.....	11
Art. 8 Speeltijd, gelijke stand en overtimes	11
Art. 9 Begin en einde van een quarter, overtime of de wedstrijd	12
Art. 10 Status van de bal.....	12
Art. 11 Plaatsbepaling van een speler en een scheidsrechter.....	13
Art. 12 Sprongbal en wisselend balbezit	13
Art. 13 Hoe de bal wordt gespeeld	15
Art. 14 Balbezit	15
Art. 15 Doelende speler	16
Art. 16 Doelpunt: wanneer gemaakt en de waarde ervan.....	17
Art. 17 Inworp.....	17
Art. 18 Time-out.....	19
Art. 19 Vervangingen	21
Art. 20 Verbeurdverklaarde wedstrijd.....	22
Art. 21 Verloren verklaarde wedstrijd	23
REGEL VIJF – OVERTREDINGEN	23
Art. 22 Overtredingen	23
Art. 23 Speler uit en bal uit.....	23
Art. 24 Dribbelregel	24
Art. 25 Loopregel	25
Art. 26 3 seconden regel	26
Art. 27 Zwaar bewaakte speler.....	26
Art. 28 8 seconden regel	26
Art. 29 Shotklok	27
Art. 30 Terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft	29
Art. 31 Goaltending en interference	30
REGEL ZES – FOUTEN.....	31
Art. 32 Fouten	31
Art. 33 Contact: algemene principes.....	31
Art. 34 Persoonlijke fout.....	37
Art. 35 Dubbelfout.....	37
Art. 36 Technische fout.....	38
Art. 37 Onsportieve fout.....	40
Art. 38 Diskwalificerende fout	41
Art. 39 Vechten.....	42
REGEL ZEVEN – ALGEMENE VOORZIENINGEN	43
Art. 40 Limieten bij fouten van speler/coach en uitsluitingen	43
Art. 41 Ploegfouten: straf	44
Art. 42 Speciale situaties	44

Art. 43 Vrijworpen.....	45
Art. 44 Herstelbare verkeerde beslissingen	47
REGEL ACHT – SCHEIDSRECHTERS, JURYLEDEN, COMMISSARIS: PLICHTEN EN BEVOEGDHEDEN.....	50
Art. 45 Scheidsrechters, juryleden en commissaris.....	50
Art. 46 De Crew chief: plichten en bevoegdheden.....	50
Art. 47 Scheidsrechters: plichten en bevoegdheden	51
Art. 48 Aantekenaar en assistent-aantekenaar: plichten.....	52
Art. 49 Tijdopnemer: plichten.....	53
Art. 50 Shotklokoperator: plichten	54
A - SIGNALEN VAN DE SCHEIDSRECHTERS.....	56
B - HET WEDSTRIJDFORMULIER	66
C - OFFICIELE FIBA INTERPRETATIES 2024.....	79
ART.4 Ploegen	80
ART.5 Spelers: Letsel en assistentie	80
ART.7 Coaches: Plichten en Bevoegdheden	83
ART.8 Speeltijd, gelijke stand en overtime	84
ART.9 Start en einde van een quarter, overtime en de wedstrijd.....	84
ART.10 Status van de bal	86
ART.12 Sprongbal en wisselend balbezit	86
ART.13 Hoe de bal gespeeld wordt	90
ART.14 Balcontrole	91
ART.15 Speler in act of shooting.....	91
ART.16 Doelpunt: Wanneer gemaakt en de waarde.....	92
ART.17 Inworp.....	94
ART.18 Art. 19 Time-out / Vervanging	103
ART.23 Speler buiten en bal buiten	107
ART.24 Dribbelen.....	107
ART.25 Loopregel	108
ART.26 3 seconden	109
ART.27 Zwaar bewaakte speler.....	109
ART.28 8 seconden	110
ART.29 ART.50 Shotklok.....	111
ART.30 Terugkeer van de bal naar verdedigingshelft.....	119
ART.31 Goaltending en Interference	121
ART.33 Contact: Algemene principes	125
ART.34 Persoonlijke fout.....	127
ART.35 Dubbele fout.....	128
ART.36 Technische fout.....	130
ART.37 Onsportieve fout.....	138
ART.38 Diskwalificerende fout	139
ART.39 Vechten.....	141
ART.42 Speciale situaties	143
ART.43 Vrijworpen.....	146
ART.44 Herstelbare verkeerde beslissingen	146
D - Wedstrijdblad – diskwalificerende fouten	155
E - TREFWOORDEN	157

TABEL VAN DE TEKENINGEN:

Diagram 1	Volledig speelveld.....	3
Diagram 2	Vloer	4
Diagram 3	Beperkt gebied	5
Diagram 4	2-punts- / 3-puntsgebied	5

Diagram 5	Jurytafel en stoelen voor de vervangers.....	6
Diagram 6	Cilinderprincipe	32
Diagram 7	Opstelling spelers tijdens de vrijworpen	46
Diagram 8	Signalen van de scheidsrechter	65
Diagram 9	Het wedstrijdformulier.....	66
Diagram 10	Hoofding van het wedstrijdformulier	67
Diagram 11	Ploegen op het wedstrijdformulier (voor de wedstrijd)	68
Diagram 12	Ploegen op het wedstrijdformulier (na de wedstrijd).....	69
Diagram 13	Doorlopende score.....	75
Diagram 14	Opsomming	76
Diagram 15	Onderaan het wedstrijdformulier.....	76
Diagram 1	Voorbeelden van sjaalvormige haarbanden	80
Diagram 2	Een doelpunt is gescoord	94
Diagram 3	Bal is in contact met de ring	124
Diagram 4	De bal is in de basket	124
Diagram 5	Positie van een speler binnen/buiten het gebied van de 'no-charge semi-circle'	126

In de "Officiële Basketbal Regels" is elke verwijzing naar de mannelijke vorm van woorden als coach, speler, scheidsrechter, enz. niet discriminerend bedoeld. Logischerwijze worden hiermee ook vrouwen aangeduid. Het moet duidelijk zijn dat dit alleen gedaan wordt ter vereenvoudiging.

REGEL EEN – HET SPEL

Art. 1 Definities

1.1 Het Basketbalspel

Basketbal wordt gespeeld door 2 ploegen van ieder 5 spelers. Het doel van elke ploeg is de bal in de basket van de tegenpartij te werpen en de andere ploeg te verhinderen een doelpunt te maken.

De wedstrijd wordt gespeeld onder toezicht van de scheidsrechters, tafellofficiëlen en een commissaris, indien aanwezig.

1.2 Verantwoordelijkheid van de deelnemers

Alle deelnemers aan de wedstrijd, tafellofficiëls, de technische afgevaardigden/commissarissen, indien aanwezig, alle ploegleden die speelgerechtigd zijn, de hoofdcoaches en andere begeleidende delegatieleden moeten een positieve rol spelen in het soepele verloop van de wedstrijd en er wordt van hen verwacht dat ze altijd ethisch gedrag vertonen. Als zij zich bewust worden van een onnauwkeurigheid (corrigeerbare fout) in de puntentelling met betrekking tot de score, fouten, time-outs en de tijdwaarneming en shotklok-operaties, wordt van hen verwacht dat zij de scheidsrechters onmiddellijk op de hoogte stellen om ervoor te zorgen dat de fout wordt gecorrigeerd in overeenstemming met deze regels.

1.3 Basket: die van de tegenstander en de eigen basket

De basket waarop door een ploeg wordt aangevallen is de basket van de tegenstander en de basket die verdedigd wordt is hun eigen basket.

1.4 De winnaar van de wedstrijd

De ploeg die aan het eind van de speeltijd het hoogst aantal wedstrijd punten gescoord heeft is de winnaar.

REGEL TWEE – SPEELVELD en UITRUSTING

Art. 2 Het Speelveld

2.1 Het Speelveld

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

2.2 De vloer moet het speelveld omvatten, omgeven door een extra baan die vrij is van obstakels met een minimum van 2 m (diagram 2). De vloer moet derhalve afmetingen hebben van ten minste 32 m in de lengte en ten minste 19 m in de breedte.

2.3 De verdedigingshelft van een ploeg bestaat uit de eigen basket, dat deel van het bord dat zich in het veld bevindt en dat deel van het speelveld dat begrensd wordt door de eindlijn achter hun eigen basket, de zijlijnen en de middenlijn.

2.4 De aanvalshelft van een ploeg bestaat uit de basket van de tegenstander, dat deel van het bord dat zich in het veld bevindt en dat deel van het speelveld dat

begrensd wordt door de eindlijn achter de basket van de tegenpartij, de zijlijnen en de binnenste rand van de middenlijn, gelegen dichtst bij de basket van de tegenpartij.

2.5 Lijnen

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

2.5.1 Eindlijnen en zijlijnen

Het speelveld wordt afgebakend door de grenslijn, bestaande uit de eindlijnen (aan de korte zijden) en de zijlijnen (aan de lange zijden). Deze lijnen maken geen deel uit van het speelveld.

Het speelveld bevindt zich op tenminste 2 meter van enig obstakel, inclusief de personen die op de spelersbank zitten, zijnde de coach, assistent-coach, vervangers, uitgesloten spelers (5 persoonlijke fouten) en ploegbegeleiders.

2.5.2 Middenlijn, middencirkel en halve cirkels aan de vrijworplijn

De middenlijn is de lijn getrokken evenwijdig aan de eindlijnen vanuit het midden van de zijlijnen. Deze lijn dient aan elke kant 0,15 m buiten de zijlijnen uit te steken. De middenlijn maakt deel uit van de verdedigingshelft.

De middencirkel moet in het midden van het veld zijn aangebracht met een straal van 1,80 m, gemeten tot de buitenzijde van de lijn waarmee hij wordt aangegeven.

De halve cirkels aan de vrijworplijn moeten op het veld zijn aangebracht met een straal van 1,80 m, gemeten tot de buitenzijde van de lijn waarmee hij wordt aangegeven, en hun middelpunten vallen samen met het midden van de vrijworplijnen. (Diagram 3)

2.5.3 Vrijworplijnen, beperkte gebieden en vrijworp rebound plaatsen

De vrijworplijn moet evenwijdig aan elke eindlijn worden getrokken. De buitenkant van deze lijn moet 5,80 m verwijderd zijn van de binnenzijde van de eindlijn, de lengte moet 3,60 m bedragen. Het midden ervan moet liggen op de lengteas van het speelveld.

De beperkte gebieden zijn de rechthoekige gebieden op het speelveld die begrensd worden door de eindlijnen, de verlengde vrijworplijnen en de lijnen die beginnen op de eindlijnen, met hun buitenkant 2,45 m verwijderd van het midden van deze lijnen, en die eindigen aan de verlengde vrijworplijnen. Deze lijnen, exclusief de eindlijnen, maken deel uit van het beperkt gebied.

De vrijworp rebound plaatsen langs de beperkte gebieden, die tijdens het nemen van vrijworpen door de spelers mogen ingenomen worden, moeten worden aangebracht als in Diagram 3.

2.5.4 3-puntsgebied

Het 3-puntsgebied van een ploeg (Diagram 1 en Diagram 4) is het gehele vloeroppervlak van het speelveld, behalve het gebied bij de basket van de tegenstander beperkt door en inclusief:

- De 2 evenwijdige lijnen vertrekkend van en loodrecht op de eindlijn, met hun buitenzijde op 0,90 m van de binnenzijde van de zijlijnen.
- Een halve cirkel met straal 6,75 m, gemeten vanaf het punt op de vloer loodrecht onder het precieze middelpunt van de basket van de tegenstander tot de buitenzijde van die halve cirkel. De afstand van dit punt tot de

binnenzijde van de eindlijn moet 1,575 m zijn. De halve cirkel gaat over in de evenwijdige lijnen.

De 3-puntslijn maakt geen deel uit van het 3-puntsgebied.

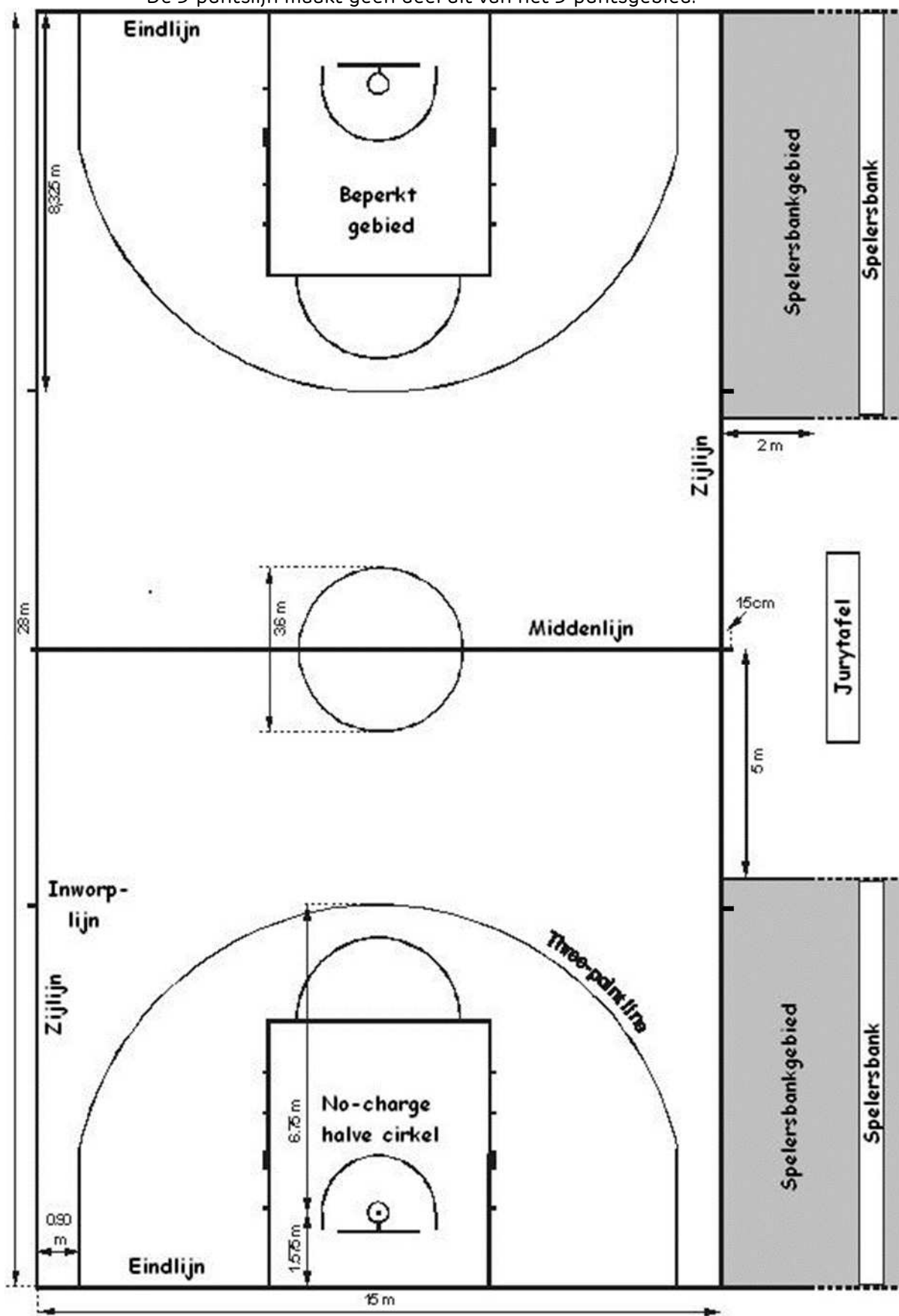


Diagram 1 Volledig speelveld

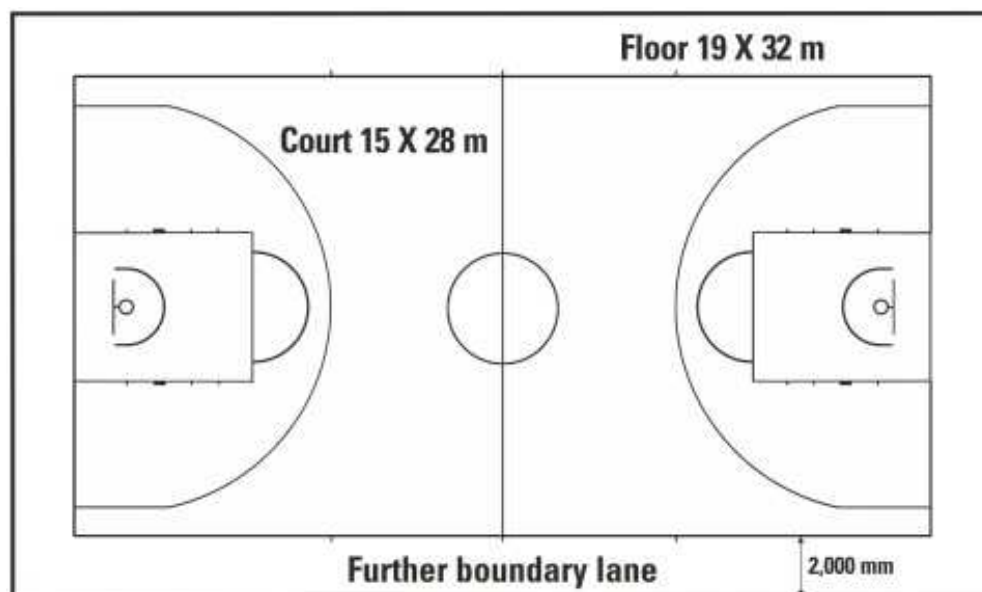


Diagram 2 Vloer

2.5.5

Spelersbankgebieden

De spelersbankgebieden moeten afgebakend zijn buiten het speelveld en worden begrensd door 2 lijnen zoals in Diagram 1.

Er moeten 16 stoelen ter beschikking gesteld worden in elk spelersbankgebied voor de ploegleden op de spelersbank. Dit zijn: de coaches, de assistent-coaches, de vervangers, uitgesloten spelers (5 persoonlijke fouten) en de ploegbegeleiders. Alle andere personen moeten op tenminste 2 m achter de spelersbank plaats nemen.

2.5.6

Inworplijnen

De 4 lijnen, 2 ervan aan elke zijlijn, van 0,15 m zijn aangebracht buiten het speelveld aan de overzijde van de scoretafel, met de buitenzijde op 8,325 m van de binnenzijde van de dichtstbijzijnde eindlijn.

2.5.7

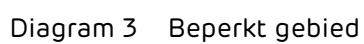
No-charge semi-circle gebieden

De no-charge semi-circle gebieden zullen op het speelveld aangebracht zijn met de volgende begrenzingen:

- Een halve cirkel met een straal van 1,30 m gemeten vanaf het punt op de vloer loodrecht onder het precieze middelpunt van de basket van de tegenstander tot de buitenzijde van die halve cirkel. De halve cirkel is toegevoegd aan:
- De 2 parallelle lijnen loodrecht op de eindlijn, de buitenzijde 1,30 m vanaf het punt op de vloer loodrecht onder het precieze middelpunt van de basket, 0,375 m lang en eindigend op 1,20 m van de binnenzijde van de eindlijn.

De no-charge semi-circle gebieden worden vervolledigd door een denkbeeldige lijn die de uiteinden van de parallelle lijnen verbindt direct onder de voorzijde van het bord.

De no-charge semi-circle lijnen maken deel uit van de no-charge semi-circle gebieden.



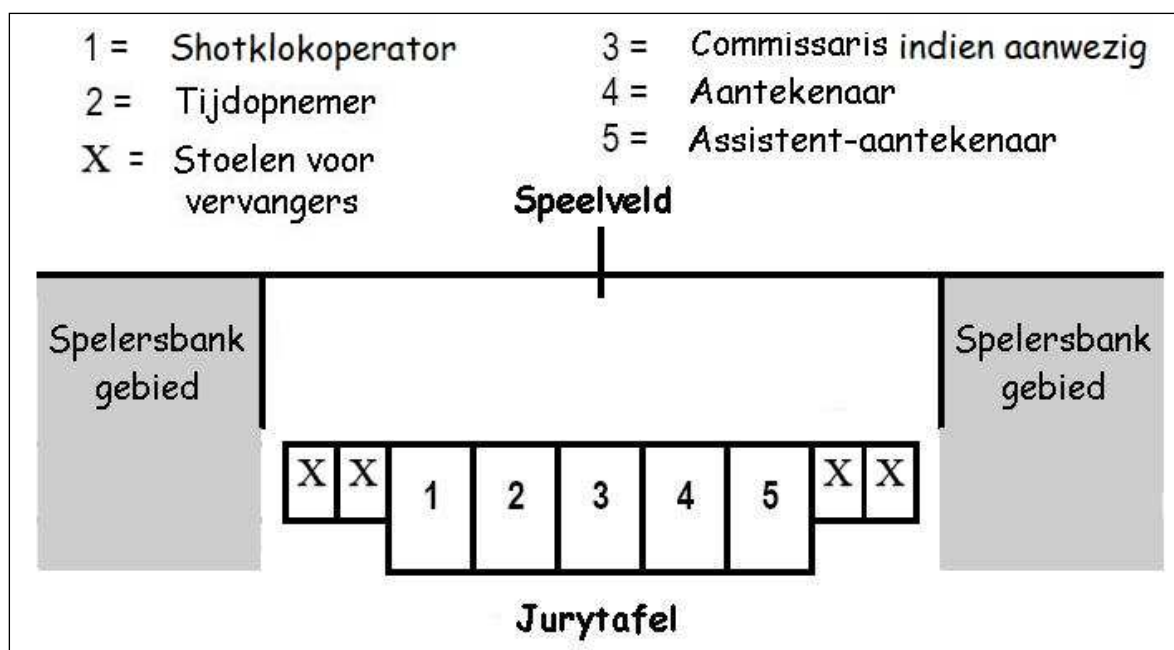


Diagram 5 Jurytafel en stoelen voor de vervangers

De jurytafel en de zitplaatsen moeten op een verhoogd platform geplaatst worden. De omroeper en/of de statistici (indien aanwezig) mogen naast en/of achter de jurytafel zitten.

Art. 3 Uitrusting

De hierna vermelde uitrusting moet aanwezig zijn:

- Basketstructuren, bestaande uit:
 - Borden
 - Baskets bestaande uit (klap)ringen en netten
 - Basketsteunen voorzien van bekleding.
- Basketballen
- Wedstrijdklok
- Scorebord
- Shotklok
- Een stopwatch of een gepast (zichtbaar) apparaat (niet de wedstrijd klok) voor het bijhouden van de time-outs
- 2 afzonderlijke, duidelijk verschillende en luide signalen, bestemd voor
 - Shotklok operator,
 - Tijdopnemer.
- Wedstrijdformulier
- Bordjes voor spelers/coachfouten
- Bordjes voor ploegfouten
- Pijl voor wisselend balbezit
- Speloppervlak
- Speelveld
- Voldoende verlichting.

Voor een meer gedetailleerde beschrijving van de uitrusting, zie de Engelse tekst "Official Basketball Rules 2022 - Basketball Equipment" op fiba.basketball.

REGEL DRIE – DE PLOEGEN

Art. 4 De Ploegen

4.1 Definitie

4.1.1 Een lid van een ploeg is spelbevoegd wanneer hij de toestemming heeft uit te komen voor een ploeg, zoals vastgelegd in de reglementen van de organiserende instantie van de competitie. Leeftijdsgrenzen worden daarbij ook in acht genomen.

4.1.2 Een lid van een ploeg is speelgerechtigd wanneer zijn naam was ingevuld op het wedstrijdformulier voor aanvang van de wedstrijd, voor zover hij niet gediskwalificeerd is of 5 fouten begaan heeft.

4.1.3 Tijdens de speeltijd is elk lid van de ploeg:

- Hetzij een speler wanneer hij op het speelveld staat en speelgerechtigd is.
- Hetzij een vervanger wanneer hij niet op het speelveld staat maar wel speelgerechtigd is.
- Hetzij een uitgesloten speler die 5 fouten begaan heeft en dus niet langer speelgerechtigd is.

4.1.4 Tijdens elk interval worden alle speelgerechtigde leden van de ploeg beschouwd als spelers.

4.2 Regel

4.2.1 Elke ploeg moet bestaan uit:

- Niet meer dan 12 speelgerechtigde spelers, een kapitein meegerekend.

- Een coach.
- Een maximum van 8 ploegbegeleiders, inclusief de assistent-coach die op de spelersbank mogen plaatsnemen. In het geval een ploeg meerdere assistent-coaches heeft zal enkel de eerste assistent-coach vermeld worden op het wedstrijdblad.

4.2.2 Gedurende de speeltijd moeten er 5 ploeggenoten van iedere ploeg zich op het speelveld bevinden die mogen vervangen worden.

4.2.3 Een vervanger wordt speler en een speler wordt vervanger wanneer:

- Een scheidsrechter de vervanger wenkt om het speelveld te betreden.
- Een vervanger een vervanging komt aanvragen bij de tijdopnemer gedurende een time-out of een interval.

4.3 **Spelersuniform**

4.3.1 Het spelersuniform van alle ploeggenoten moet bestaan uit:

- Shirts, waarvan de voor- en de achterzijde dezelfde, overheersende kleur hebben als de shorts. Bij shirts met mouwen zijn enkel korte mouwen tot boven de elleboog toegestaan. Shirts met lange mouwen zijn niet toegestaan.
Alle spelers moeten hun shirts in hun speelbroek vaststeken. "All-in-ones" zijn toegelaten.
- Shorts, die aan de voor- en achterzijde dezelfde, overheersende kleur hebben als die van de shirts. Shorts moeten boven de knie uitkomen.
- Kousen van dezelfde dominante kleur voor alle ploeggenoten. De kousen moeten zichtbaar zijn.

4.3.2 Iedere speler moet een shirt dragen met op de voor- en rugzijde een duidelijk nummer, in een kleur die contrasteert met de kleur van het shirt.

De nummers moeten duidelijk zichtbaar zijn en:

- Het nummer op de rug moet minstens 16 cm hoog zijn.
- Het nummer op de borst moet minstens 8 cm hoog zijn.
- De nummers moeten minstens 2 cm breed zijn.
- Ploegen mogen enkel de nummers 0 en 00 en van 1 tot 99 gebruiken.
- Spelers van dezelfde ploeg mogen geen gelijke nummers dragen.
- Alle publiciteit op het shirt, of een logo, dient tenminste 4 cm verwijderd te zijn van de nummers.

4.3.3 Ploegen moeten minimaal 2 stellen shirts hebben en:

- De eerstgenoemde ploeg op het programma (thuisploeg) moet shirts dragen in een lichte kleur (bij voorkeur wit).
- De als tweede genoemde ploeg (bezoekende ploeg) dient donkergekleurde shirts te dragen.
- Echter, indien de 2 betrokken ploegen ermee instemmen, mogen zij de kleur van de shirts omwisselen.

4.4 **Andere uitrusting**

4.4.1 Al de door spelers gebruikte uitrusting moet passend zijn voor basketbal. Elke uitrusting die bedoeld is om de lengte of de reikwijdte van een speler te verhogen, of, op welke wijze dan ook, een oneerlijk voordeel geeft, mag niet toegelaten worden.

4.4.2 Spelers mogen geen uitrusting (voorwerpen) dragen die andere spelers zouden kunnen kwetsen.

- De volgende zaken zijn niet toegestaan:

- Bescherming voor vingers, handen, polsen, ellebogen of onderarmen, helmen, gipsverband of braces gemaakt van leer, plastic, vervormbaar (zacht) plastic, metaal of enig andere harde substantie, zelfs als deze bedekt is met een zachte beschermklaag.
- Voorwerpen die zouden kunnen snijden of schaafwonden veroorzaken (vingernagels dienen kort geknipt te zijn).
- Haar accessoires en sieraden.
- De volgende zaken zijn toegestaan:
 - Bescherming voor schouders, bovenarmen, dijbeen of onderbeen indien het materiaal met een voldoende beschermklaag bedekt is.
 - Arm- en beenkleding, met inbegrip van onderhemden en onderbroeken, van compressiemateriaal.
 - Hoofdbedekking. Deze mag geen deel van het gezicht geheel of gedeeltelijk bedekken (ogen, neus, lippen, enz.) en mag geen gevaar zijn voor de speler die het draagt of voor andere spelers. De hoofdbedekking zal geen sluiting hebben rond het aangezicht of hals en zal nergens uitsteken.
 - Knie-, schouder- en enkelbraces
 - Een bescherming voor een gebroken neus, zelfs als deze gemaakt is van hard materiaal.
 - Transparante, niet gekleurde mondbescherming.
 - Een bril, indien deze geen gevaar oplevert voor andere spelers.
 - Polsbanden en haarbanden, met een maximale breedte van 10 cm, gemaakt van stof.
 - Tape voor armen, schouders, benen, enz.

Alle spelers van de ploeg moeten al hun arm- en beencompressiekleding, inclusief onderhemden en onderbroeken, hoofdbedekking, polsbanden, haarbanden en tapes van dezelfde kleur dragen.

- 4.4.3 Tijdens de wedstrijd mag een speler sportschoenen dragen van om het even welke kleurencombinatie. Geen knipperlichtjes, reflecterend materiaal of andere versieringen zijn toegelaten.
- 4.4.4 Tijdens de wedstrijd mag een speler geen commerciële, publicitaire of liefdadige naam, merk, logo of andere identificatie dragen op, maar niet beperkt tot, zijn/haar lichaam, in zijn/haar haar of op een andere wijze.
- 4.4.5 Elke andere uitrusting die niet specifiek in dit artikel vermeld staat moet eerst de toestemming verkrijgen van de Technische Commissie van de FIBA.

Art. 5 Spelers: letsel en assistentie

- 5.1 De scheidsrechters mogen de wedstrijd stilleggen in geval van een blessure van spelers.
- 5.2 Wanneer de bal levend is als een speler gekwetst raakt, moet de scheidsrechter niet fluiten totdat de spelfase is afgesloten, dit betekent, totdat de ploeg die de bal in bezit had een doelpoging heeft ondernomen, de bal uit haar bezit heeft verloren, de bal aan het spel heeft onttrokken of totdat de bal dood is geworden. Indien het noodzakelijk is om een gewonde speler te beschermen, kunnen de scheidsrechters het spel onmiddellijk stilleggen.
- 5.3 Indien de gekwetste speler het spel niet onmiddellijk (ongeveer 15 seconden) kan hervatten of indien hij verzorgd wordt of indien een speler assistentie krijgt van zijn eigen coach, assistent-coach, ploeggenoten en/of ploegbegeleiders, moet hij vervangen worden tenzij de ploeg herleid werd tot minder dan 5 spelers op het speelveld.

- 5.4 Coach, assistent-coaches, vervangers, uitgesloten spelers (5 persoonlijke fouten) en ploegbegeleiders mogen, enkel na de toelating door een scheidsrechter, het speelveld betreden om een gekwetste speler bij te staan voordat hij vervangen wordt.
- 5.5 Een dokter mag het speelveld betreden, zonder de toelating van een scheidsrechter, indien, naar zijn oordeel, de gekwetste speler onmiddellijk medische bijstand nodig heeft.
- 5.6 Tijdens de wedstrijd moet elke speler die bloedt of een open wonde heeft, vervangen worden. Hij mag alleen dan terug op het speelveld komen nadat de bloeding gestopt is en het aangetast oppervlak of de open wonde volledig en veilig bedekt is.
- 5.7 Indien de gekwetste speler, of elke speler die bloedt of een open wonde heeft, hersteld is gedurende een time-out genomen door één van beide ploegen, vóór het signaal van de tijdopnemer voor vervanging, dan mag die speler verder spelen.
- 5.8 Spelers die door hun coach aangewezen zijn om de wedstrijd te beginnen of die verzorging krijgen tussen de vrijworpen mogen vervangen worden in het geval van letsel. In dit geval is het de tegenstanders, indien zij dit wensen, eveneens toegestaan hetzelfde aantal spelers te vervangen.

Art. 6 Kapitein: plichten en bevoegdheden

- 6.1 De kapitein (CAP) is een speler, die aangeduid is door zijn coach, om zijn ploeg te vertegenwoordigen op het speelveld. Hij/zij mag tijdens de wedstrijd op een beleefde wijze communiceren met de scheidsrechters om inlichtingen te verkrijgen, echter alleen wanneer de bal dood is en de wedstrijdklok stilstaat.
- 6.2 De kapitein moet binnen 15 minuten na het einde van de wedstrijd de crew chieft informeren indien zijn/haar ploeg protest wenst aan te tekenen tegen de einduitslag van de wedstrijd. Hij/zij moet dan het wedstrijdformulier tekenen in de ruimte aangeduid met "Handtekening van de kapitein in geval van protest".

Art. 7 Coach en assistent-coach: plichten en bevoegdheden

- 7.1 Uiterlijk 40 minuten voor de wedstrijd moet elke coach of zijn vertegenwoordiger aan de aantekenaar een lijst met de namen en bijhorende nummers opgeven van de spelers die bevoegd zijn om aan de wedstrijd deel te nemen, alsook de naam van de kapitein, de coach en de assistent-coach.
Alle ploegleden waarvan de naam is ingeschreven op het wedstrijdformulier zijn speelgerechtigd, zelfs als zij toekomen na het begin van de wedstrijd.
- 7.2 Uiterlijk 10 minuten voor het voorziene beginuur van de wedstrijd moeten de beide coaches hun instemming betuigen met de namen en de nummers van de leden van hun ploeg en de namen van de coaches door het wedstrijdblad te ondertekenen. Op hetzelfde ogenblik moeten zij de 5 spelers aanduiden die de wedstrijd zullen beginnen. De coach van ploeg "A" dient dit als eerste te doen.
- 7.3 De coaches, assistent-coaches, vervangers, uitgesloten spelers (5 persoonlijke fouten) en ploegbegeleiders zijn de enige personen die op de spelersbank mogen zitten en binnen hun spelersbankgebied mogen verblijven. Gedurende de speeltijd moeten alle vervangers, uitgesloten spelers (5 persoonlijke fouten) en ploegbegeleiders blijven zitten.
- 7.4 De coach of de assistent-coach mogen zich tijdens de wedstrijd naar de jurytafel begeven om statistische informatie in te winnen, maar alleen wanneer de bal dood wordt en de wedstrijdklok stilstaat.

- 7.5 De coach mag op een beleefde manier communiceren met de scheidsrechters gedurende de wedstrijd om informatie te verkrijgen maar enkel als de bal dood is en de wedstrijdklok stil staat.
- 7.6 Ofwel de coach, ofwel de assistent-coach, maar slechts één van hen, heeft de toelating om te blijven rechtstaan gedurende de wedstrijd. Zij mogen spelers toespreken tijdens de wedstrijd op voorwaarde dat zij binnen het spelersbankgebied blijven. De assistent-coach zal niet communiceren met de scheidsrechters.
- 7.7 Indien een assistent-coach aanwezig is, moet zijn naam voor het begin van de wedstrijd op het wedstrijdformulier worden genoteerd (zijn handtekening is niet noodzakelijk). Hij moet alle taken en bevoegdheden van de coach op zich nemen, indien deze, om welke reden dan ook, niet in staat is zijn functie verder uit te oefenen.
- 7.8 Wanneer de kapitein het speelveld verlaat, moet de coach een scheidsrechter het nummer van de speler meedelen, die als kapitein op het speelveld zal fungeren.
- 7.9 De kapitein moet als speler-coach optreden in het geval er geen coach aanwezig is, of de coach niet meer in staat is zijn functie verder uit te oefenen en er geen assistent-coach op het wedstrijdformulier vermeld staat (of deze laatste niet meer in staat is zijn functie verder uit te oefenen). Als de kapitein het speelveld moet verlaten, mag hij als coach blijven optreden. Moet hij echter het veld verlaten ten gevolge van een diskwalificerende fout, of kan hij niet verder als coach optreden ten gevolge van een kwetsuur, dan moet degene die hem vervangt als kapitein, ook als coach vervangen.
- 7.10 De coach wijst voor zijn ploeg de nemer van de vrijworpen aan in alle gevallen waar de vrijworpner niet bepaald wordt door de spelregels.

REGEL VIER – BEPALINGEN BETREFFENDE HET SPEL

Art. 8 Speeltijd, gelijke stand en overtimes

- 8.1 De wedstrijd moet bestaan uit 4 quarters van 10 minuten elk.
- 8.2 Er is een interval van 20 minuten voor het geplande tijdstip dat de wedstrijd moet beginnen.
- 8.3 Tussen het eerste en het tweede quarter (eerste speelhelft), tussen het derde en het vierde quarter (tweede speelhelft) en voorafgaand aan elke overtime is er een interval van 2 minuten.
- 8.4 Tussen beide speelhelften is er een interval van 15 minuten.
- 8.5 Een interval begint:
- 20 minuten voor de geplande aanvang van de wedstrijd.
 - Met het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van een quarter of overtime.
- 8.6 Een interval eindigt:
- Bij het begin van het eerste quarter wanneer de bal de hand(en) van de crew chief verlaat bij het opgooien voor de sprongbal.
 - Bij het begin van alle andere quarters en overtimes wanneer de bal ter beschikking staat van de speler die de inworp uitvoert .
- 8.7 Indien de stand aan het einde van het vierde quarter gelijk is, moet de wedstrijd worden voortgezet met zoveel overtimes van elk 5 minuten als nodig blijken om de gelijke stand op te heffen.

Als de totale score van een 2-wedstrijden competitie systeem, thuis en uit, over beide wedstrijden gelijk is, wordt de 2^{de} wedstrijd voortgezet met zoveel overtimes van elk 5 minuten als nodig is om de gelijke stand op te heffen.

- 8.8 Als een fout wordt begaan tegen het einde van een quarter en van de overtime, zal de scheidsrechter de resterende speeltijd bepalen. Een minimum van 0.1 zal op de wedstrijdklok worden getoond.
- 8.9 Indien een technische, onsportieve of diskwalificerende fout wordt begaan gedurende een interval moeten de eventuele vrijworpen uitgevoerd worden voor het begin van het volgende quarter of overtime.

Art. 9 Begin en einde van een quarter, overtime of de wedstrijd

- 9.1 Het eerste quarter begint wanneer de bal de hand(en) van de crew chief verlaat bij het opgooien voor de sprongbal in de middencirkel.
- 9.2 Alle andere quarters of overtimes beginnen wanneer de bal ter beschikking is van de speler die de inworp uitvoert.
- 9.3 De wedstrijd kan niet beginnen indien één van beide ploegen niet op het speelveld is met 5 spelers die klaar zijn om te spelen.
- 9.4 Bij iedere wedstrijd zal de eerstgenoemde ploeg in het programma (thuisploeg) kijkend naar het speelveld
- plaats nemen op de spelersbank links van de jurytafel,
 - de warming-up vóór de wedstrijd doen op de speelhelft voor hun spelersbank.
- Indien de beide ploegen echter akkoord gaan, mogen zij de spelersbanken en/of de warming-up speelhelft omwisselen.
- 9.5 De ploegen dienen van basket te wisselen voor de tweede speelhelft.
- 9.6 Tijdens alle mogelijke overtimes blijven beide ploegen naar dezelfde baskets spelen als in het vierde quarter.
- 9.7 Een quarter, overtime of wedstrijd eindigen op het moment dat het signaal van de wedstrijdklok weerklinkt voor het einde van het quarter of overtime. Als het bord is uitgerust met rode verlichting rond zijn omtrek, dan heeft de verlichting voorrang op het geluid van de wedstrijdklok.

Art. 10 Status van de bal

- 10.1 De bal is of dood of levend.
- 10.2 De bal wordt **levend** wanneer:
- Tijdens de sprongbal, de bal de hand(en) van de crew chief verlaat bij de opworp.
 - Tijdens een vrijworp, de bal ter beschikking staat van de vrijworpnemer.
 - Tijdens een inworp, de bal ter beschikking staat van de speler die de inworp uitvoert.
- 10.3 De bal wordt **dood** wanneer:
- Een velddoelpunt wordt gemaakt of een vrijworp slaagt.
 - Een scheidsrechter fluit terwijl de bal levend is.
 - Het duidelijk is dat de bal niet in de basket zal gaan bij een vrijworp die zal gevolgd worden door:
 - Nog één of meerdere vrijworpen.
 - Een volgende straf (vrijworp(en) en/of balbezit).
 - Het signaal van de wedstrijdklok weerklinkt voor het einde van het quarter of overtime.

- Het signaal van de shotklok weerklinkt terwijl een ploeg nog in balbezit is.
- De bal die in de lucht is voor een velddoelpoging geraakt wordt door een speler van gelijk welke ploeg nadat:
 - Een scheidsrechter fluit.
 - Het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van een quarter of overtime gaat.
 - Het shotklok signaal weerklinkt.

10.4 De bal wordt **niet dood** en een gemaakt doelpunt is geldig wanneer:

- De bal in de lucht is voor een doelpoging en:
 - Een scheidsrechter fluit.
 - Het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van een quarter of overtime gaat.
 - Het shotklok signaal weerklinkt.
- De bal in de lucht is voor een vrijworp en een scheidsrechter fluit voor ongeacht elke andere overtreding dan een begaan door de nemer van de vrijworp.
- De bal in bezit is van een shotter voor een velddoelpunt die zijn worp beëindigt met een ononderbroken beweging die begonnen was vooraleer een fout belast werd door gelijk welke tegenstander of persoon op de spelersbank van de tegenpartij.

Deze voorziening is niet van toepassing, en een gemaakt doelpunt is niet geldig indien nadat een scheidsrechter gefloten heeft en een volledig nieuwe act-of-shooting wordt begonnen.

Art. 11 Plaatsbepaling van een speler en een scheidsrechter

- 11.1 De plaats van een **speler** wordt bepaald door de plaats waar hij de vloer raakt.
- Terwijl hij in de lucht is ten gevolge van een sprong behoudt hij dezelfde status die hij had toen hij het laatst de vloer raakte. Dit is met inbegrip van de grenslijnen, de middenlijn, de 3-puntslijn, de vrijworplijn, de lijnen die het beperkte gebied begrenzen en de lijnen die de no-charge halve cirkel begrenzen.
- 11.2 De plaats van een **scheidsrechter** wordt op dezelfde wijze bepaald als die van een speler. Als een bal een scheidsrechter raakt, is dat hetzelfde als het raken van de grond op de plaats waar de scheidsrechter zich bevindt.

Art. 12 Sprongbal en wisselend balbezit

- 12.1 **Sprongbal definitie**
- 12.1.1 Een **sprongbal** vindt plaats wanneer de scheidsrechter de bal opgooit tussen 2 tegenstanders.
- 12.1.2 **Balvast** vindt plaats wanneer een of meerdere spelers van beide ploegen één of beide handen stevig op de bal hebben, waarbij geen enkele speler balbezit zou kunnen verkrijgen zonder ongepaste ruwheid.
- 12.2 **Sprongbal procedure**
- 12.2.1 Elke springer moet zich opstellen met beide voeten binnen de helft van de middencirkel, die het dichtst is bij zijn eigen basket, met één voet dichtbij de middenlijn.
- 12.2.2 Ploeggenoten mogen geen plaatsen naast elkaar rond de cirkel innemen indien een tegenstander één van deze plaatsen wenst te bezetten.
- 12.2.3 De scheidsrechter moet dan de bal loodrecht tussen de 2 tegenstanders opgooien tot een grotere hoogte dan één van hen door springen kan bereiken.

- 12.2.4 De bal moet worden aangetikt met de hand(en) **nadat** deze het hoogste punt bereikt heeft door tenminste één springer.
- 12.2.5 Geen van beide springers mag zijn positie verlaten alvorens de bal legaal getikt is.
- 12.2.6 Geen van beide springers mag de bal vangen of meer dan tweemaal tikken totdat deze in aanraking is geweest met één van de niet-springers of de vloer.
- 12.2.7 Indien de bal niet getikt wordt door tenminste één van de springers moet de sprongbal opnieuw worden uitgevoerd.
- 12.2.8 Elke andere speler mag met geen enkel deel van zijn lichaam op of over de lijn van de cirkel (cilinder) zijn tot de bal getikt is

Een inbreuk van Art. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 en 12.2.8 is een overtreding

- 12.3 **Straf**
- De bal zal toegekend worden aan de tegenstanders voor een inworp, het dichtst bij de plaats van de inbreuk, behalve direct onder het doelbord.

12.4 **Sprongbalsituaties**

Een sprongbalsituatie vindt plaats wanneer:

- Gefloten wordt voor balvast.
- De bal uitgaat en de scheidsrechters twijfelen of niet akkoord gaan over wie van de tegenstanders het laatst de bal geraakt heeft.
- Een dubbele overtreding plaatsvindt bij een niet gelukke laatste of enige vrijworp.
- Een levende bal klem geraakt tussen ring en bord uitgezonderd:
 - tussen vrijworpen in,
 - na de laatste vrijworp die gevolgd wordt door een inworp aan het inworplijntje in het aanvalsvak van die ploeg.
- De bal dood wordt wanneer geen van beide ploegen balbezit heeft of recht heeft op balbezit.
- Na de opheffing van gelijke straffen tegen beide ploegen, indien er geen straffen voor fouten meer overbleven om uitgevoerd te worden, en geen van beide ploegen balbezit had of recht had op balbezit op het ogenblik van de oorspronkelijke fout of overtreding.
- Alle quarters, behalve de eerste, en alle overtimes moeten begonnen worden.

12.5 **Wisselend balbezit definitie**

- 12.5.1 Wisselend balbezit is een methode om de bal in het spel te brengen door een inworp in plaats van door een sprongbal.

12.5.2 **Wisselend balbezit:**

- **Begint** wanneer de bal ter beschikking is van de speler die de inworp uitvoert.
- **Eindigt** wanneer:
 - De bal een speler op het speelveld raakt of legaal aangeraakt wordt.
 - De ploeg die inworp uitvoert, een overtreding begaat.
 - Een levende bal geklemd raakt tussen ring en bord gedurende de inworp.

12.6 **Wisselend balbezit procedure**

- 12.6.1 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 sprongbalsituatie zich voordeed, uitgezonderd direct onder het bord.

- 12.6.2 De ploeg, die bij de sprongbal voor het begin van het eerste quarter geen balbezit verwerft van de levende bal, heeft recht op de eerste inworp voor het wisselend balbezit.
- 12.6.3 De ploeg die recht heeft op het eerstvolgend wisselend balbezit op het einde van gelijk welke quarter of overtime dient de volgende quarter of overtime te beginnen met een inworp aan de zijlijn ter hoogte van de middenlijn aan de overzijde van de jurytafel, tenzij er nog vrijworpen en een balbezit als straf moeten uitgevoerd worden.
- 12.6.4 De pijl voor wisselend balbezit zal wijzen in de richting van de basket van de tegenstanders van de ploeg, die bij de volgende sprongbalsituatie de bal moet toegewezen krijgen. De richting van de pijl voor wisselend balbezit zal onmiddellijk gewisseld worden bij het einde van een inworp voor die gelegenheid.
- 12.6.5 Indien een ploeg een overtreding begaat gedurende de inworp voor wisselend balbezit verliest zij die inworp. De richting van de pijl voor het wisselend balbezit zal onmiddellijk omgedraaid worden, waardoor aangegeven wordt dat de tegenstanders van de ploeg, die de overtreding beging, recht hebben op de inworp voor wisselend balbezit bij de volgende sprongbalsituatie. Het spel wordt hervat door de bal toe te kennen aan de tegenstanders van de ploeg, die de overtreding beging, voor een inworp op de plaats van de originele inworp.
- 12.6.6 Een fout door gelijk welke ploeg:
- Voor het begin van een quarter, uitgezonderd de eerste, of overtime of
 - Gedurende de inworp voor wisselend balbezit,
- is geen aanleiding voor de ploeg die moet inwerpen om die inworp voor wisselend balbezit te verliezen.

Art. 13 Hoe de bal wordt gespeeld

- 13.1 **Definitie**
- Tijdens de wedstrijd wordt de bal alleen met de hand(en) gespeeld. Hij mag in iedere richting worden overgespeeld, geworpen, getikt, gerold of gedribbeld, met inachtneming van de beperkingen vervat in deze regels.
- 13.2 **Regel**
- Een speler mag niet lopen met de bal, hem **opzettelijk** schoppen of blokkeren met enig deel van het been of hem slaan met de vuist.
- De bal **per ongeluk** met enig deel van het been (aan)raken is geen overtreding.
- Een inbreuk op Art. 13.2 is een overtreding.**

- 13.3 **Straf**
- De bal zal toegekend worden aan de tegenstanders voor een inworp, het dichtst bij de plaats van de inbreuk, behalve direct onder het doelbord.

Art. 14 Balbezit

- 14.1 **Definitie**
- 14.1.1 Balbezit door een ploeg **begint** wanneer een speler van die ploeg een levende bal in bezit heeft, dat beduidt dat hij de bal vasthoudt, of ermee dribbelt, of dat hij een levende bal ter beschikking heeft.
- 14.1.2 Balbezit door een ploeg **duurt voort** wanneer:
- Een speler van die ploeg in het bezit is van een levende bal.

- De bal wordt overgespeeld tussen ploeggenoten.

14.1.3 Balbezit door een ploeg **eindigt** wanneer:

- Een tegenstander balbezit verwerft.
- De bal dood wordt.
- De bal de hand(en) van de werper heeft verlaten bij een doelpoging of een vrijworp.

Art. 15 Doelende speler

15.1 Definitie

15.1.1 Een **velddoelpoging** of een vrijworp houdt in dat de bal in de hand(en) gehouden wordt en daarop in de lucht geworpen in de richting van de basket van de tegenstander.

Een **tik** voor een velddoelpunt houdt in dat de bal met de hand(en) in de richting van de basket van de tegenstander wordt gestuurd.

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

Een doorlopende beweging van de drive naar de basket of andere shotbewegingen is een actie van een speler die de bal ontvangt terwijl hij in beweging is of bij het beëindigen van zijn dribbel en dan zijn shotbeweging voortzet, meestal in stijgende lijn.

15.1.2 De act-of-shooting:

- **Begint** op het moment dat de speler begint met een poging te doelen door de bal omhoog te bewegen in de richting van de basket van de tegenstander.
- **Eindigt** op het moment dat de bal de hand(en) van de speler verlaten heeft of een volledig nieuwe shotbeweging gemaakt wordt en, in het geval dat de speler zich in de lucht bevindt, op het moment dat zijn beide voeten zich weer op de grond bevinden.

15.1.3 De act-of-shooting in een ononderbroken beweging bij een drive naar de basket of een andere shotbeweging:

- Begint wanneer de bal tot rust komt in de hand(en) van de speler, bij het beëindigen van zijn dribbel of het vangen van de bal in de lucht en de speler een shotbeweging begonnen is, die het loslaten van de bal voorafgaat.
- Eindigt wanneer de bal los is van de hand(en) van de speler of een volledig nieuwe shotbeweging gemaakt wordt en, in het geval dat de speler zich in de lucht bevindt, op het moment dat zijn beide voeten zich weer op de grond bevinden.

15.1.4 Er bestaat geen verband tussen het aantal gemaakte legale stappen en de act-of-shooting.

15.1.5 Het is mogelijk dat de arm(en) van de speler tijdens zijn act-of-shooting wordt vastgehouden door een tegenstander, waardoor hem het scoren belet wordt. In dit geval is het niet van essentieel belang dat de bal de hand(en) van de speler verlaten heeft.

15.1.6 Wanneer een speler in zijn act-of-shooting is en nadat er een fout op hem is gemaakt, hij de bal passt, dan wordt hij niet meer beschouwd als een speler die met een doelpoging bezig is.

Art. 16 Doelpunt: wanneer gemaakt en de waarde ervan

16.1 Definitie

16.1.1 Een doelpunt wordt gemaakt wanneer een levende bal van bovenaf in de basket gaat en erin blijft of er volledig door gaat.

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

16.2 Regel

16.2.1 Een doelpunt wordt toegekend aan de ploeg die op de basket van de tegenstander aanvalt waarin de bal is geworpen op de volgende wijze:

- Een doelpunt uit een vrijworp telt voor 1 punt.
- Een doelpunt vanaf het 2-puntsgebied telt voor 2 punten.
- Een doelpunt vanaf het 3-puntsgebied telt voor 3 punten.
- Indien de bal de ring heeft geraakt bij de laatste vrijworp en hij legaal wordt geraakt door een aanvaller of een verdediger vooraleer hij in de basket gaat, dan telt dit doelpunt voor 2 punten.

16.2.2 Indien een speler **per ongeluk** een velddoelpunt scoort in de **basket van de eigen ploeg** dan worden 2 punten toegekend alsof deze gescoord werden door de kapitein van de tegenstander op het speelveld.

16.2.3 Indien een speler **opzettelijk** een velddoelpunt scoort in de **basket van de eigen ploeg** dan is dat een overtreding en de punten worden niet toegekend.

16.2.4 Indien een speler veroorzaakt dat de hele bal langs onderen door de basket gaat dan is dat een overtreding.

16.2.5 De wedstrijdklok moet 0.3 (3 tienden van een seconde) of meer aangeven opdat een speler balbezit kan verwerven, na een inworp of na een rebound volgend op de laatste vrijworp, met de bedoeling een velddoelpoging te ondernemen. Indien de wedstrijdklok 0.2 of 0.1 aangeeft kan alleen een geldig doelpunt gescoord worden door de bal te tikken of onmiddellijk te dunken met dien verstande dat de handen van de speler de bal niet meer mogen raken wanneer de wedstrijdklok of shotklok 0.0 aangeeft.

Art. 17 Inworp

17.1 Definitie

17.1.1 Een inworp vindt plaats wanneer de bal in het speelveld wordt gebracht door een speler die de inworp uitvoert van buiten het speelveld.

17.1.2 Een inworp:

- **Start** wanneer de bal ter beschikking is van de speler die de inworp gaat uitvoeren.
- **Eindigt** wanneer:
 - De bal een speler raakt of legaal wordt geraakt door om het even welke speler op het terrein.
 - De ploeg die de inworp neemt, een overtreding begaat.
 - Een levende bal geklemd raakt tussen ring en bord tijdens de inworp.

17.2 Procedure

17.2.1 Een scheidsrechter moet de bal overhandigen of ter beschikking stellen van de speler die de inworp zal nemen. Hij mag hem ook de bal toewerpen of toespelen met een botspass op voorwaarde dat:

- De scheidsrechter niet meer dan 4 meter verwijderd is van de speler die de inworp zal nemen.
- De speler die de inworp zal nemen zich op de juiste plaats bevindt, zoals aangegeven door de scheidsrechter.

17.2.2 De speler moet de bal inwerpen vanop de plaats die het dichtst gelegen is bij de plaats van de inbreuk of waar het spel werd stilgelegd, behalve direct achter het bord.

17.2.3 Bij het begin van alle quarters, uitgezonderd de eerste en alle overtimes, zal de inworp genomen worden vanaf het verlengde van de middenlijn, tegenover de jurytafel.

De speler die de inworp uitvoert moet zijn voeten plaatsen aan elke zijde van het verlengde van de middenlijn en hij mag de bal naar een ploeggenoot doorspelen op gelijk welke plaats op het speelveld.

17.2.4 Wanneer de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder toont in het vierde quarter of in overtime, volgend op een time-out genomen door de ploeg die recht had op balbezit in zijn verdedigingshelft, dan heeft de coach van die ploeg het recht te beslissen of het spel zal hervat worden met een inworp aan het inworplijntje in het aanvalsvak of in het verdedigingsvak van die ploeg vanop de plaats die het dichtst gelegen is bij de plaats waar het spel werd stilgelegd.

17.2.5 Na een persoonlijke fout, begaan door een speler van de ploeg die in balbezit was of die recht had op balbezit, moet het spel hervat worden met een inworp vanop de plaats het dichtst gelegen bij de plaats van de inbreuk.

17.2.6 Na een technische fout, zal het spel hervat worden met een inworp vanop de plaats het dichtst waar de bal was op het moment dat de technische fout gefloten werd, tenzij anders bepaald in deze regels.

17.2.7 Na een onsportieve of diskwalificerende fout, zal het spel hervat worden met een inworp vanop het inworplijntje in het aanvalsvak van die ploeg, tenzij anders bepaald in deze regels.

17.2.8 Na een gevecht zal het spel hervat worden zoals bepaald in Art.39.

17.2.9 In het geval de bal door de basket gaat, maar de doelpoging of de vrijworp is niet geldig, dan zal het spel hervat worden met een inworp aan de zijlijn, in het verlengde van de vrijworplijn.

17.2.10 Na een velddoelpunt of een gelukte laatste vrijworp:

- Gelijk welke speler van de niet scorende ploeg mag de bal inwerpen vanaf gelijk welke plaats aan de eindlijn van die ploeg. Dit is ook van toepassing als een scheidsrechter de bal aan een speler heeft overhandigd of ter beschikking heeft gesteld voor de inworp na een time-out of na gelijk welke onderbreking die volgt op een gelukt velddoelpunt of een gelukte laatste vrijworp.
- De speler die de inworp neemt mag zijwaarts en/of achterwaarts bewegen en de bal mag overgespeeld worden tussen ploeggenoten op of achter de eindlijn, maar de 5 seconden beginnen te tellen wanneer de bal ter beschikking is van de eerste speler buiten het speelveld.

17.3 Regel

17.3.1 Een speler die de inworp uitvoert mag **niet**:

- Meer dan 5 seconden gebruiken voordat hij de bal loslaat.
- Op het speelveld stappen terwijl hij de bal in de hand(en) heeft.
- Veroorzaken dat de bal de grond buiten het veld raakt, nadat de bal is losgelaten voor de inworp.

- De bal aanraken in het speelveld voordat deze een andere speler heeft geraakt.
- Veroorzaken dat de bal rechtstreeks in de basket gaat.
- Meer dan in totaal 1 meter zijwaarts bewegen in één of beide richtingen van de aangegeven plaats voordat hij de bal loslaat. Hij mag echter wel rugwaarts bewegen, zo ver weg van de lijn als de omstandigheden het toelaten.

17.3.2 **Geen** enkel andere speler mag tijdens de inworp:

- Enig deel van zijn lichaam over de grenslijn hebben voordat de bal over de lijn wordt geworpen.
- Minder dan 1 meter verwijderd zijn van de speler die de bal inwerpt indien het gebied buiten de grenslijnen, dat vrij is van obstakels ter hoogte van de plaats van de inworp, minder dan 2 meter breed is gemeten van de grenslijn.

17.3.3 Wanneer de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder aangeeft in het 4^{de} quarter of in elke overtime en er is een inworp, dan zal de scheidsrechter het signaal tonen van het illegaal overschrijden van de grenslijn, als waarschuwing bij het uitvoeren van de inworp.

Als een speler van de verdedigende ploeg

- een deel van zijn lichaam over de grenslijn beweegt met het doel de inworp te belemmeren, of
- dichterbij is dan 1 m van de inwerper wanneer er minder dan 2 m plaats is om in te werpen,

dan is dat een overtreding die leidt tot een technische fout.

Een inbreuk op Art. 17.3 is een overtreding.

17.4

Straf

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

Art. 18 Time-out

18.1 **Definitie**

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

18.2 **Regel**

18.2.1 Elke time-out moet 1 minuut duren.

18.2.2 Een time-out mag toegestaan worden tijdens een time-outgelegenheid.

18.2.3 Een time-outgelegenheid **begint** wanneer:

- Voor beide ploegen, de bal dood wordt en de wedstrijdklok stilstaat en de scheidsrechter gereed is met zijn communicatie aan de jurytafel.
- Voor beide ploegen, de bal dood wordt als gevolg van de laatste gelukte vrijworp.
- Voor de niet-scorende ploeg, wanneer een doelpunt wordt gescoord.

18.2.4 Een time-outgelegenheid **eindigt** wanneer de bal ter beschikking is van een speler voor een inworp of voor de eerste vrijworp.

18.2.5 Elke ploeg heeft recht op:

- 2 time-outs gedurende de eerste speelhelft.

- 3 time-outs gedurende de tweede speelhelft met een maximum van 2 van deze time-outs wanneer de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder aangeeft in het 4^{de} quarter.
 - 1 time-out gedurende elke overtime.
- 18.2.6 Ongebruikte time-outs mogen niet overgedragen worden naar de volgende speelhelft of overtime.
- 18.2.7 Een time-out wordt belast aan de ploeg wiens coach als eerste een time-out heeft aangevraagd, tenzij de time-out wordt verleend na een velddoelpunt gescoord door de tegenstanders en zonder dat er voor een inbreuk werd gefloten.
- 18.2.8 Er wordt geen time-out toegestaan aan de scorende ploeg wanneer de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder aangeeft in het vierde quarter of in elke overtime, volgend op een geslaagd doelpunt, tenzij een scheidsrechter de wedstrijd heeft onderbroken.
- 18.3 **Procedure**
- 18.3.1 Alleen een coach of een assistent-coach heeft het recht een time-out aan te vragen. Hij moet visueel contact leggen met de jurytafel of zich naar de jurytafel begeven en duidelijk om een time-out verzoeken, door het geëigende teken te maken met zijn handen.
- 18.3.2 De aanvraag voor een time-out kan ingetrokken worden, enkel voordat het signaal van de tijdopnemer weerklonken heeft voor dergelijke aanvraag.
- 18.3.3 De time-out:
- Begint op het moment dat de scheidsrechter daarvoor fluit en het time-outteken geeft.
 - Eindigt op het moment dat de scheidsrechter fluit en de ploegen wenkt om het speelveld terug te betreden.
- 18.3.4 Zodra een time-outgelegenheid begint, moet de tijdopnemer zijn signaal laten weerklinken om de scheidsrechters te melden dat een ploeg een time-out heeft aangevraagd.
- Indien er een velddoelpunt gescoord wordt tegen een ploeg die een time-out heeft aangevraagd, moet de tijdopnemer onmiddellijk de wedstrijdklok stoppen en zijn signaal laten weerklinken.
- 18.3.5 Tijdens de time-out en tijdens het interval voor het begin van het tweede en het vierde quarter of een overtime is het de spelers toegestaan het speelveld te verlaten en op de spelersbank te gaan zitten en is het de ploegleden, die op de spelersbank mogen zitten, toegestaan het veld te betreden op voorwaarde dat zij in de nabijheid van hun spelersbankgebied blijven.
- 18.3.6 Indien de aanvraag voor een time-out gedaan is door één van beide ploegen nadat de bal ter beschikking is van de vrijworpner voor de eerste vrijworp dan zal de time-out toegekend worden als:
- De laatste vrijworp lukt.
 - De laatste vrijworp die niet gelukt is, wordt gevolgd door een inworp.
 - Een fout wordt gefloten tussen de vrijworpen. In dat geval wordt de set van vrijworpen afgehandeld en vindt de time-out plaats voordat de volgende straf wordt uitgevoerd, tenzij anders bepaald in deze regels.
 - Een fout wordt gefloten voordat de bal levend wordt na de laatste vrijworp. In dit geval zal de time-out toegekend worden voordat de nieuwe straf wordt uitgevoerd.

- Een overtreding wordt gefloten voordat de bal levend wordt na de laatste vrijworp. In dit geval zal de time-out toegekend worden voordat de inworp wordt uitgevoerd.

In het geval er meerdere reeksen vrijworpen en/of balbezit moeten uitgevoerd worden, ten gevolge van meer dan 1 straf voor een fout, dan moet elke reeks afzonderlijk behandeld worden.

Art. 19 Vervangingen

19.1 Definitie

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

19.2 Regel

19.2.1 Een ploeg mag een speler(s) vervangen tijdens een wisselgelegenheid.

19.2.2 Een wisselgelegenheid begint wanneer:

- Voor beide ploegen, de bal dood wordt, de wedstrijdklok stilstaat en de scheidsrechter gereed is met zijn communicatie aan de jurytafel.
- Voor beide ploegen, de bal dood wordt als gevolg van de laatste gelukke vrijworp.
- Voor de niet-scorende ploeg, wanneer een doelpunt wordt gescoord als de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder toont in het vierde quarter en in elke overtime.

19.2.3 Een wisselgelegenheid eindigt wanneer de bal ter beschikking is van een speler voor een inworp of voor de eerste vrijworp.

19.2.4 Een speler die vervanger geworden is en een vervanger die speler geworden is, kunnen respectievelijk niet opnieuw aan het spel deelnemen of het speelveld verlaten, totdat de bal opnieuw dood geworden is nadat de wedstrijdklok gelopen heeft, tenzij:

- Indien de ploeg tot minder dan 5 spelers op het speelveld zou teruggebracht worden.
- Indien een speler die betrokken wordt bij het uitvoeren van een herstelbare verkeerde beslissing, zich op de spelersbank bevindt na legaal vervangen te zijn geweest.

19.2.5 Er wordt geen vervanging toegestaan aan de scorende ploeg op het moment dat de klok stilstaat na een geslaagd velddoelpunt wanneer de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder toont in het vierde quarter en in elke overtime tenzij een scheidsrechter de wedstrijd heeft onderbroken.

19.2.6 Indien een speler verzorging of assistentie krijgt, moet hij vervangen worden tenzij de ploeg tot minder dan 5 spelers op het terrein herleid wordt.

19.3 Procedure

19.3.1 Alleen een vervanger heeft het recht een vervanging aan te vragen. Hij (niet de coach of de assistent-coach) moet naar de jurytafel gaan en duidelijk voor vervanging vragen, hij toont het geëigende teken met zijn handen of door op de stoel voor de vervangers te gaan zitten. Hij moet klaar zijn om onmiddellijk aan het spel deel te nemen.

19.3.2 De aanvraag voor een vervanging mag ingetrokken worden enkel voordat het signaal van de tijdopnemer weerklonken heeft voor dergelijke aanvraag.

- 19.3.3 Zodra een wisselgelegenheid begint moet de tijdopnemer zijn signaal laten weerklinken om de scheidsrechters te melden dat er een vervanging is aangevraagd.
- 19.3.4 De vervanger moet buiten de lijnen van het veld blijven tot de scheidsrechter fluit, het teken van de vervanging geeft en de vervanger wenkt op het speelveld te komen.
- 19.3.5 De speler die vervangen wordt, hoeft zich niet te melden bij de tijdopnemer of de scheidsrechter. Hij mag rechtstreeks naar de spelersbank gaan.
- 19.3.6 Vervangingen moeten zo snel mogelijk afgehandeld worden. Een speler die 5 fouten heeft begaan of gediskwalificeerd is dient onmiddellijk vervangen te worden (mag niet meer dan 30 seconden in beslag nemen). Indien er naar de mening van de scheidsrechter sprake is van een onredelijk oponthoud, moet de in overtreding zijnde ploeg met een time-out belast worden. Indien de ploeg geen time-out meer heeft dan moet een technische fout ('B') opgelegd worden aan de coach.
- 19.3.7 Indien een vervanging is aangevraagd tijdens een time-out of tijdens een interval, uitgezonderd het interval tussen de twee speelhelften, dan moet de vervanger zich melden bij de tijdopnemer voordat hij het speelveld betreedt.
- 19.3.8 Als de vrijworpnemer moet vervangen worden omdat hij:
- gekwetst is, of
 - 5 fouten heeft begaan, of
 - gediskwalificeerd is,
- dan moet(en) de vrijworp(en) genomen worden door zijn vervanger die op zijn beurt niet mag vervangen worden totdat hij gespeeld heeft in de volgende fase van de wedstrijd nadat de wedstrijdklok gelopen heeft.
- 19.3.9 Indien de aanvraag voor een vervanging gedaan is nadat de bal ter beschikking is van de vrije-worpnemer voor de eerste vrijworp dan zal de vervanging toegestaan worden als:
- De laatste vrijworp lukt.
 - De laatste vrijworp die niet gelukt is, wordt gevolgd door een inworp.
 - Er voor een fout wordt gefloten tussen de vrijworpen. In dat geval worden de vrijworp(en) afgehandeld en zal de vervanging plaats vinden voordat de volgende straf wordt uitgevoerd, tenzij anders bepaald in deze regels.
 - Er voor een fout wordt gefloten voordat de bal levend wordt na de laatste vrijworp. In dit geval vindt de vervanging plaats voordat de nieuwe straf wordt uitgevoerd.
 - Er voor een overtreding wordt gefloten voordat de bal levend wordt na de laatste vrijworp. In dit geval vindt de vervanging plaats voordat de inworp wordt uitgevoerd.
- In het geval er meerdere reeksen vrijworpen moeten uitgevoerd worden en/of balbezit, ten gevolge van meer dan 1 straf voor een fout, dan moet elke reeks afzonderlijk behandeld worden.

Art. 20 Verbeurdverklarde wedstrijd

20.1 Regel

Een ploeg zal de wedstrijd verliezen door verbeurdverklaring indien:

- Deze ploeg niet aanwezig is of niet in staat is 5 spelers op te stellen die klaar zijn om te spelen, 15 minuten na het geplande aanvangstijdstip.
- Hun acties voorkomen dat de wedstrijd gespeeld kan worden.

- Deze weigert te spelen na hiertoe de opdracht te hebben gekregen van de crew chief.

20.2	Straf
20.2.1	De wedstrijd wordt toegekend aan de tegenstanders en de score wordt bepaald op 20 tegen 0. Tevens ontvangt de in gebreke zijnde ploeg 0 punten voor de rangschikking.
20.2.2	In het geval van een reeks van dubbelwedstrijden (uit- en thuis spelen), waarbij de gescoorde punten worden opgeteld, en tijdens Play-Offs (best-of-3), verliest de ploeg die in gebreke blijft in de eerste, tweede of derde wedstrijd de hele reeks of Play-Offs door verbeurdverklaring. Deze regeling is niet van toepassing op Play-Offs (best-of-5 en best-of-7).
20.2.3	Indien een ploeg tijdens een toernooi voor de tweede maal een wedstrijd verliest door verbeurdverklaring, dan moet die ploeg gediskwalificeerd worden uit het toernooi en moeten de resultaten van alle wedstrijden die door die ploeg gespeeld werden vernietigd worden.

Art. 21 Verloren verklaarde wedstrijd

21.1	Regel
	Een ploeg zal de wedstrijd verliezen door ingebrekestelling wanneer tijdens de wedstrijd, het aantal spelers op het speelveld, die kunnen spelen, minder dan 2 wordt.

21.2	Straf
21.2.1	Indien de ploeg die de wedstrijd toegewezen krijgt voorstaat, is de bereikte stand de eindstand. Staat deze ploeg niet voor dan wordt als uitslag genoteerd 2 tegen 0 ten gunste van die ploeg. Tevens ontvangt de in gebreke zijnde ploeg 1 punt in de rangschikking.
21.2.2	In het geval van een reeks van dubbelwedstrijden (uit- en thuis spelen), waarbij de gescoorde punten worden opgeteld, verliest de ploeg die in gebreke blijft bij de eerste of de tweede wedstrijd de hele reeks door "In gebreke blijven".

REGEL VIJF – OVERTREDINGEN

Art. 22 Overtredingen

22.1	Definitie
	Een overtreding is een inbreuk op de regels

22.2	Straf
	De bal wordt toegekend aan de tegenstanders voor een inworp vanop het punt dat het dichtst gelegen is bij de plaats waar de inbreuk plaatsvond, behalve direct achter het bord, tenzij op een andere wijze voorgeschreven wordt in deze regels.

Art. 23 Speler uit en bal uit

23.1	Definitie
23.1.1	Een speler is uit als enig deel van zijn lichaam de grond raakt, of enig ander voorwerp dan een speler boven, op of buiten de grenslijnen.

- 23.1.2 De **bal** is uit wanneer hij in aanraking komt met:
- Een speler of enig ander persoon die zich buiten het veld bevindt.
 - De vloer of een voorwerp boven, op of buiten de grenslijnen.
 - De basketsteunen, de achterkant van het bord of enig ander voorwerp boven het speelveld.
- 23.2 **Regel**
- 23.2.1 Het uitgaan van de bal wordt veroorzaakt door de laatste speler die de bal raakte of die door de bal werd geraakt, voordat deze uitging, zelfs in het geval dat de bal alvorens uit te gaan iets anders raakte dan een speler.
- 23.2.2 Indien de bal uit is ten gevolge van de aanraking of het worden aangeraakt door een speler die zich op of voorbij de grenslijnen bevindt, dan veroorzaakt deze speler het uitgaan van de bal.
- 23.2.3 Indien één (of beide) spelers zich **gedurende** balvast verplaatst (verplaatsen) en daarbij uit geraakt (geraken) of naar zijn verdedigingshelft terugkeert, dan is dat een sprongbalsituatie.

Art. 24 Dribbelregel

- 24.1 **Definitie**
- 24.1.1 Een dribbel is de beweging van een levende bal veroorzaakt door een speler in balbezit die de bal werpt, tikt, rolt of botst op de vloer.
- 24.1.2 **Een dribbel begint** als een speler, nadat hij een levende bal op het speelveld heeft bemachtigd, deze werpt, tikt, rolt of botst op de vloer en deze terug raakt alvorens de bal een andere speler raakt.
- Tijdens een dribbel mag de speler geen enkel deel van zijn hand onder de bal plaatsen en de bal van het ene punt naar het andere dragen of de bal tot stilstand brengen en dan verder dribbelen.
- Tijdens een dribbel mag de bal in de lucht geworpen worden op voorwaarde dat de bal de vloer raakt of een andere speler voordat de speler die de bal wierp deze opnieuw raakt met de hand.
- Een speler mag een onbeperkt aantal passen nemen wanneer de bal niet in aanraking is met zijn hand.
- Een dribbel eindigt** wanneer de speler de bal gelijktijdig met beide handen raakt of de bal in één of beide handen tot stilstand laat komen.
- 24.1.3 Een speler die onopzettelijk de controle over een levende bal op het speelveld verliest en daarop weer controle krijgt, wordt beschouwd bezig te zijn met een fumble.
- 24.1.4 In de volgende gevallen is er geen sprake van een dribbel:
- Opeenvolgende doelpogingen.
 - Een fumble van de bal bij het begin of het 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 controle van een andere speler tikken.
 - De bal die overgespeeld wordt doen afwijken en daarna balcontrole verkrijgen.
 - De bal van de ene in de andere hand te werpen, terwijl de bal tot rust komt in één of beide handen voordat deze de vloer raakt, mits daarbij de loopregel niet overtreden wordt.
 - De bal tegen het doelbord werpen en terug balcontrole verwerven.

24.2

Regel

Een speler mag geen tweede maal dribbelen nadat hij zijn eerste dribbel heeft beëindigd, tenzij hij tussen de 2 dribbels de controle over de levende bal op het speelveld verloren had ten gevolge van:

- Een doelpoging.
- Een aanraking van de bal door een tegenstander.
- Een pass of een fumble waarbij de bal een andere speler raakt of door een andere speler is aangeraakt.

Art. 25 Loopregel

25.1 Definitie

25.1.1 **Lopen** is het illegaal bewegen van één voet of beide voeten in gelijk welke richting, verder dan de beperkingen afgebakend in dit artikel, terwijl de speler in het bezit is van een levende bal op het speelveld.

25.1.2 Een **pivotbeweging** is de toegestane beweging tijdens dewelke een speler, die een levende bal vasthoudt op het speelveld, met dezelfde voet één of meerdere keren in gelijk welke richting stapt, terwijl de andere voet, de pivotvoet genaamd, op dezelfde plaats met de vloer in aanraking blijft.

25.2 Regel

25.2.1 **Het bepalen van een pivotvoet voor een speler die een levende bal grijpt op het speelveld:**

- Een speler die met beide voeten op de grond staat op het moment dat hij de bal ontvangt:
 - dan wordt, van zodra een voet opgeheven wordt, de andere voet pivotvoet.
 - Om een dribbel te beginnen mag de pivotvoet niet opgetild worden voordat de bal de hand(en) verlaten heeft.
 - Om een pass te geven of een velddoelpoging te ondernemen mag de speler vanop zijn pivotvoet opspringen, maar geen van beide voeten terug op de vloer komen voordat de bal de hand(en) verlaten heeft.
- Een speler die de bal ontvangt terwijl hij in beweging is, of zijn dribbel beëindigt, mag twee stappen nemen om te stoppen, te passeren of naar doel te werpen:
 - Indien, nadat hij de bal heeft ontvangen, een speler een dribbel wil beginnen dan moet hij de bal loslaten vóór zijn tweede stap.
 - De eerste stap gebeurt wanneer één of beide voet(en) de vloer raakt (raken) nadat hij de bal gegrepen heeft.
 - De tweede stap gebeurt na de eerste stap wanneer de andere voet de grond raakt of beide voeten tegelijk de grond raken.
 - Indien de speler die bij zijn eerste stap tot stilstand komt met twee voeten de grond raakt of beide voeten tegelijk de grond raken, dan mag hij pivoteren op gelijk welke voet. Wanneer hij opspringt met beide voeten, mag geen van beide voeten terug op de vloer komen voordat de bal de hand(en) verlaten heeft.
 - Indien een speler landt met één voet eerst, dan mag hij alleen deze voet als pivotvoet gebruiken.
 - Indien een speler opspringt op één voet bij de eerste stap, dan mag hij landen op beide voeten tegelijk voor zijn tweede stap. In dit geval mag hij geen van beide voeten als pivotvoet gebruiken. Indien één of beide voeten daarna de grond verlaten, dan mag geen voet terug op de grond komen vóór de bal de hand(en) verlaten heeft.
 - Indien beide voeten van de grond waren bij ontvangst van de bal en de speler op beide voeten tegelijk landt, dan wordt, van zodra één voet opgetild wordt, de andere voet pivotvoet.

- Een speler mag de grond niet achtereenvolgens met dezelfde voet of met beide voeten raken aan het einde van zijn dribbel of bij het verkrijgen van controle over de bal.

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

- Er vindt **geen overtreding** plaats wanneer een speler op de vloer valt en glijdt terwijl hij de bal vasthoudt of, wanneer hij op de vloer ligt of zit, balbezit verkrijgt.
- Het is een **overtreding** wanneer de speler daarna rolt of probeert op te staan terwijl hij de bal vasthoudt.

Art. 26 3 seconden regel

26.1 Regel

26.1.1 Terwijl zijn ploeg een levende bal bezit in zijn aanvalsvak en de wedstrijd klok loopt, mag een speler zich **niet** meer dan 3 opeenvolgende seconden ophouden in het beperkte gebied van de tegenstander.

26.1.2 Begrip moet opgebracht worden voor een speler die:

- Een poging doet om het beperkte gebied te verlaten.
- Zich in het beperkte gebied bevindt terwijl hij of een ploeggenoot een doelpoging onderneemt en de bal net de hand(en) verlaat of verlaten heeft voor een doelpoging.
- Dribbelt in het beperkt gebied om een doelpoging te ondernemen wanneer hij zich daar reeds minder dan 3 seconden bevond.

26.1.3 Om een positie buiten het beperkte gebied in te nemen moet de speler met beide voeten op de vloer buiten het beperkte gebied staan

Art. 27 Zwaar bewaakte speler

27.1 Definitie

Een speler die een levende bal vasthoudt op het speelveld wordt zwaar bewaakt indien een tegenstander zich op een afstand van niet meer dan 1 meter bevindt in een legale actieve positie.

27.2 Regel

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

Art. 28 8 seconden regel

28.1 Regel

28.1.1 Telkens wanneer:

- Een speler in zijn verdedigingshelft controle verwerft over een levende bal, of
 - 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 8 seconden de bal in eigen aanvalshelft hebben gebracht.

28.1.2 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 volledig 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, de bal en beide voeten van de dribbelaar volledig in contact zijn met de aanvalshelft.

28.1.3 De 8 seconden periode loopt door, met gelijk hoeveel tijd nog overblijvend, wanneer dezelfde ploeg die tevoren de bal onder controle had, een inworp moet nemen in zijn verdedigingshelft, ten gevolge van:

- Het uitgaan van de bal.
- Een kwetsuur bij een speler van de eigen ploeg.
- Een technische fout van die ploeg.
- Een sprongbalsituatie.
- Een dubbelfout.
- De vernietiging van gelijke straffen tegen beide ploegen.

Art. 29 Shotklok

29.1 Regel

29.1.1 Telkens wanneer:

- Een speler op het speelveld controle verwerft over een levende bal,
 - Na een inworp, de bal gelijk welke speler raakt of legaal geraakt wordt op het speelveld, waarbij de ploeg van de speler die de inworp uitvoerde in controle van de bal blijft,
- moet zijn ploeg binnen de 24 seconden een doelpoging ondernemen.

Om een shot als doelpoging binnen de 24 seconden te beschouwen:

- Moet de bal de hand(en) van de speler verlaten hebben voordat het shotklok signaal weerklinkt, en
- Nadat de bal de hand(en) van de speler verlaten heeft, moet hij de ring raken of in de basket gaan.

29.1.2 Wanneer een **doelpoging wordt ondernomen tegen het einde van de shotklokperiode** en het shotklok signaal weerklinkt terwijl de bal in de lucht is:

- Indien de bal in de basket gaat, dan heeft geen overtreding plaatsgevonden. Het signaal zal verwaarloosd worden en het doel telt.
- Indien de bal de ring raakt maar niet in de basket gaat, dan heeft ook hier geen overtreding plaatsgevonden. Het signaal zal verwaarloosd worden en het spel moet verdergaan.
- Indien de bal de ring niet raakt, heeft een overtreding plaatsgevonden. Nochtans, als de tegenstanders onmiddellijk en duidelijk balbezit verwerven, zal het signaal verwaarloosd worden en zal het spel verdergaan.

Als het doelbord uitgerust is met gele lichtjes rondom de bovenkant, dan hebben de lichtjes voorrang op het geluid van de shotklok.

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

29.2 Procedure

29.2.1 Na de sprongbal of na de inworp van aan de middenlijn bij de start van een quarter behalve de eerste of een overtime, zal de shotklok starten met 24

seconden wanneer een speler balbezit verwerft op het terrein, ongeacht of dit in het verdedigingsvak of aanvalsvak is.

29.2.2

De shotklok zal gereset worden telkens wanneer het spel onderbroken wordt door een scheidsrechter

- voor een fout of een overtreding (niet voor een uitbal) begaan door de ploeg die niet in het bezit is van de bal,
- voor enige geldige reden door de ploeg die niet in het bezit is van de bal,
- voor gelijk welke geldige reden die geen verband houdt met één van de ploegen.

In deze situaties moet balbezit toegekend worden aan dezelfde ploeg die voordien de bal in zijn bezit had. Indien de inworp dan wordt uitgevoerd

- in de verdedigingshelft, dan moet de shotklok gereset worden op 24 seconden.
- in de aanvalshelft, dan moet de shotklok gereset worden als volgt:
 - indien 14 seconden of meer aangegeven worden op de shotklok op het ogenblik dat het spel onderbroken werd, dan zal de shotklok niet gereset worden, maar moet zij doorlopen vanaf de tijd dat zij onderbroken werd.
 - indien 13 of minder aangegeven worden op de shotklok op het ogenblik dat het spel onderbroken werd, dan moet de shotklok gereset worden op 14 seconden.

Indien echter de wedstrijd wordt onderbroken door een scheidsrechter voor om het even welke geldige reden niet gerelateerd aan één van beide ploegen en het resetten van de shotklok de tegenstanders zou benadelen, dan moet de shotklok doorlopen vanaf de tijd dat zij onderbroken werd.

29.2.3

De shotklok zal gereset worden wanneer een inworp wordt toegekend aan de tegenstander nadat de wedstrijd gestopt werd door de scheidsrechter voor een fout of overtreding (inclusief voor een uitbal) begaan **door de ploeg in balbezit**.

De shotklok zal eveneens gereset worden als de nieuwe aanvallende ploeg een inworp krijgt als gevolg van het wisselend balbezit.

Als de inworp wordt uitgevoerd

- in het verdedigingsvak van die ploeg, zal de shotklok reset worden naar 24 seconden.
- in het aanvalsvak van die ploeg, zal de shotklok gereset worden naar 14 seconden.

29.2.4

Wanneer de wedstrijd gestopt wordt door een scheidsrechter voor een technische fout van de ploeg in balbezit, zal de wedstrijd hervat worden met een inworp op de plaats het dichtst waar de wedstrijd onderbroken werd. De shotklok wordt niet gereset maar zal voortgaan met de resterende tijd.

29.2.5

Wanneer de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder toont in het vierde quarter of in overtime, volgend op een time-out genomen door de ploeg die recht had op balbezit in zijn verdedigingshelft, dan heeft de coach van die ploeg het recht te beslissen of het spel zal hervat worden met een inworp aan het inworplijntje in het aanvalsvak of in het verdedigingsvak van die ploeg vanop de plaats die het dichtst gelegen is bij de plaats waar het spel werd stilgelegd.

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

- Als gevolg van een uitbal en de inworp dan wordt uitgevoerd
 - in de verdedigingshelft, dan moet de shotklok doorlopen vanaf de tijd dat zij onderbroken werd.
 - in de aanvalshelft: indien 13 seconden of minder aangegeven worden op de shotklok, dan moet de shotklok doorlopen vanaf de tijd dat zij onderbroken werd. Indien 14 seconden of meer dan moet de shotklok gereset worden op 14 seconden.

- Als gevolg van een fout of overtreding (niet voor een uitbal) en de inworp dan wordt uitgevoerd
 - in de verdedigingshelft, dan moet de shotklok gereset worden naar 24 seconden.
 - in de aanvalshelft: dan moet de shotklok gereset worden naar 14 seconden.
- Als een time-out genomen wordt door de ploeg die nieuw balbezit verkregen heeft en de inworp dan wordt uitgevoerd
 - in de verdedigingshelft, dan moet de shotklok gereset worden naar 24 seconden.
 - in de aanvalshelft: dan moet de shotklok gereset worden naar 14 seconden.

29.2.6 Als een ploeg een inworp toegekend wordt vanaf het inworplijntje in het aanvalsvak als deel van de straf voor een onsportieve of diskwalificerende fout, dan zal de shotklok gereset worden op 14 seconden

29.2.7 Nadat de bal de ring van de basket van de tegenstander geraakt heeft, zal de shotklok gereset worden naar:

- 24 seconden, indien de tegenstander balbezit verwerft.
- 14 seconden, indien de ploeg die opnieuw balbezit verwerft, hetzelfde ploeg is dat balbezit had voordat de bal de ring raakte.

29.2.8 Indien het shotklok signaal **per vergissing weerklinkt** terwijl een ploeg balbezit heeft of geen enkele ploeg balbezit heeft, dan moet het signaal verwaarloosd worden en moet het spel verdergaan.

Indien echter de ploeg in balbezit benadeeld zou worden, dan moet de wedstrijd onderbroken worden, de shotklok gecorrigeerd en de bal toegekend worden aan die ploeg.

Art. 30 Terugkeer van de bal naar de verdedigingshelft

30.1 Definitie

30.1.1 Een ploeg heeft een levende bal in bezit in haar aanvalshelft als:

- een speler van die ploeg de aanvalshelft raakt met beide voeten terwijl hij de bal vasthoudt, vangt of dribbelt in zijn aanvalshelft, of
- de bal gepast wordt tussen spelers van die ploeg in hun aanvalshelft.

30.1.2 De bal werd ongeoorloofd teruggespeeld naar de verdedigingshelft wanneer een speler van de ploeg die een levende bal in bezit heeft als laatste de bal raakt in zijn aanvalshelft, waarna de bal als eerste geraakt wordt door een speler van die ploeg

- waarvan een deel van zijn lichaam in contact is met de verdedigingshelft of
- nadat de bal de verdedigingshelft van die ploeg geraakt heeft.

Deze beperking is van toepassing op alle situaties in de aanvalshelft van een ploeg, inworpen inbegrepen. Nochtans heeft het geen betrekking op een speler die springt vanuit zijn aanvalshelft, een nieuw balbezit voor de ploeg verwerft terwijl hij zich in de lucht bevindt en daarna met de bal in zijn verdedigingshelft landt.

30.2 Regel

Een ploeg die in bezit is van een levende bal in hun aanvalshelft, mag niet veroorzaken dat de bal ongeoorloofd naar hun verdedigingshelft teruggaat.

30.3

Straf

De bal wordt toegekend aan de tegenstanders voor een inworp in hun aanvalshelft op de plaats het dichtst bij de overtreding uitgezonderd onder het doelbord.

Art. 31 Goaltending en interference

31.1 Definitie

31.1.1 Een shot voor een velddoelpunt of een vrijworp:

- **Begint** wanneer de bal de hand(en) van de doelende speler verlaat.
- **Eindigt** wanneer de bal:
 - Van boven in de basket gaat en in de basket blijft of er volledig doorheen gaat.
 - Niet langer de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan.
 - De ring raakt.
 - De vloer raakt.
 - Dood wordt.

31.2 Regel

31.2.1 Goaltending vindt plaats tijdens **een shot voor een doelpunt** wanneer een speler de bal raakt terwijl deze zich volledig boven het niveau van de ring bevindt en:

- De bal in dalende lijn op weg is naar de basket, of
- Nadat de bal het bord geraakt heeft.

31.2.2 Goaltending vindt plaats tijdens **een shot voor een vrijworp** wanneer een speler de bal raakt tijdens zijn vlucht naar de basket voordat de bal de ring raakt.

31.2.3 De beperkingen van goaltending zijn van toepassing totdat:

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

31.2.4 Interference vindt plaats wanneer:

- Na een shot voor een velddoelpunt of na de laatste vrijworp een speler de basket of het bord raakt terwijl de bal in contact is met de ring.
- Een speler, gedurende een vrijworp die nog gevolgd wordt door andere vrijworp(en), de bal, de basket of het bord raakt terwijl de bal nog de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan.
- Een speler van onderen door de basket reikt en de bal raakt.
- Een verdediger de bal of de basket raakt terwijl de bal zich in de basket bevindt en voorkomt dat de bal door de basket gaat.
- Een speler de basket zodanig laat trillen of de basket (ring en/of net) zodanig vastgrijpt en daardoor veroorzaakt dat de bal onnatuurlijk stuitert of van richting verandert, waardoor de bal wordt verhinderd in de basket te gaan of veroorzaakt dat de bal in de basket gaat.
- Een speler de basket vastgrijpt en de bal speelt.

31.2.5 Wanneer:

- een scheidsrechter fluit terwijl
 - de bal in de handen is van een speler in zijn 'act-of-shooting', of
 - de bal in zijn vlucht is naar doel bij een doelpoging of bij de laatste vrijworp,
- het signaal van de wedstrijdklok weerklonken heeft om het einde van het quarter of overtime aan te geven,

geen speler mag de bal raken nadat deze de ring geraakt heeft en nog steeds de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan.

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

31.3	Straf
31.3.1	Indien de overtreding werd begaan door een aanvaller kunnen geen punten toegekend worden. De bal wordt toegekend aan de tegenpartij voor een inworp aan de zijlijn ter hoogte van het verlengde van de vrijworplijn, tenzij anders vastgelegd in deze regels.
31.3.2	Indien de overtreding werd begaan door een verdediger dan krijgt de aanvallende ploeg: • 1 punt in het geval de bal werd losgelaten voor een vrijworp. • 2 punten in het geval de bal werd losgelaten in het 2-punts gebied. • 3 punten in het geval de bal werd losgelaten in het 3-punts gebied. De toekenning van de punten geschiedt alsof de bal door de basket was gegaan.
31.3.3	Indien de goaltending werd begaan door een verdediger gedurende de laatste vrijworp dan wordt 1 punt toegekend aan de aanvallende ploeg, gevolgd door de bestraffing met een technische fout tegen de verdediger.

REGEL ZES – FOUTEN

Art. 32 Fouten

32.1	Definitie
32.1.1	Een fout is een inbreuk op de regels, die illegaal persoonlijk contact met een tegenstander en/of onsportief gedrag inhoudt.
32.1.2	Gelijk welk aantal fouten mogen tegen een ploeg gefloten worden. Ongeacht de straf, moet elke fout belast worden, opgetekend op het wedstrijdformulier voor de speler die de fout begaan heeft, en de straf uitgevoerd volgens deze regels.
32.1.3	Indien een fout gemaakt is nadat de bal dood werd wanneer • het signaal van de wedstrijdklok ging voor het einde van een periode of overtime, • een inbreuk werd begaan, zal deze genegeerd worden tenzij het een technische, onsportieve of diskwalificerende fout betreft.

Art. 33 Contact: algemene principes

33.1	Cilinder principe
	Het cilinderprincipe wordt omschreven als de ruimte binnen een denkbeeldige cilinder die een speler inneemt op de vloer. Deze afmetingen en de ruimte tussen zijn voeten zal variëren volgens de grootte en de bouw van de speler. Dit omvat eveneens de ruimte boven de speler en wordt beperkt door de randen van de cilinder van de verdediger of de aanvaller zonder bal met: • Aan de voorzijde door de handpalmen, • Aan de achterzijde door het zitvlak, en • Aan de zijanten door de buitenzijde van de armen en de benen. De handen en armen mogen voor het bovenlichaam niet verder uitgestoken worden dan de positie van de voeten en knieën, met de armen gebogen vanaf de

ellebogen, op zo'n manier dat de onderarmen en de handen omhoog wijzen in de legale verdedigende positie.

De verdediger mag niet in de cilinder van de aanvaller met bal en zo foutief contact veroorzaken met de aanvaller, bezig met normaal basketbal in zijn cilinder. De randen van de cilinder van de aanvaller zijn:

- De voorkant van zijn voeten, gebogen knieën en armen, terwijl hij de bal vasthoudt boven de heupen,
- De achterzijde van het zitvlak, en
- De **zijanten** door de buitenzijde van de ellebogen en de benen.

De aanvaller met bal moet voldoende ruimte krijgen voor normaal basketbal binnen zijn cilinder. Normaal basketbal betekent een dribbel starten, pivoteren, shotten en passeren.

De aanvaller mag zijn armen of benen niet buiten zijn cilinder uitsteken en daardoor foutief contact veroorzaken met de verdediger om zo extra ruimte te creëren.

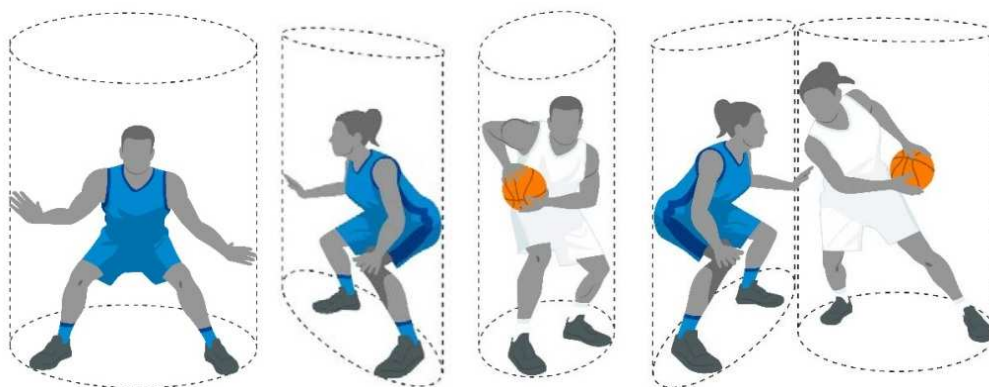


Diagram 6 Cilinderprincipe

33.2

Principe van de verticaliteit

Gedurende het spel heeft elke speler het recht om gelijk welke plaats (cilinder) in te nemen op het speelveld, die nog niet is ingenomen door een tegenstander.

Dit principe beschermt de ruimte op de vloer die de speler inneemt en de ruimte boven hem wanneer hij verticaal springt binnen deze ruimte.

Zodra hij zijn verticale positie (cilinder) verlaat en lichamelijk contact plaatsvindt met een tegenstander die eerder zijn verticale positie (cilinder) had ingenomen, dan is de speler die zijn verticale positie (cilinder) had verlaten verantwoordelijk voor het contact.

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

De aanvaller, of hij zich op de vloer bevindt of in de lucht, mag geen contact veroorzaken met de verdediger die een legale verdedigende positie ingenomen heeft door:

- Zijn armen te gebruiken om meer ruimte te scheppen voor zichzelf (afduwen).
- Zijn armen of benen te spreiden om contact te maken tijdens of onmiddellijk na een velddoelpoging.

33.3

Legale verdedigende positie

Een verdedigende speler heeft een legale verdedigende uitgangspositie ingenomen wanneer:

- Hij met zijn gezicht naar zijn tegenstander staat, en
- Hij met beide voeten op de grond staat.

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

33.4

Bewaking van een speler die balbezit heeft

In het geval op een speler verdedigd wordt die balbezit heeft (hij houdt de bal vast of dribbelt ermee), dan **zijn de elementen van tijd en afstand niet van toepassing**.

De speler met de bal dient te verwachten dat op hem verdedigd wordt en moet daarom voorbereid zijn om te stoppen of van richting te veranderen telkens wanneer een tegenstander een legale verdedigende positie voor hem inneemt, ook in het geval dat dit in een fractie van een seconde gebeurt.

De verdedigende speler moet een legale verdedigende uitgangspositie innemen zonder dat lichamelijk contact voorafgaat aan het innemen van deze positie.

Zodra de verdedigende speler een legale verdedigende positie heeft ingenomen mag hij bewegen om zijn tegenstander te bewaken maar hij mag zijn armen, schouders, heupen of benen niet uitsteken en zo contact veroorzaken om de dribbelende speler te verhinderen hem voorbij te gaan.

Teneinde een doordringen/blokkeren situatie te beoordelen van een speler met de bal, moet de scheidsrechter uitgaan van de volgende principes:

- De verdedigende speler moet een legale verdedigende uitgangspositie innemen door met zijn aangezicht naar de speler met de bal te staan, terwijl hij beide voeten op de grond heeft.
- De verdediger mag stil blijven staan, verticaal omhoog springen, zijwaarts of rugwaarts bewegen om zijn legale verdedigende positie te handhaven.
- Wanneer hij beweegt om zijn legale verdedigende positie te handhaven mogen één of beide voeten gedurende een ogenblik van de grond af zijn, mits de beweging zijwaarts of rugwaarts is, maar niet in de richting van de speler met de bal.
- Het contact moet plaatsvinden op de torso, waardoor de verdedigende speler moet beschouwd worden als eerste op die plaats aanwezig te zijn.
- Nadat hij zijn legale verdedigende positie ingenomen heeft, mag de verdediger zich omdraaien binnen zijn cilinder om de schok op te vangen of om een kwetsuur te vermijden.

Indien de voorgaande situaties voorkomen, dan wordt de fout beschouwd als te zijn veroorzaakt door de speler in balbezit.

33.5

Bewaking van een speler die geen balbezit heeft

Een speler die geen balbezit heeft, heeft het recht zich vrij op het speelveld te bewegen en iedere positie in te nemen, die niet reeds door een andere speler is bezet.

Wanneer op een speler wordt verdedigd die geen balbezit heeft dan zijn de **elementen van tijd en afstand van toepassing**. Een verdediger mag geen positie innemen zó dichtbij en/of zó snel in de baan van een tegenstander in beweging dat de laatstgenoemde niet voldoende tijd of afstand heeft om óf te stoppen óf van richting te veranderen.

De afstand is direct in verhouding tot de snelheid van de tegenstander, maar nooit minder dan 1 stap.

Indien een speler geen rekening houdt met de elementen van tijd en plaats, door het innemen van zijn legale verdedigende uitgangspositie, en lichamelijk contact optreedt, dan is hij verantwoordelijk voor het contact.

Heeft een verdediger eenmaal een legale verdedigende positie ingenomen, dan mag hij bewegen om zijn tegenstander verder te bewaken. Hij mag de tegenstander echter niet verhinderen voorbij hem te gaan door zijn armen, schouders, heupen of benen uit te steken in diens baan. Hij mag zich wel omdraaien of zijn arm(en) voor en dicht tegen zijn lichaam houden, binnen zijn cilinder, om een kwetsuur te voorkomen.

33.6

Een speler die zich in de lucht bevindt

Een speler die vanaf een plaats op het speelveld omhoog is gesprongen, heeft het recht weer op dezelfde plaats te landen.

Hij mag ook op een andere plaats op het speelveld landen, op voorwaarde dat zich op de rechte weg tussen afzet- en landingsplaats geen tegenstanders bevinden en de landingsplaats niet reeds ingenomen is door een tegenstander op het moment van de sprong.

Indien een speler, die de afzet voor een sprong heeft gemaakt en weer neerkomt, als gevolg van zijn voorwaartse snelheid in contact komt met een tegenstander, die een legale verdedigende positie achter de landingsplaats heeft ingenomen, dan is de springer verantwoordelijk voor het contact.

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

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

33.7

Afschermen: geoorloofd en ongeoorloofd

Afschermen is een poging om een tegenstander die geen balbezit heeft te vertragen of te verhinderen een gewenste positie op het speelveld te bereiken.

Geoorloofd afschermen vindt plaats als de speler, die een tegenstander wil afschermen:

- **Stilstaat** (binnen zijn cilinder) als het contact plaatsvindt.
- Met beide voeten op de grond staat als het contact plaatsvindt.

Ongeoorloofd afschermen vindt plaats als de speler, die een tegenstander wil afschermen:

- **In beweging is** op het moment dat het contact plaatsvindt.
- Niet voldoende afstand in acht neemt bij het plaatsen van een scherm buiten het gezichtsveld van een **stilstaande** tegenstander, voor het contact plaatsvindt.
- Niet de elementen van tijd en afstand in acht neemt bij een tegenstander **in beweging**, voor het contact plaatsvindt.

Indien het scherm geplaatst wordt **binnen** het gezichtsveld van een stilstaande tegenstander (voor of naast de tegenstander), dan mag de speler die het scherm plaatst zo dicht bij hem staan als hij wenst, zonder daarbij contact te maken.

Indien het scherm geplaatst wordt **buiten** het gezichtsveld van een stilstaande tegenstander, dan moet degene die afschermt zijn tegenstander toelaten 1

normale stap in de richting van het scherm te maken zonder daarbij contact te maken.

Indien de tegenstander **in beweging** is, dan zijn de elementen van tijd en afstand van toepassing. De speler die het scherm plaatst moet voldoende ruimte laten aan de tegenstander die afgeschermd wordt dat deze in staat is het scherm te vermijden door te stoppen of van richting te veranderen.

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

Een speler die geoorloofd afgeschermd wordt is verantwoordelijk voor elk contact met de speler die hem afschermt.

33.8 **Doordringen**

Doordringen is ongeoorloofd persoonlijk contact, met of zonder de bal, door de tegenstander te duwen of tegen zijn romp op te bewegen.

33.9 **Blokkeren**

Blokkeren is ongeoorloofd persoonlijk contact dat de vooruitgang van een tegenstander met of zonder de bal verhindert.

Een speler die probeert een scherm te zetten begaat een blokkeerfout indien er contact ontstaat terwijl hij in beweging is en zijn tegenstander stilstaat of zich van hem weg beweegt.

Indien een speler niet op de bal let, tegenover een tegenstander staat en zijn positie wijzigt als de tegenstander zijn positie wijzigt, dan is hij in de eerste plaats verantwoordelijk voor het contact dat plaatsvindt, tenzij andere factoren in het spel zijn.

De uitdrukking "tenzij andere factoren in het spel zijn" heeft betrekking op opzettelijk duwen, botsen of hinderen door de speler die wordt afgeschermd.

Een speler mag zijn arm(en) of ellebo(o)g(en) buiten zijn cilinder uitsteken terwijl hij een bepaalde positie inneemt maar hij moet deze laten zakken binnen zijn cilinder indien een tegenstander hem probeert voorbij te gaan. Indien de arm(en) of ellebo(o)g(en) zich buiten de cilinder bevinden en contact optreedt, dan is dat blokkeren of hinderen.

33.10 **No-charge semi-circle zones**

De 'no-charge semi-circle' zones werden op het speelveld aangebracht met het doel een specifieke zone af te bakenen voor de interpretatie van de charge/block situaties onder de basket.

Bij gelijk welke spelsituatie van het binnenkomen in de no-charge semi-circle zone mag elk contact, dat veroorzaakt wordt door een aanvallende speler die in de lucht is met een verdedigende speler binnen de no-charge semi-circle zone, niet gefloten worden als een aanvallende fout, tenzij de aanvallende speler zijn handen, armen, benen of lichaam illegaal gebruikt. Deze regel is van toepassing wanneer;

- de aanvallende speler in het bezit is van de bal terwijl hij in de lucht is, en
- hij een doelpoging onderneemt of de bal passt, en
- de verdedigende speler **met één of beide voeten in contact is** met de no-charge semi-circle zone.

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

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

De scheidsrechters moeten beslissen of een speler die het contact veroorzaakt heeft al of niet een onsportief voordeel bekomen heeft. Indien het contact op

enigerlei wijze de bewegingsvrijheid van een tegenstander beperkt, is zo'n contact een fout.

Het ongeoorloofd gebruik van hand(en) of uitgestoken arm(en) vindt plaats wanneer de verdediger zich in een verdedigende positie opstelt en zijn hand(en) of arm(en) op de tegenstander, **met** of **zonder** de bal, plaatst en in contact laat blijven, om zijn vooruitgang te bemoeilijken.

Het herhaaldelijk aanraken of "porren" van een tegenstander met of zonder de bal is een fout, aangezien het kan leiden tot ruw spel.

Het is een fout als een **aanvaller met de bal**:

- Zijn arm of elleboog "inhaakt" of heenslaat om een verdedigend speler met de bedoeling een onsportief voordeel te verkrijgen.
- Een verdediger wegduwt om te voorkomen dat de verdediger de bal speelt of tracht te spelen, of om meer ruimte te scheppen tussen hemzelf en de verdediger.
- Een uitgestoken voorarm of hand gebruikt, tijdens het dribbelen, om te voorkomen dat de tegenstander de bal in bezit zou krijgen.

Het is een fout als een **aanvaller zonder de bal** zich afduwt om:

- Ongehinderd de bal te kunnen ontvangen.
- Een verdediger belet de bal te spelen of trachten te spelen.
- Meer ruimte te scheppen voor zichzelf.

33.12

Het spel van de post

Het principe van de verticaliteit (cilinder principe) is ook van toepassing op het spel van de post.

De aanvaller op de postpositie en de verdediger die hem bewaakt moeten elkaars rechten op een verticale positie respecteren (cilinder).

Het is een fout als de aanvaller of de verdediger in de postpositie met schouder- of heupbewegingen zijn tegenstander uit zijn positie duwt of zijn bewegingsvrijheid belemmert door het uitsteken van ellebogen, armen, knieën of andere lichaamsdelen.

33.13

Ongeoorloofd bewaken langs achter

Ongeoorloofd bewaken langs achter is persoonlijk contact langs achter van een verdediger met een tegenstander. Het feit dat de verdediger de bal tracht te spelen, kan zijn contact met een tegenstander langs achter niet verantwoorden.

33.14

Hinderen

Hinderen is ongeoorloofd persoonlijk contact met een tegenstander dat diens vrijheid van beweging belemmert. Dit contact (hinderen) kan gebeuren met elk deel van het lichaam.

33.15

Duwen

Duwen is ongeoorloofd contact met gelijk welk deel van het lichaam waarbij een speler een tegenstander, met of zonder de bal, met kracht verplaatst of tracht te verplaatsen.

33.16

Veinzen dat er fout gemaakt wordt

Het veinzen is gelijk welke actie van een speler om te doen alsof er een fout op hem gemaakt werd of om overdreven theatrale bewegingen te maken met het doel een idee te scheppen dat er een fout op hem gemaakt werd, om zodoende een onsportief voordeel te halen.

Art. 34 Persoonlijke fout

34.1 Definitie

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

Een speler mag een tegenstander niet vasthouden, blokkeren, duwen, opbotsen, doen struikelen of diens loop belemmeren door zijn hand, arm, elleboog, schouder, heup, been, knie of voet uit te steken, of door zijn lichaam in een "ongewone" stand te buigen (buiten zijn cilinder). Hij mag op geen enkele wijze een ruwe of gewelddadige manier van spelen gebruiken.

34.1.2 Een inworp fout is een persoonlijke fout begaan door een verdediger tegen een tegenstander op het terrein wanneer de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder aangeeft tijdens het 4^{de} quarter en elke overtime, wanneer de bal bij een inworp buiten de lijnen van het speelveld, nog in de handen is van de scheidsrechter of ter beschikking is van de speler die de inworp gaat nemen.

34.2 Straf

Een persoonlijke fout moet tegen de overtreder worden genoteerd.

34.2.1 Als de fout begaan wordt tegen een speler die niet bezig is met een doelpoging:

- Het spel moet hervat worden door de niet in overtreding zijnde ploeg, door middel van een inworp op de plaats die het dichtst gelegen is bij de plaats van de inbreuk.
- Indien de in overtreding zijnde ploeg reeds in de ploegfouten situatie is, dan zal Art. 41 toegepast worden.

34.2.2 Als de fout begaan wordt tegen een shotter, dan moet aan deze speler een aantal vrijworpen toegekend worden zoals volgt:

- Indien de velddoelpoging slaagt, dan telt het doelpunt en wordt 1 bijkomende vrijworp toegekend.
- Indien de velddoelpoging uit het 2-puntsgebied niet slaagt, dan moeten 2 vrijworpen toegekend worden.
- Indien de velddoelpoging uit het 3-puntsgebied niet slaagt, dan moeten 3 vrijworpen toegekend worden.

34.2.3 Indien de fout gemaakt wordt als een inworp fout:

- Zal de speler op wie de fout gemaakt werd, 1 vrijworp toegewezen krijgen, ongeacht of de ploeg in overtreding al in ploegfoutenlast is. Het spel zal hervat worden door een inworp voor de ploeg niet in overtreding vanop de plaats het dichtst bij de inbreuk.

Art. 35 Dubbelfout

35.1 Definitie

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

35.1.2 Om 2 fouten als een dubbelfout te beschouwen, moet aan volgende condities voldaan worden:

- Beide fouten zijn spelersfouten.
- Beide fouten betreffen fysiek contact.
- Beide fouten zijn fouten begaan door 2 tegenstrevers tegen elkaar.

- Beide fouten zijn ofwel 2 persoonlijke fouten ofwel elke mogelijke combinatie van onsportieve en diskwalificerende fouten.

35.2

Straf

Tegen beide overtreders moet een persoonlijke of onsportieve/diskwalificerende fout worden genoteerd. Er worden geen vrijworpen toegekend. Het spel moet als volgt worden hervat:

Indien ongeveer op hetzelfde ogenblik als de dubbelfout:

- Een geldig velddoelpunt wordt gescoord, of laatste vrijworp, dan dient de bal toegewezen te worden aan de niet-scorende ploeg voor een inworp vanaf om het even welke plaats aan de eindlijn van die ploeg.
- Een ploeg in balbezit was of het recht had op balbezit, dan dient de bal toegewezen te worden aan deze ploeg voor een inworp vanop de plaats die het dichtst gelegen is bij de plaats van de inbreuk.
- Geen van beide ploegen in balbezit was, noch het recht had op balbezit, dan is dit een sprongbalsituatie.

Art. 36 Technische fout

36.1

Gedragsregels

36.1.1

Het gewenste verloop van het spel vereist de volledige en loyale samenwerking van de spelers, coaches, assistent-coaches, vervangers, uitgesloten spelers (5 persoonlijke fouten) en ploegbegeleiders met de scheidsrechters, juryleden en commissaris, indien aanwezig.

36.1.2

Beide ploegen mogen hun best doen om de overwinning te behalen, maar dit dient te geschieden in een geest van sportiviteit en fair play.

36.1.3

Elke opzettelijke of herhaaldelijke vorm van gebrek aan samenwerking of van het niet respecteren van de geest en de intentie van deze regel moet beschouwd worden als een technische fout.

36.1.4

De scheidsrechters mogen technische fouten voorkomen door waarschuwingen te geven of zelfs door kleinere technische inbreuken van administratieve aard te negeren, die duidelijk onopzettelijk zijn en die geen directe invloed op de wedstrijd hebben, tenzij er een herhaling plaatsvindt van dezelfde inbreuk na de waarschuwing.

36.1.5

Indien de technische inbreuk ontdekt wordt nadat de bal levend geworden is, dan moet de wedstrijd stilgelegd worden en een technische fout toegekend. De straf moet worden uitgevoerd alsof de technische fout plaats gevonden had op het ogenblik dat zij gefloten werd. Alles wat in de tijdspanne tussen de technische inbreuk en het stilleggen van de wedstrijd heeft plaatsgevonden, blijft geldig.

36.2

Definitie

36.2.1

Een technische fout is een fout begaan door een speler, waarbij geen persoonlijk contact opgetreden is, gedragsmatig van aard, maar niet daartoe beperkt zoals:

- Waarschuwingen gegeven door de scheidsrechters in de wind slaan.
- Het onbeleefd omgaan en/of communiceren met de scheidsrechters, de commissaris, de juryleden, de tegenstrevers of de personen die op de spelersbank mogen zitten.
- Taal of gebaren gebruiken die de toeschouwers beledigen of ophitsen.
- Het pesten of bespotten van een tegenstander.
- Het uitzicht van de tegenstander bemoeilijken door de handen dicht bij diens ogen te houden of te zwaaien.
- Buitensporig zwaaien (swingen) met de ellebogen.

- Het spel ophouden door opzettelijk de bal aan te raken nadat deze door de basket gegaan is of door te verhinderen dat een inworp direct wordt genomen.
- Een fout te veinzen.
- Aan de ring hangen op zo'n manier dat het gewicht van de speler gedragen wordt door de ring, tenzij een speler de ring kortstondig vastgrijpt na een dunk of hij tracht een kwetsuur te voorkomen voor zichzelf of voor een andere speler.
- Als verdediger goaltending veroorzaken bij de laatste vrijworp. 1 punt moet worden toegekend aan de aanvallende ploeg, gevolgd door de straf voor de technische fout die tegen de verdediger belast wordt.

- 36.2.2 Een technische fout begaan door persoon die op de spelersbank mag zitten, is een fout voor oneerbiedig aanspreken of aanraken van de scheidsrechters, de commissaris, de juryleden of de tegenstanders, of een inbreuk van procedurele of administratieve aard.
- 36.2.3 Een speler zal uitgesloten worden voor de rest van de wedstrijd wanneer hij belast wordt met 2 technische fouten, of 2 onsportieve fouten, of met 1 onsportieve en 1 technische fout.
- 36.2.4 Een coach moet gediskwalificeerd worden voor de rest van de wedstrijd wanneer:
- Hij belast wordt met 2 technische fouten ("C") ten gevolge van zijn persoonlijk onsportief gedrag.
 - Hij belast wordt met in totaal 3 technische fouten, allemaal ("B") of één ervan ("C"), ten gevolge van onsportief gedrag van de andere personen die op de spelersbank mogen zitten.
- 36.2.5 Als een speler of coach gediskwalificeerd werd volgens Art.36.2.3 of Art.36.2.4, zal deze technische fout de enige fout zijn die bestraft wordt en zal er geen extra straf uitgevoerd worden voor de diskwalificatie.

- 36.3 **Straf**
- 36.3.1 Indien een technische fout wordt begaan:
- Door een speler, dan moet een technische fout tegen hem belast worden als een spelersfout die zal meetellen als één van de ploegfouten.
 - Door een persoon die op de spelersbank mag zitten, dan moet een technische fout belast worden tegen de coach. Deze zal niet meetellen als één van de ploegfouten.
- 36.3.2 Aan de tegenstanders zal 1 vrijworp toegekend worden. Het spel zal als volgt verder gaan:
- De vrijworp wordt onmiddellijk uitgevoerd. Na de vrijworp zal de inworp uitgevoerd worden door de ploeg die balbezit had of recht had op balbezit op het moment dat voor de technische fout gefloten werd, vanop de plaats het dichtst waar de bal was wanneer het spel gestopt werd.
 - De vrijworp zal ook onmiddellijk worden uitgevoerd, zelfs als er nog andere bestraffingen voor andere fouten uitgevoerd moeten worden of de uitvoering voor die straffen reeds begonnen was. Na de vrijworp voor de technische fout zal het spel voortgezet worden door de ploeg die balbezit had of recht had op balbezit op het moment dat voor de technische fout gefloten werd, vanop de plaats waar het spel werd onderbroken voor de straf van de technische fout.
 - Indien een geldig doelpunt of laatste vrijworp gescoord is, dan zal het spel hervat worden met een inworp vanop gelijk welke plaats achter de eindlijn.

- Indien geen van beide ploegen balbezit had of recht had op balbezit, dan is dit een sprongbalsituatie.
- Een sprongbal in de middencirkel bij het begin van het eerste quarter.

Art. 37 Onsportieve fout

37.1 Definitie

37.1.1 Een onsportieve fout is een spelerscontact, dat is wanneer:

- Er contact is met de tegenstrever en het geen legitieme poging is om alleen de bal te spelen volgens de geest en de bedoeling van de spelregels.
- Buitensporig hard contact veroorzaakt door een speler in een poging de bal te spelen of de tegenstander.
- Een onnodig contact, veroorzaakt door een verdediger met het doel de vooruitgang van de ploeg in aanval tijdens de transitie te stoppen. Deze bepaling is van toepassing tot de aanvaller zijn act-of-shooting inzet.
- Een ongeoorloofd contact, langs achter of zijdelings, veroorzaakt door een speler tegen een tegenstander, die richting basket van de tegenstanders beweegt en er geen andere tegenstanders zijn tussen de aanvaller en de basket, en
 - die aanvaller balcontrole heeft, of
 - die aanvaller een poging doet om balbezit te verwerven, of
 - de bal reeds los is bij een pass naar die aanvaller.

Deze bepaling is van toepassing tot de aanvaller zijn act-of-shooting inzet.

37.1.2 Onsportieve fouten moeten op dezelfde wijze worden geïnterpreteerd gedurende de hele wedstrijd. De scheidsrechter dient alleen de actie te beoordelen.

37.2 Straf

37.2.1 Tegen de overtreder moet een onsportieve fout genoteerd worden.

37.2.2 Er worden vrijworp(en) toegekend aan de tegenstander op wie de fout begaan werd, gevolgd door:

- Een inworp aan het inworplijntje in het aanvalsvak.
- Een sprongbal in de middencirkel bij het begin van het eerste quarter.

Het aantal toe te kennen vrijworpen is als volgt:

- Indien de fout begaan is tegen een speler die niet bezig is met een doelpoging: 2 vrijworpen.
- Indien de fout begaan is tegen een speler die een doelpoging onderneemt: het doelpunt, indien gelukt, telt en bovendien wordt 1 vrijworp toegekend.
- Indien de fout begaan is tegen een speler die een doelpoging onderneemt die mislukt: 2 of 3 vrijworpen.

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

37.2.4 Als een speler gediskwalificeerd werd volgens Art.37.2.3, zal deze onsportieve fout de enige fout zijn die bestraft wordt en zal er geen extra straf uitgevoerd worden voor de diskwalificatie.

Art. 38 Diskwalificerende fout

38.1 Definitie

38.1.1 Een diskwalificerende fout bestaat uit elke duidelijke onsportieve actie begaan door spelers, vervangers, coaches, assistent-coaches, uitgesloten spelers (5 persoonlijke fouten) en ploegbegeleiders.

38.1.2 Een coach die gediskwalificeerd is moet vervangen worden door de assistent-coach indien die vermeld staat op het wedstrijdformulier. Indien er geen assistent-coach vermeld staat op het wedstrijdformulier, moet hij vervangen worden door de kapitein (CAP).

38.2 Geweld

38.2.1 Er kunnen zich tijdens de wedstrijd gewelddadigheden voordoen, die tegengesteld zijn aan de geest van sportiviteit en fair play. Deze moeten onmiddellijk gestopt worden door de scheidsrechters en, indien noodzakelijk, door de bewakers die verantwoordelijk zijn voor het handhaven van de openbare orde.

38.2.2 Telkens wanneer zich gewelddadigheden voordoen waarbij spelers op het speelveld betrokken zijn of in de nabijheid ervan, dan dienen de scheidsrechters de noodzakelijke actie te ondernemen om deze te stoppen.

38.2.3 Elke van de hierboven genoemde personen die zich schuldig maakt aan overduidelijke daden van agressie ten opzichte van de tegenstanders of de scheidsrechters moet gediskwalificeerd worden. De crew chief dient het voorval aan de organiserende instantie van de competitie te rapporteren.

38.2.4 Bewakers van de openbare orde mogen alleen het speelveld betreden indien daartoe verzocht door de scheidsrechters. Echter, indien toeschouwers het speelveld zouden betreden met de kennelijke bedoeling om gewelddadigheden te begaan, dan moeten de bewakers van de openbare orde onmiddellijk tussenbeide komen om de ploegen en de scheidsrechters te beschermen.

38.2.5 Alle gebieden behalve het speelveld en diens omgeving, inclusief de in- en uitgangen, de gangen, de kleedkamers enz., vallen onder de jurisdictie van de organiserende instantie en de bewakers verantwoordelijk voor de handhaving van de openbare orde.

38.2.6 Fysieke acties van spelers of personen die op de spelersbank mogen zitten, die zouden kunnen leiden tot schade aan de wedstrijd-uitrusting, mogen niet toegelaten worden door de scheidsrechters.

Wanneer dit soort gedrag door de scheidsrechters wordt opgemerkt dan dient de coach van de betrokken ploeg onmiddellijk gewaarschuwd te worden.

In het geval dat de actie(s) herhaald worden, dan dient onmiddellijk een technische of zelfs een uitsluitingsfout gefloten te worden tegen alle betrokken personen.

38.3 Straf

38.3.1 Tegen de overtreder moet een diskwalificerende fout genoteerd worden.

38.3.2 Wanneer de overtreder is uitgesloten volgens de respectievelijke artikels van deze regels, moet hij naar de kleedkamer van zijn ploeg gaan en daar verblijven voor het verdere verloop van de wedstrijd of, indien hij dat verkiest, mag hij het gebouw verlaten.

38.3.3 Vrijworp(en) moeten toegekend worden:

- Aan een tegenstander, aangeduid door zijn coach in het geval van een fout zonder contact.

- Aan de speler op wie de fout begaan werd in het geval van een fout met persoonlijk contact.

Gevolgd door:

- Een inworp aan het inworplijntje in het aanvalsvak.
- Een sprongbal in de middencirkel bij het begin van het eerste quarter.

38.3.4

Het aantal vrijworpen dat toegekend wordt is als volgt:

- Indien het een fout is zonder contact: 2 vrijworpen.
- Indien de fout begaan is tegen een speler niet in zijn act-of-shooting: 2 vrijworpen.
- Indien de fout begaan is tegen een speler in zijn act-of-shooting: het doelpunt, indien gelukt, telt en 1 bijkomende vrijworp.
- Indien de fout begaan is tegen een speler in zijn act-of-shooting die mislukt: 2 of 3 vrijworpen.
- Als de fout een diskwalificatie is van de coach: 2 vrijworpen.
- Als de fout een diskwalificatie is van de assistent-coach, vervanger, uitgesloten speler (5 persoonlijke fouten) of een ploegbegeleider, dan komt de fout ten laste van de coach als een technische fout: 2 vrijworpen. Daarbij komt dat indien de diskwalificatie van de assistent-coach, vervanger, uitgesloten speler (5 persoonlijke fouten) of een ploegbegeleider, na het verlaten van het spelersbankgebied om actief deel te nemen aan een gevecht:
 - Voor elke individuele diskwalificerende fout van een assistent-coach, vervanger, uitgesloten speler (5 persoonlijke fouten): 2 vrijworpen. Alle diskwalificerende fouten worden belast aan de persoon zelf.
 - Voor elke individuele diskwalificerende fout van een ploegbegeleider: 2 vrijworpen. De coach zal met al deze diskwalificerende fouten belast worden.

Alle vrijworpen zullen uitgevoerd worden, tenzij er gelijke straffen zijn tegen beide ploegen die elkaar opheffen.

Art. 39 Vechten

39.1

Definitie

Vechten is een lichamelijke interactie tussen 2 of meer tegenstanders (spelers, vervangers, coaches, assistent-coaches, uitgesloten spelers (5 persoonlijke fouten) en ploegbegeleiders).

Dit artikel is alleen van toepassing op vervangers, coaches, assistent-coaches, uitgesloten spelers (5 persoonlijke fouten) en ploegbegeleiders die het spelersbankgebied verlaten tijdens een gevecht of tijdens enige situatie die zou kunnen leiden tot een gevecht.

39.2

Regel

39.2.1

Vervangers, uitgesloten spelers of ploegbegeleiders die het spelersbankgebied verlaten tijdens een gevecht of tijdens elke andere situatie die zou kunnen leiden tot een gevecht, moeten worden uitgesloten.

39.2.2

Alleen de coach en/of de assistent-coach is het toegestaan het spelersbankgebied te verlaten tijdens een gevecht of tijdens elke andere situatie die zou kunnen leiden tot een gevecht, om de scheidsrechters bij te staan om de orde te handhaven of te herstellen. In dit geval zullen zij niet uitgesloten worden.

39.2.3

Indien een coach en/of assistent-coach het spelersbankgebied verlaat en de scheidsrechters niet bijstaat om de orde te handhaven of te herstellen, dan moet hij wel uitgesloten worden.

39.3	Straf
39.3.1	Ongeacht het aantal ploegleden dat uitgesloten wordt voor het verlaten van het spelersbankgebied, moet één enkele technische fout ("B") belast worden tegen de coach.
39.3.2	Indien leden van beide ploegen uitgesloten worden op basis van dit artikel en er geen andere straffen uit te voeren zijn, dan moet het spel hervat worden als volgt. Indien ongeveer tegelijkertijd dat het spel onderbroken werd door het vechten: • Een geldig velddoelpunt of een laatste of enige vrijworp wordt gescoord, dan dient de bal toegewezen te worden aan de niet-scorende ploeg voor een inworp vanaf om het even welke plaats aan de eindlijn. • Een ploeg in balbezit was of het recht had op balbezit, dan dient de bal toegewezen te worden aan deze ploeg voor een inworp vanop de plaats het dichtst waar de bal was wanneer het gevecht begon. • Geen van beide ploegen in balbezit was, noch het recht had op balbezit, dan is dit een sprongbalsituatie.
39.3.3	Alle diskwalificerende fouten moeten genoteerd worden zoals beschreven in B.8.3 en tellen niet mee als één van de ploegfouten.
39.3.4	Alle mogelijke straffen tegen spelers op het terrein die voorafgingen aan of leiden tot het gevecht, dienen uitgevoerd te worden in overeenstemming met Art. 42.
39.3.5	Alle mogelijke sancties voor een diskwalificatie van een assistent-coach, vervanger, uitgesloten speler (5 persoonlijke fouten) of een ploegbegeleider voor het actief deelnemen aan een gevecht of een situatie dat leidt tot een gevecht, zal bestraft worden volgens Art.38.3.4, zesde bullet.

REGEL ZEVEN – ALGEMENE VOORZIENINGEN

Art. 40 Limieten bij fouten van speler/coach en uitsluitingen

- | | |
|------|--|
| 40.1 | Een speler die 5 fouten heeft begaan moet daarvan op de hoogte gebracht worden door een scheidsrechter en moet onmiddellijk het speelveld verlaten. |
| 40.2 | Een speler-coach die als speler 5 fouten heeft begaan, is een uitgesloten speler, maar mag doorgaan als coach. |
| 40.3 | Een fout begaan door een speler die reeds eerder zijn vijfde fout begaan had wordt beschouwd als te zijn begaan door een uitgesloten speler. De fout moet belast worden en opgetekend op het wedstrijdformulier tegen de coach ("B"). |
| 40.4 | Een speler die 2 technische fouten of 2 onsportieve fouten of 1 onsportieve fout en 1 technische fout heeft begaan, wordt op de hoogte gesteld van de diskwalificatie door de tijdwaarnemer die het bordje voor diskwalificatie (GD) zal tonen. |
| 40.5 | Een coach die 2 technische fouten ('C') heeft begaan vanwege persoonlijk onsportief gedrag of 3 technische fouten, allemaal ('B') of één ervan ('C'), wordt op de hoogte gesteld van de diskwalificatie door de tijdwaarnemer die het bordje voor diskwalificatie (GD) zal tonen. |
| 40.6 | Elke gediskwalificeerde speler, vervanger, coach, assistent-coach, uitgesloten speler of begeleidend delegatielid moet de wedstrijd onmiddellijk verlaten (dit mag niet langer dan 30 seconden duren) en moet naar de kleedkamer van de ploeg gaan en daar blijven voor de duur van de wedstrijd of het gebouw verlaten. |

Art. 41 Ploegfouten: straf

41.1 Definitie

41.1.1 Een ploegfout is een persoonlijke, technische, onsportieve of diskwalificerende fout, die begaan wordt door een speler. Een ploeg krijgt te maken met de ploegfoutenregel nadat zij 4 ploegfouten begaan heeft in een quarter.

41.1.2 Alle ploegfouten die begaan worden tijdens een interval worden beschouwd als te behoren tot het quarter of overtime die daarop volgt.

41.1.3 Alle ploegfouten die begaan worden tijdens elke overtime worden beschouwd als te zijn begaan in het vierde quarter.

41.2 Regel

41.2.1 Wanneer een ploeg zich in de situatie bevindt dat de ploegfoutenregel moet toegepast worden, dan worden alle volgende persoonlijke spelersfouten begaan tegen een speler, die niet bezig was met een doelpoging, bestraft worden met 2 vrijwerpen in plaats van een inworp. De speler tegen wie de fout begaan werd moet de vrijwerpen nemen.

41.2.2 Indien een persoonlijke fout begaan wordt door een speler wiens ploeg een levende bal in bezit heeft of wiens ploeg recht heeft op balbezit, dan dient deze fout bestraft te worden met een inworp door de tegenstanders.

Art. 42 Speciale situaties

42.1 Definitie

In de tijdspanne dat de wedstrijdklok stilligt ten gevolge van een inbreuk kunnen zich speciale situaties voordoen wanneer bijkomende inbreuk(en) worden of werden begaan.

42.2 Procedure

42.2.1 Elke fout moet belast worden en alle straffen dienen bepaald te worden.

42.2.2 De volgorde waarin de inbreuken gebeurden moet worden bepaald.

42.2.3 Alle gelijke straffen tegen beide ploegen en alle straffen voor dubbelfouten moeten geschrapt worden in volgorde waarin zij gefloten werden. Nadat de straffen genoteerd en geschrapt zijn, worden zij beschouwd als nooit te hebben plaatsgevonden.

42.2.4 Indien een technische fout gefloten wordt, zal de bestraffing hiervan eerst worden uitgevoerd, ongeacht de volgorde van straffen reeds bepaald was of de bestraffing reeds begonnen was.

Indien de technische fout wordt gefloten tegen de coach voor een diskwalificatie of de assistent-coach, vervanger, uitgesloten speler of ploegbegeleider zal die straf niet eerst uitgevoerd worden. Ze zal uitgevoerd worden in volgorde waarin alle fouten en overtredingen plaats vonden, tenzij ze gecancelled werden.

42.2.5 Het recht op balbezit als onderdeel van de laatste straf die nog moet uitgevoerd worden, heft alle eerdere rechten op balbezit op.

42.2.6 Vanaf het moment dat de bal levend wordt voor de eerste vrijworp of voor een inworp, kan deze straf niet meer gebruikt worden om de bestraffing van een andere fout op te heffen.

42.2.7 Alle overblijvende straffen dienen te worden uitgevoerd in de volgorde waarin ze werden gefloten.

42.2.8 Indien, na de schrapping van gelijke straffen tegen beide ploegen, er geen straffen meer overblijven die moeten uitgevoerd worden, dan wordt de wedstrijd voortgezet als volgt.

Indien ongeveer tegelijkertijd met de eerste inbreuk:

- Een geldig velddoelpunt of een laatste vrijworp wordt gescoord, dan dient de bal toegewezen te worden aan de niet-scorende ploeg voor een inworp vanaf om het even welke plaats aan de eindlijn van die ploeg.
- Een ploeg in balbezit was of het recht had op balbezit, dan dient de bal toegewezen te worden aan deze ploeg voor een inworp vanop de plaats die het dichtst gelegen is bij de plaats van de inbreuk.
- Geen van beide ploegen in balbezit was, noch het recht had op balbezit, dan is dit een sprongbalsituatie.

Art. 43 Vrijworpen

43.1 Definitie

43.1.1 Een vrijworp is een gelegenheid, gegeven aan een speler, om ongehinderd 1 punt te maken vanaf een plaats achter de vrijworplijn binnen de halve cirkel.

43.1.2 Een reeks vrijworpen wordt gedefinieerd als alle vrijworpen en daaropvolgend balbezit, die voortvloeien uit één enkele straf voor een fout.

43.2 Regel

43.2.1 Wanneer een persoonlijke of een onsportieve fout of een uitsluitingsfout ten gevolge van contact gefloten wordt en de straf is het toekennen van vrijworp(en):

- Moet de speler tegen wie de fout begaan is de vrijworp(en) nemen.
- Indien een vervanging aangevraagd was voor die speler, moet hij de vrijworp(en) nemen vooraleer hij het spel mag verlaten.
- Indien hij het spel moet verlaten ten gevolge van een kwetsuur, of door het feit dat hij 5 fouten begaan heeft of uitgesloten is, dan moet zijn vervanger de vrijworp(en) nemen. Wanneer er geen vervanger meer beschikbaar is, mag gelijk welke ploeggenoot aangeduid door de coach, de vrijworp(en) nemen.

43.2.2 Wanneer een technische fout of een uitsluitingsfout zonder contact gefloten wordt, mag gelijk welk lid van de tegenpartij aangeduid door zijn coach de vrijworp(en) nemen.

43.2.3 De vrijworpnemer:

- Moet een plaats innemen achter de vrijworplijn en binnen de halve cirkel.
- Mag gelijk welke manier gebruiken om de vrijworp te nemen, mits hij op zo'n wijze shot dat de bal langs boven in de basket gaat of dat de bal de ring raakt.
- Moet de bal loslaten binnen 5 seconden nadat de bal tot zijn beschikking gesteld is door de scheidsrechter.
- Mag de vrijworplijn niet raken of het beperkte gebied betreden tot het moment dat de bal in de basket gegaan is of de ring geraakt heeft.
- Mag geen schijnbeweging maken van een vrijworp.

43.2.4 De spelers in de plaatsen voor de rebound van de vrijworp mogen afwisselende plaatsen innemen in deze ruimten, die beschouwd worden 1 meter diep te zijn (Diagram 7).

Gedurende de vrijworpen mogen deze spelers niet:

- Vrijworpplaatsen innemen die niet voor hen bestemd zijn

- Het beperkte gebied of de neutrale zone betreden of hun vrijworp reboundplaats verlaten voordat de bal de hand(en) van de vrijworpner verlaten heeft.
- De tegenstanders mogen de vrijworpner niet afleiden door hun handelingen.

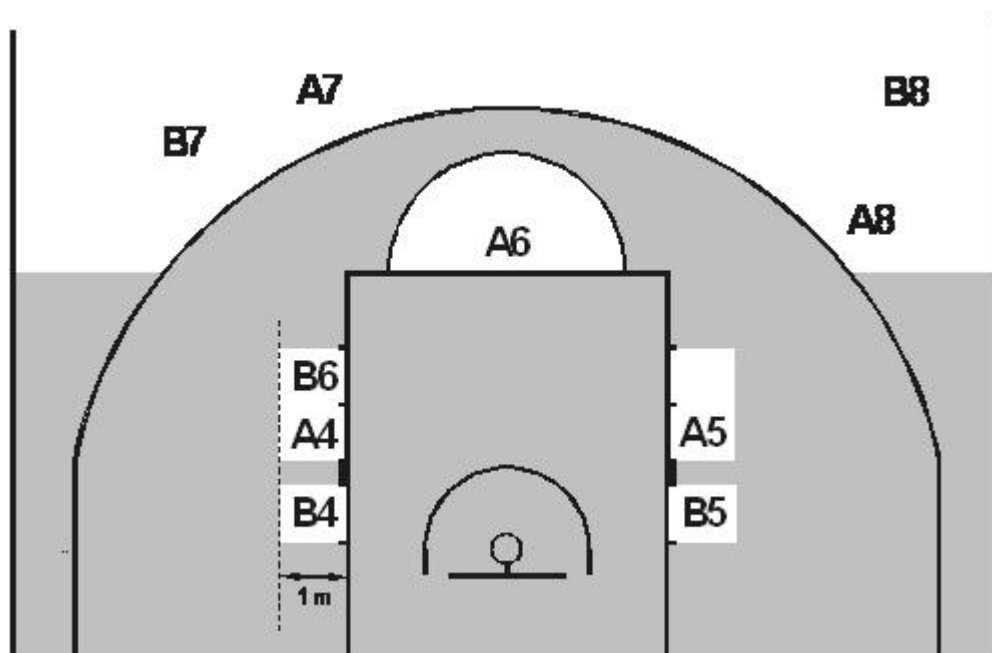


Diagram 7 Opstelling spelers tijdens de vrijworpen

- 43.2.5 Spelers die niet in de reboundruimten plaatsgenomen hebben moeten achter het verlengde van de vrijworplijn en achter de 3-puntslijn blijven tot de bal de ring raakt of tot de vrijworp eindigt.
- 43.2.6 Gedurende een vrijworp(en), die gevolgd zal worden door een andere reeks(en) vrijworpen of door een inworp, moeten alle spelers achter het verlengde van de vrijworplijn en achter de 3-puntslijn blijven.

Een inbreuk op Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 of 43.2.6 is een overtreding.

- 43.3 **Straf**
- 43.3.1 Indien een **vrijworp lukt** en de overtreding(en) begaan wordt door de vrijworpner kan een gemaakt punt niet tellen.
- De bal moet toegekend worden aan de tegenstanders voor een inworp in het verlengde van de vrijworplijn, tenzij er nog verder een vrijworp(en) moet uitgevoerd of balbezit moet toegekend worden.
- 43.3.2 Indien een **vrijworp lukt** en de overtreding(en) wordt begaan door gelijk welke andere speler dan de vrijworpner:
- Zal het punt, indien gelukt, tellen.
 - Wordt de overtreding(en) verwaarloosd.
- In het geval het de laatste vrijworp was, dan zal de bal worden toegekend aan de tegenstanders voor een inworp vanaf om het even welke plaats aan de eindlijn van die ploeg.

43.3.3

Indien een **vrijworp niet lukt** en de overtreding wordt begaan door:

- De **vrijworpner** of zijn **ploeggenoot** gedurende de laatste vrijworp, dan moet de bal toegekend worden aan de tegenstanders voor een inworp in het verlengde van de vrijworplijn, tenzij de ploeg van de vrijworpner nog recht heeft op balbezit na de vrijworp.
- Een **tegenstander** van de vrijworpner, dan moet een nieuwe vrijworp toegekend worden aan de vrijworpner.
- **Beide ploegen**, tijdens de laatste vrijworp, dan is dit een sprongbalsituatie.

Art. 44 Herstelbare verkeerde beslissingen

44.1 Algemene procedure

44.1.1 Een scheidsrechter mag de wedstrijd onmiddellijk onderbreken nadat een herstelbare verkeerde beslissing ontdekt is, zolang dit geen van beide ploegen benadeelt.

44.1.2 Alle fouten die begaan werden, alle tijd die verstreken is en alle bijkomende activiteiten, die plaats hebben kunnen vinden nadat de vergissing werd begaan maar voordat de vergissing werd ingezien, blijven geldig.

44.1.3 Na het herstellen van de vergissing, moet de wedstrijd hervat worden vanaf het punt waar zij onderbroken was om de vergissing te herstellen. De bal zal toegekend worden aan de ploeg die recht had op balbezit op het moment dat het spel onderbroken werd voor de correctie van de fout.

44.2 Categorie 1 – Definitie

De hieronder categorie 1 vermelde fouten mogen door de scheidsrechters gecorrigeerd worden indien een regel niet correct is toegepast.

- Het toekennen van een onterechte vrijworp(en).
- Het niet toekennen van een terechte vrijworp(en).
- Het toestaan dat de verkeerde speler de vrijworp(en) neemt.
- De verkeerde speler aanduiden om vrijworp(en) te nemen.
- Het verkeerdelijk toekennen of afkeuren van een punt(en).
- Een fout rapporteren voor de verkeerde speler, coach of ploeg.
- Fouten in het bijhouden van de score, inclusief:
 - Punten niet of foutief genoteerd.
 - Fouten niet of foutief genoteerd tegen de verkeerde speler, coach of ploeg.
 - Time-outs niet genoteerd of voor de verkeerde ploeg.
- Fouten bij de wedstrijdklok, inclusief storingen, bij het correct starten of stoppen van de wedstrijdklok of bij het instellen van de juiste tijd op de wedstrijdklok.

44.3 Categorie 1 – Algemene procedure

44.3.1 Om te kunnen corrigeren, moeten de fouten als volgt worden geïdentificeerd door de scheidsrechters, de commissaris, indien aanwezig, of de tafelofficials:

- Als de fout optreedt voordat de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder aangeeft in het vierde quarter, moet de fout worden gecorrigeerd voordat er nog 2:00 minuten of minder op de wedstrijdklok staan.
- Als de fout optreedt voordat de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder aangeeft in het vierde quarter, maar de scheidsrechters de wedstrijd voor de eerste keer onderbreken terwijl er nog minder dan 2:00 minuten op de wedstrijdklok staan, dan moet de fout gecorrigeerd worden voordat de bal weer levend wordt.
- Als de fout optreedt nadat de wedstrijdklok minder dan 2:00 minuten aangeeft in het vierde quarter of tijdens een verlenging, moet de fout worden gecorrigeerd voordat de bal levend wordt na de eerste keer dat de

scheidsrechters het spel om welke reden dan ook hebben stopgezet na de fout.

44.3.2 Deze fouten kunnen niet meer gecorrigeerd worden nadat de bal dood werd wanneer de wedstrijd klok klinkt voor het einde van de wedstrijd, tenzij de fout plaats vindt na de laatste keer dat de scheidsrechters de wedstrijd gestopt hebben om welke reden dan ook voordat het signaal van de wedstrijd klok klinkt voor het einde van de wedstrijd. In zo'n geval, moet de fout onmiddellijk na het einde van de wedstrijd worden gecorrigeerd en moeten de ploegen op het terrein blijven of in hun spelersbankgebied.

44.3.3 Zodra een fout is geïdentificeerd die nog kan worden gecorrigeerd, en:

- Het teamlid dat betrokken is bij de herstelling van de vergissing op de spelersbank zit nadat hij legaal vervangen werd, dan moet het teamlid terug op het speelveld komen om deel te nemen aan de herstelling van de verkeerde beslissing en wordt het teamlid op dat moment speler.
- Na het beëindigen van de herstelling mag hij op het speelveld blijven, tenzij opnieuw een legale aanvraag voor zijn vervanging ingediend werd. In dat geval mag de speler het speelveld verlaten.
- Als het teamlid is uitgesloten, gediskwalificeerd, niet kan spelen vanwege een blessure of niet kan worden geïdentificeerd, zal de hoofdcoach het teamlid aanwijzen om deel te nemen aan het herstellen van de fout.

44.4 **Categorie 1 - Speciale procedure**

44.4.1 Het toekennen van onterechte vrijworp(en).

De vrijworpen die genomen zijn ten gevolge van de vergissing moeten vernietigd worden en het spel moet hervat worden als volgt:

- Indien de wedstrijd klok nog niet gelopen heeft, dan moet de bal toegekend worden voor een inworp aan de zijlijn ter hoogte van de vrijworplijn aan de ploeg wiens vrijworpen vernietigd zijn.
- Als de wedstrijd klok na de fout al gestart was, dan moet het spel worden hervat vanaf de plaats het dichtst bij de plaats waar het spel werd gestopt om de fout te herstellen.

44.4.2 Vergissing in het niet toekennen van een terechte vrijworp(en).

- In het geval het balbezit niet gewijzigd is sedert de vergissing begaan werd, dan moet het spel voortgezet worden na de herstelling van de verkeerde beslissing zoals na een normale vrijworp.
- In het geval dat de ploeg scoort die de bal verkeerdelijk toegewezen kreeg voor een inworp, dan moet de vergissing verwaarloosd worden.
- Als de wedstrijd klok na de fout al gestart was, en er wijziging van balbezit heeft plaats gehad na correctie van de fout, dan moet het spel worden hervat vanaf de plaats het dichtst bij de plaats waar het spel werd gestopt om de fout te herstellen.

44.4.3 Toestaan dat de verkeerde speler de vrijworp(en) uitvoert.

De vrijworp(en) die genomen zijn en het balbezit als deel van de straf, moeten vernietigd worden. De bal zal toegekend worden aan de tegenstrevers voor een inworp in het verlengde van de vrijworplijn, tenzij de wedstrijd was voortgezet en daarna gestopt werd voor de correctie van de fout, in dat geval zal de wedstrijd hervat worden vanaf de plaats het dichtst bij de plaats waar het spel werd gestopt om de vergissing te herstellen.

44.4.4 De verkeerde speler aanduiden om vrijworp(en) te nemen.

De vrijworp(en) wordt(en) geannuleerd en de juiste speler moet een vervangende vrijworp(en) uitvoeren. Het spel gaat verder zoals na elke laatste

vrijworp, tenzij het spel is voortgezet en werd gestopt om de fout te herstellen. In dat geval zal het spel worden hervat vanaf de plaats die het dichtst ligt bij de plaats waar het spel werd onderbroken om de fout te herstellen.

44.4.5 Het verkeerdelijk toekennen of afkeuren van een punt(en).

De punten worden toegekend of geannuleerd. Het wedstrijdformulier zal gecorrigeerd worden.

Het spel zal hervat worden vanaf de plaats die het dichtst ligt bij de plaats waar het spel werd gestopt om de vergissing te herstellen.

44.4.6 Een fout rapporteren voor de verkeerde speler, coach of ploeg.

Het wedstrijdformulier zal gecorrigeerd worden. Elke ten onrechte uitgesloten of gediskwalificeerde speler of coach mag opnieuw aan het spel deelnemen. Elke speler of hoofdcoach die uitgesloten of gediskwalificeerd had moeten worden, wordt uitgesloten of gediskwalificeerd.

44.4.7 Fouten in het bijhouden van de score.

- Punten niet of foutief genoteerd.
- Fouten niet of foutief genoteerd tegen de verkeerde speler, coach of ploeg.
- Time-outs niet genoteerd of voor de verkeerde ploeg.

Het wedstrijdformulier moet worden gecorrigeerd en elke daaruit voortvloeiende actie, zoals het uitsluiten van een speler of het opnieuw deelnemen aan het spel, moet worden toegepast.

44.4.8 Fouten bij de wedstrijdklok, inclusief storingen, bij het correct starten of stoppen van de wedstrijdklok of bij het instellen van de juiste tijd op de wedstrijdklok.

De wedstrijdklok moet worden gecorrigeerd, waarbij tijd wordt toegevoegd of afgetrokken, nodig om de fout te corrigeren.

44.5 **Categorie 2 – Definitie**

De onderstaande categorie 2 fouten mogen gecorrigeerd worden door de scheidsrechters als een regel onjuist is toegepast: Shotklokfouten, inclusief storingen, in het correct starten of stoppen van de shotklok of fouten in het instellen van de juiste tijd op de shotklok.

44.6 **Categorie 2 – Algemene procedure**

44.6.1 Om te kunnen corrigeren, moeten de fouten worden geïdentificeerd door de scheidsrechters, de commissaris, indien aanwezig, of de tafellofficials

- wanneer de bal direct na de fout levend is en de scheidsrechters het spel onderbreken om de fout te herstellen, of
- wanneer de scheidsrechters het spel voor de eerste keer hebben onderbroken om welke reden dan ook, en de ploeg die balcontrole had of recht had op balbezit op het moment van de fout, balcontrole behoudt of recht blijft houden op balbezit.

De shotklok moet worden gecorrigeerd naar de juiste tijd..

44.6.2 Shotklokfouten kunnen niet meer gecorrigeerd worden na:

- Wissel van balbezit van een levende bal na de fout.
- De ploeg in balbezit scoort een geldig doelpunt.
- De bal dood wordt wanneer het signaal van de wedstrijdklok weerklinkt bij het einde van de wedstrijd.

REGEL ACHT – SCHEIDSRECHTERS, JURYLEDEN, COMMISSARIS: PLICHTEN EN BEVOEGDHEDEN

Art. 45 Scheidsrechters, juryleden en commissaris

- 45.1 De scheidsrechters zijn een crew chief en 1 of 2 tweede scheidsrechters (umpires). Zij worden bijgestaan door de juryleden en een commissaris, indien aanwezig.
- 45.2 De juryleden zijn een aantekenaar, een assistent-aantekenaar, een tijdopnemer en een shotklokoperator.
- 45.3 De commissaris, indien aanwezig, dient plaats te nemen tussen de aantekenaar en de tijdopnemer. Zijn voornaamste taak gedurende de wedstrijd bestaat erin toezicht te houden op het werk van de juryleden en de crew chief en de scheidsrechters bij te staan in het probleemloze verloop van de wedstrijd.
- 45.4 De scheidsrechters van een bepaalde wedstrijd mogen op geen enkele wijze betrokken zijn bij één van beide ploegen op het speelveld.
- 45.5 **De scheidsrechters, de juryleden en de commissaris moeten de wedstrijd laten verlopen in overeenstemming met deze regels en zijn niet bevoegd om er wijzigingen in aan te brengen.**
- 45.6 Het tenue van de scheidsrechters moet bestaan uit een scheidsrechtersshirt, een zwarte lange broek, zwarte sokken en zwarte basketbalschoenen.
- 45.7 De scheidsrechters en de juryleden dienen uniform gekleed te zijn.

Art. 46 De Crew chief: plichten en bevoegdheden

De crew chief:

- 46.1 Moet al het materiaal dat gebruikt zal worden tijdens de wedstrijd inspecteren en goedkeuren.
- 46.2 Moet de officiële wedstrijdklok, de shotklok en de chrono aanwijzen en de juryleden erkennen.
- 46.3 Moet een wedstrijdbal kiezen uit tenminste 2 gebruikte ballen die hem door de thuisspelende ploeg ter beschikking gesteld worden. Indien geen enkele van deze ballen voldoet als wedstrijdbal, dan mag hij de bal met de best mogelijke kwaliteit kiezen die verkrijgbaar is.
- 46.4 Mag niet toelaten aan gelijk welke speler om voorwerpen te dragen die een verwonding kunnen veroorzaken bij andere spelers.
- 46.5 Moet de sprongbal uitvoeren in de middencirkel bij het begin van het eerste quarter en de inworp bij het begin van alle andere quarters en overtimes.
- 46.6 Heeft het recht een wedstrijd te stoppen als de omstandigheden het vereisen.
- 46.7 Heeft het recht te bepalen dat een ploeg de wedstrijd verliest door verbeurd verklaring.
- 46.8 Moet het wedstrijdformulier nauwkeurig controleren aan het einde van de wedstrijd en op elk ogenblik dat hij dat nodig oordeelt.
- 46.9 Moet het wedstrijdformulier aan het einde van de wedstrijd goedkeuren en tekenen, en aldus **een einde maken** aan de wedstrijdadministratie door de scheidsrechters en aan hun **betrokkenheid** met de gespeelde wedstrijd. De **bevoegdheid** van de scheidsrechters **begint** wanneer zij op het speelveld

aankomen 20 minuten voor de vastgestelde aanvangstijd van de wedstrijd, en **eindigt** wanneer het signaal van de wedstrijdklok klinkt voor het einde van de wedstrijd, zoals goedgekeurd door de crew chief.

- 46.10 Moet melding maken op de achterzijde van het wedstrijdformulier, in de kleedkamer vooraleer het te tekenen:
- van een forfait of elke uitsluitingsfout,
 - elk onsportief gedrag van ploegleden, coaches, assistent-coaches of ploegbegeleiders dat plaats vindt eerder dan 20 minuten voor de vastgestelde aanvangstijd van de wedstrijd, of tussen het einde van de wedstrijd en de goedkeuring en handtekening van het wedstrijdformulier.
- In zo'n geval moet de crew chief (of de commissaris indien aanwezig) een gedetailleerd verslag zenden aan de organiserende instantie van de competitie.
- 46.11 Moet de uiteindelijke beslissing nemen wanneer noodzakelijk of wanneer scheidsrechters van mening verschillen. Om die uiteindelijke beslissing te nemen mag hij overleggen met de umpire(s), de commissaris, indien aanwezig, en/of de juryleden.
- 46.12 Raadpleeg Appendix F van de Engelstalige versie van het FIBA reglement voor wedstrijden waar het **Instant Replay System (IRS)** gebruikt wordt.
- 46.13 Nadat hij gewaarschuwd werd door de tijdopnemer, zal hij fluiten vóór het eerste en het derde quarter, wanneer er nog 3 minuten, daarna 1 minuut 30 seconden overblijven vooraleer het quarter moet aanvangen. De crew chief zal eveneens fluiten vóór het tweede en het vierde quarter en elke overtime wanneer er nog 30 seconden overblijven vooraleer het quarter of overtime moet aanvangen.
- 46.14 **Is bevoegd te beslissen in alle gevallen waarin deze regels niet specifiek voorzien.**

Art. 47 Scheidsrechters: plichten en bevoegdheden

- 47.1 De scheidsrechters zijn bevoegd beslissingen te nemen betreffende overtredingen van de regels begaan binnen of buiten de grenslijnen, inclusief de jurytafel, de spelersbankgebieden en de gebieden direct achter de lijnen.
- 47.2 De scheidsrechters moeten fluiten wanneer een inbreuk tegen de regels plaatsvindt, een quarter of overtime eindigt of wanneer zij het nodig vinden om de wedstrijd te stoppen. Zij moeten niet fluiten na een gelukt velddoelpunt, een gelukte vrijworp of wanneer de bal levend wordt.
- 47.3 Wanneer zij beslissen over een persoonlijk contact of een overtreding, moeten de scheidsrechters op elk moment, de volgende fundamentele principes in acht nemen en hanteren:
- De geest en de bedoeling van de regels en de noodzaak de integriteit van het spel te waarborgen.
 - Rechtlijnigheid in de toepassing van het concept "voordeel / nadeel", waarbij de scheidsrechters moeten trachten te vermijden de natuurlijke gang van de wedstrijd onnodig te onderbreken, door het bestraffen van persoonlijk contact dat incidenteel is en dat de speler die verantwoordelijk is geen voordeel oplevert of zijn tegenstander benadeelt.
 - Rechtlijnigheid in het gebruik van gezond verstand bij iedere wedstrijd, met in het achterhoofd houden de mogelijkheden van de betrokken spelers en hun instelling en gedrag tijdens de wedstrijd.
 - Rechtlijnigheid in het behoud van een evenwicht tussen controle over de wedstrijd en het vloeiend verloop van de wedstrijd, een "feeling" hebben

voor wat de deelnemers trachten te doen en juist dát fluiten wat gepast is voor de wedstrijd.

- 47.4 Indien een protest wordt ingediend door één van beide ploegen, dan dient de crew chief (of de commissaris, indien aanwezig), bij ontvangst van de redenen voor het protest, schriftelijk het incident te rapporteren aan de organiserende instantie van de competitie.
- 47.5 Indien een scheidsrechter gekwetst is of om gelijk welke andere reden niet in staat is binnen 5 minuten na het voorval zijn taak te hervatten, dan moet het spel verdergaan. De andere scheidsrechter(s) zal de wedstrijd alleen leiden voor de rest van de wedstrijd, tenzij het mogelijk is de gekwetste scheidsrechter te vervangen door een andere bevoegde scheidsrechter. Na overleg met de commissaris, indien aanwezig, zal de overgebleven scheidsrechter(s) beslissen over de mogelijke vervanging.
- 47.6 Indien een mondelinge uiteenzetting noodzakelijk is om een beslissing duidelijk te maken, dient dit voor alle internationale wedstrijden te geschieden in de Engelse taal.
- 47.7 **Elke scheidsrechter heeft het recht beslissingen te treffen binnen het kader van zijn bevoegdheden, maar hij heeft het recht niet de beslissingen, genomen door de andere scheidsrechter te negeren of in vraag te stellen.**
- 47.8 **De toepassing en interpretatie van de Officiële Basketball Regels door de scheidsrechters, ongeacht of een expliciete beslissing genomen werd of niet, is definitief en kan niet worden betwist of genegeerd worden, behalve in gevallen waar een protest is toegestaan.**

Art. 48 Aantekenaar en assistent-aantekenaar: plichten

- 48.1 Aan de **aantekenaar** moet een wedstrijdformulier ter beschikking gesteld worden. Hij moet boek houden van:
- De ploegen, door de namen en de nummers van de spelers die de wedstrijd gaan beginnen en van alle vervangers die aan het spel gaan deelnemen, op te tekenen. Als er sprake is van een inbreuk op de regels ten aanzien van de 5 startende spelers, de vervangingen of de nummers van de spelers, dan moet hij zo spoedig mogelijk de dichtstbijzijnde scheidsrechter hiervan in kennis stellen.
 - Een doorlopend overzicht van de gescoorde punten, door de gemaakte velddoelpunten en vrijworpen in te schrijven.
 - De fouten die tegen elke speler belast worden. De aantekenaar moet de fouten inschrijven die tegen elke coach belast worden en moet een scheidsrechter inlichten wanneer een coach dient uitgesloten te worden. Gelijkaardig moet de aantekenaar ook een scheidsrechter onmiddellijk inlichten wanneer een speler moet gediskwalificeerd worden als deze 2 technische fouten, of 2 onsportieve fouten, of 1 technische en 1 onsportieve fout begaan heeft.
 - De time-outs. Hij moet de coach laten inlichten door een scheidsrechter wanneer hij geen time-outs meer kan gebruiken in een speelhelft of een overtime.
 - Het volgend wisselend balbezit, door de aanwijzer voor het wisselend balbezit te bedienen. De aantekenaar zal de richting van de aanwijzer aanpassen onmiddellijk na het eind van de eerste speelhelft, aangezien de ploegen van basket wisselen voor de tweede speelhelft.
 - Voor elke ploeg wordt één betwisting door de hoofdcoach toegestaan. De aantekenaar zal de dichtstbijzijnde scheidsrechter onmiddellijk informeren wanneer een hoofdcoach ten onrechte een tweede betwisting aanvraagt.

48.2 De **assistent-aantekenaar** dient het scorebord te bedienen en de aantekenaar en de tijdopnemer bij te staan. In het geval er enig verschil bestaat tussen het scorebord en het wedstrijdformulier dat niet opgelost kan worden, dan weegt de informatie op het wedstrijdformulier het zwaarst en dient het scorebord diens gevolge aangepast te worden.

48.3 Indien een fout op het wedstrijdformulier wordt ontdekt:

- Tijdens het spel, dan dient de tijdopnemer te wachten tot de bal voor het eerst dood wordt alvorens het signaal te laten weerklinken.
- De aantekenaar moet de crew-chief raadplegen en fouten op het wedstrijdformulier corrigeren wanneer de fout wordt vastgesteld binnen de limieten gedefinieerd in artikel 44 (Corrigeerbare fouten).
- Als de fout niet wordt geïdentificeerd binnen de limieten van artikel 44 (Corrigeerbare fouten), mag de fout niet meer verbeterd worden. De crew chief of de commissaris, indien aanwezig, dient een gedetailleerd verslag te zenden aan de organiserende instantie van de competitie.

Art. 49 Tijdopnemer: plichten

49.1 Aan de tijdopnemer moet een wedstrijdklok en een chrono ter beschikking gesteld worden. Hij moet:

- De speeltijd, time-outs en intervallen chronometrereren.
- Zich ervan vergewissen dat het signaal van de wedstrijdklok zeer luid en automatisch weerklinkt op het einde van een quarter of overtime.
- Enig ander mogelijk middel gebruiken om de scheidsrechters onmiddellijk te waarschuwen indien het signaal weigert of niet gehoord wordt.
- Het aantal fouten aan te geven die begaan zijn door elke speler, door het opsteken van het genummerde bordje, zichtbaar voor beide coaches, dat het aantal fouten aangeeft begaan door die speler.
- Aangeven dat een speler of coach gediskwalificeerd wordt uit de wedstrijd door het GD bordje omhoog te steken.
- De tijdopnemer dient onmiddellijk een scheidsrechter in te lichten als een vijfde fout belast wordt aan een speler.
- Het rode bordje voor de ploegfouten aanbrengen op de jurytafel op dat einde van de tafel dat het dichtst is bij de spelersbank van de ploeg die te maken heeft met de ploegfoutenregel, zodra de bal levend wordt nadat een ploeg haar vierde fout in een quarter begaan heeft.
- Vervangingen uit te laten voeren.
- Hij moet de scheidsrechters inlichten van de volgende time-outgelegenheid wanneer een ploeg een time-out aangevraagd heeft.
- Het signaal **alleen dan** te geven als de bal dood wordt en voordat de bal weer levend wordt. Het weerklinken van zijn signaal stopt de wedstrijdklok **niet** en ook niet de wedstrijd. Ook maakt dit signaal de bal niet dood.

49.2 De tijdopnemer moet de **speeltijd** als volgt chronometrereren:

- Hij moet de wedstrijdklok starten wanneer:
 - Tijdens een sprongbal de bal legaal getikt wordt door een springer.
 - Na een mislukte laatste vrijworp en de bal levend blijft, de bal een speler op het speelveld raakt of wordt aangeraakt.
 - Tijdens een inworp de bal een speler op het speelveld legaal raakt of wordt aangeraakt.
- Hij moet de wedstrijdklok stoppen wanneer:
 - De speeltijd verstreken is aan het einde van een quarter of overtime, indien niet automatisch gestopt door de wedstrijdklok zelf.
 - Een scheidsrechter fluit, terwijl de bal levend is.

- Een geslaagd doelpunt wordt gemaakt tegen de ploeg die een time-out heeft aangevraagd.
- Een doelpunt wordt gescoord als de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder aangeeft in het vierde quarter of in elke overtime.
- Het shotkloksignaal gaat, terwijl een ploeg balbezit heeft.

49.3 De tijdopnemer moet de **time-outs** als volgt chronometrereren:

- De chrono starten zodra de scheidsrechter fluit en het signaal voor de time-out geeft.
- Zijn signaal laten weerklinken wanneer 50 seconden van de time-out verlopen zijn.
- Zijn signaal laten weerklinken wanneer de time-out eindigt.

49.4 De tijdopnemer moet een interval als volgt chronometrereren:

- De chrono starten onmiddellijk wanneer het vorige quarter of overtime eindigt.
- De scheidsrechters inlichten vóór het eerste en het derde quarter, wanneer er nog 3 minuten, daarna 1 minuut 30 seconden overblijven vooraleer het quarter moet aanvangen.
- Zijn signaal laten weerklinken vóór het tweede en het vierde quarter en elke overtime wanneer er nog 30 seconden overblijven vooraleer het quarter of overtime moet aanvangen.
- Zijn signaal laten weerklinken en gelijktijdig zijn chrono stoppen onmiddellijk wanneer het interval eindigt.

Art. 50 Shotklokopoperator: plichten

De shotklokopoperator moet een shotklok ter beschikking hebben die zal:

50.1 **Gestart of herstart worden** wanneer:

- Een ploeg balbezit verwerft over een levende bal op het speelveld. Het louter aanraken van de bal door een tegenstander doet geen nieuwe shotklokperiode beginnen als dezelfde ploeg in balbezit blijft.
- Tijdens een inworp, de bal gelijk welke speler raakt of legaal geraakt wordt door gelijk welke speler op het speelveld.

50.2 **Gestopt, maar niet teruggezet**, met de resterende tijd zichtbaar, wanneer een inworp wordt genomen door dezelfde ploeg die voordien in balbezit was, ten gevolge van:

- Een uitbal.
- Een kwetsuur van een speler van dezelfde ploeg.
- Een technische fout begaan door die ploeg.
- Een sprongbalsituatie (niet wanneer de bal geklemd raakt tussen ring en bord).
- Een dubbelfout.
- De opheffing van gelijke straffen tegen beide ploegen.

Gestopt, maar ook niet teruggezet, met de resterende tijd zichtbaar, wanneer een inworp in het aanvalsvak wordt genomen door dezelfde ploeg die voordien in balbezit was, en 14 seconden of meer reteren op de shotklok als gevolg van een fout of overtreding.

50.3 **Gestopt en teruggezet worden naar 24 seconden**, met geen cijfers zichtbaar op het apparaat, wanneer:

- De bal legaal in de basket gaat.
- De bal de ring van de tegenstanders raakt en de ploeg die balbezit verwerft niet hetzelfde ploeg is dat balbezit had voordat de bal de ring raakte.
- Een ploeg een inworp in haar verdedigingshelft wordt toegekend:

- Als gevolg van een fout of overtreding (niet voor het uitgaan van de bal).
- Als gevolg van een sprongbalsituatie voor de ploeg die voordien geen balbezit had.
- Het spel gestopt is omwille van een actie niet gerelateerd aan de ploeg in balbezit.
- Het spel gestopt is omwille van een actie niet gerelateerd aan één van beide ploegen, tenzij de tegenstander zou benadeeld worden.
- Een ploeg vrijworp(en) wordt toegekend.

50.4

Gestopt en teruggezet worden naar 14 seconden, met 14 seconden zichtbaar, wanneer:

- Dezelfde ploeg, die voordien in het bezit was van de bal, een inworp mag uitvoeren in haar aanvalshelft terwijl er 13 of minder seconden aangegeven worden op de shotklok:
 - Als gevolg van een fout of overtreding (niet voor het uitgaan van de bal).
 - Het spel gestopt werd omwille van een actie niet gerelateerd aan de ploeg in balbezit.
 - Het spel gestopt werd omwille van een actie niet gerelateerd aan één van beide ploegen, tenzij de tegenstander zou benadeeld worden.
- Een ploeg die voordien geen balbezit had, een inworp toegewezen krijgt in hun aanvalsvak als gevolg van:
 - Een persoonlijke fout of overtreding (inclusief een uitbal).
 - Een sprongbalsituatie.
- Een ploeg een inworp toegewezen krijgt aan het inworplijntje in hun aanvalsvak na een onsportieve of diskwalificerende fout.
- Nadat de bal de ring geraakt heeft na een niet gelukt shot voor een velddoelpunt (inclusief wanneer de bal geklemd raakt tussen ring en bord), een laatste vrijworp, of bij een pass, indien dezelfde ploeg die in balbezit was vóór de bal de ring raakte, terug balbezit verwerft.
- De wedstrijdklok 2:00 minuten of minder aangeeft in het vierde quarter of in elke overtime en na een time-out genomen door de ploeg die recht had op balbezit in hun verdedigingsvak en de coach beslist om het spel te hervatten met een inworp aan het inworplijntje in hun aanvalsvak en er 14 seconden of meer resten op de shotklok wanneer de wedstrijdklok gestopt werd.

50.5

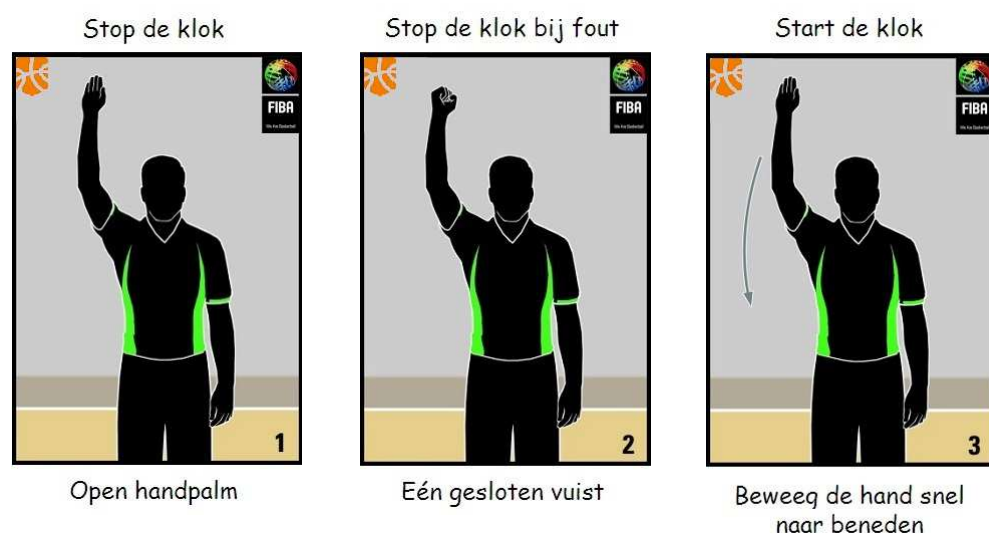
Uitgeschakeld wanneer de bal dood geworden is en de wedstrijdklok stilgezet in gelijk welke quarter of overtime wanneer er opnieuw balbezit is voor één van beide ploegen en er minder dan 14 seconden resteren op de wedstrijdklok.

Het signaal van de shotklok onderbreekt noch de wedstrijdklok noch de wedstrijd. Ook maakt dit signaal de bal niet dood tenzij een ploeg in balbezit is.

A - SIGNALEN VAN DE SCHEIDSRECHTERS

- A.1 De handsignalen zoals in deze regels getoond zijn de enige geldige signalen voor scheidsrechters.
- A.2 Bij het aangeven aan de jurytafel is het sterk aangeraden om deze signalen mondeling te verduidelijken (bij internationale wedstrijden in het Engels).
- A.3 Het is van belang dat juryleden met deze signalen vertrouwd zijn.

Signalen met betrekking tot de wedstrijdklok



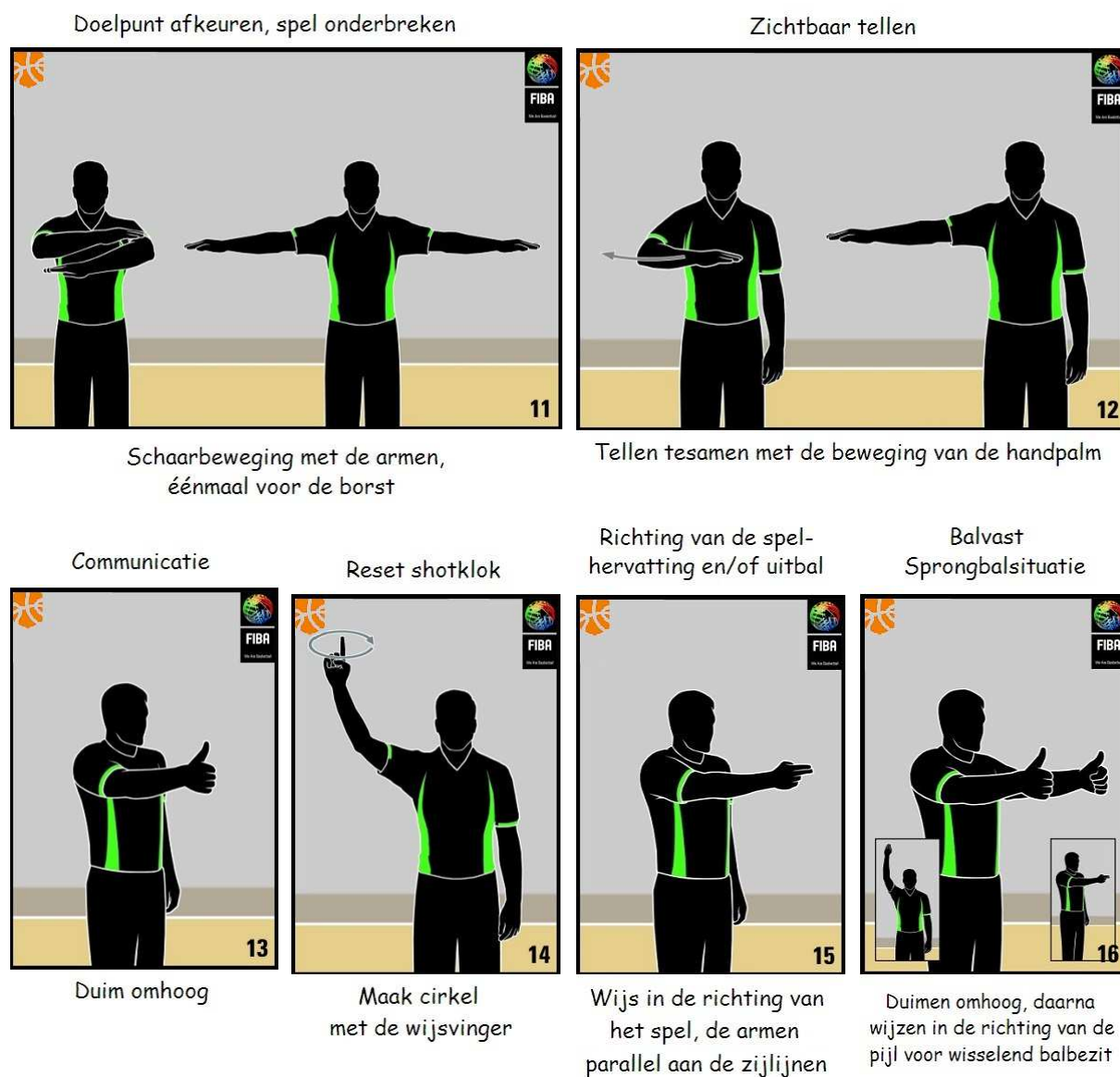
Scores



Vervanging en Time-out

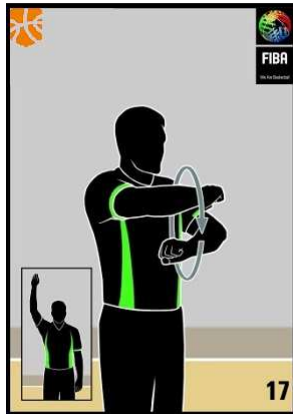


Informatief



Overtredingen

Loopovertreding



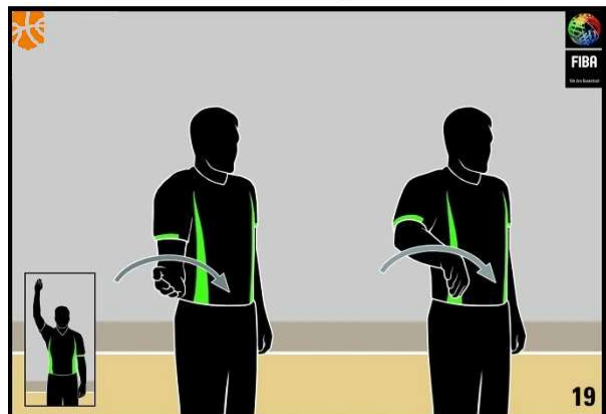
Vuisten om elkaar heen draaien

Dubbele dribbel



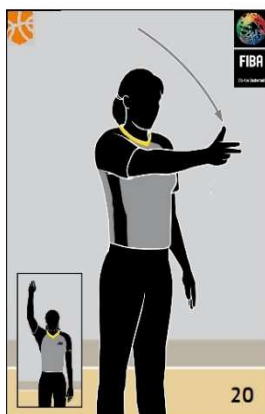
Alternierend bewegen met de handpalmen

Foutieve dribbel: dragen van de bal



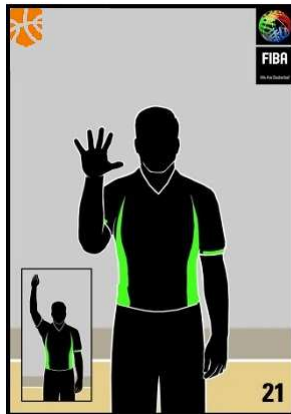
Halve draai met de hand

3 seconden



Zwaai met de arm, toon 3 vingers

5 seconden



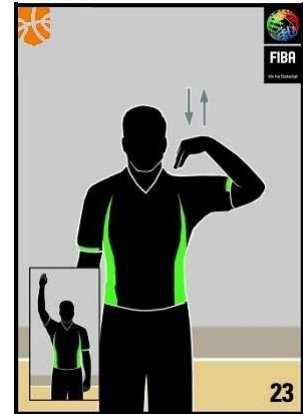
Toon 5 vingers

8 seconden



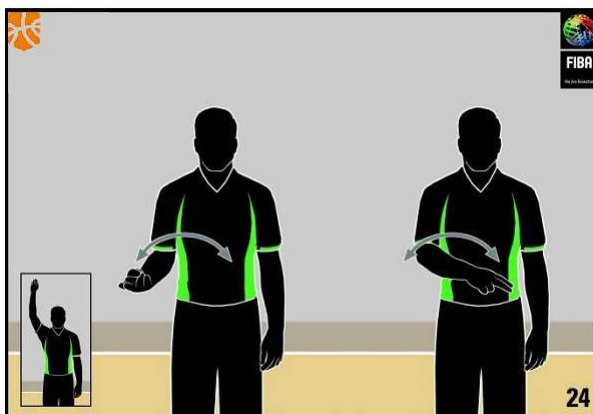
Toon 8 vingers

shotklok



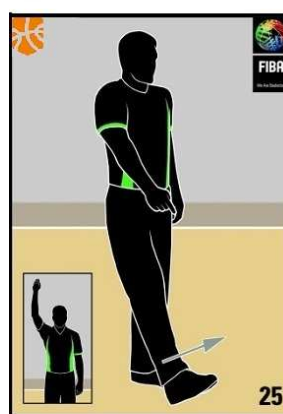
Vingers raken de schouder

Terugkeer naar verdedigingshelft



Zwaai met de arm voor het lichaam

Intentioneel schoppen of blokkeren van de bal



Wijs naar de voet

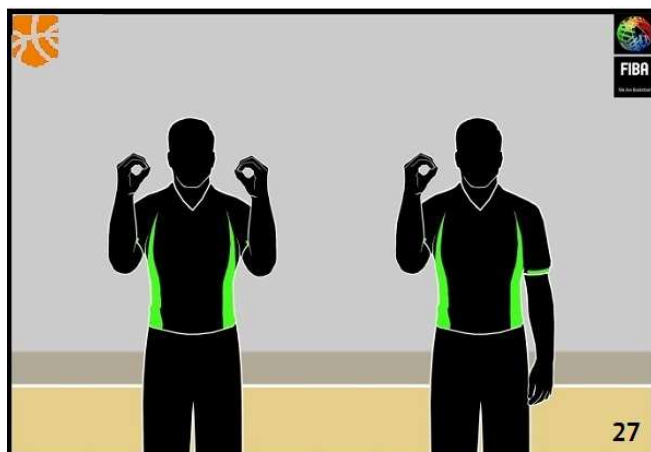
Goaltending
Basket interference



Draai met de vinger, strek de wijsvinger en draai deze over de andere hand

Het spelersnummer

Nr. 00 en 0



Beide handen tonen 0 Rechterhand toont 0

Nrs. 1 tot 5



Met de rechterhand de nummers 1 tot 5 tonen

Nrs. 6 tot 10



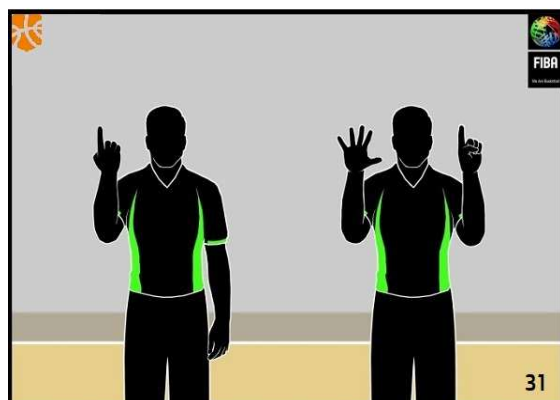
Rechterhand toont nr 5
Linkerhand toont nrs 1 tot 5

Nrs. 11 tot 15



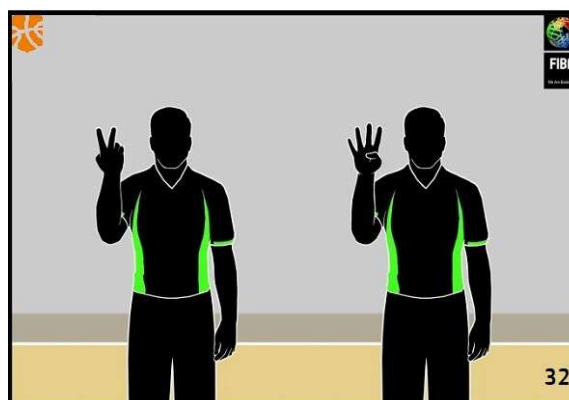
Toon vuist met de rechterhand, nummers 1 tot 5 met de linkerhand

Nr. 16



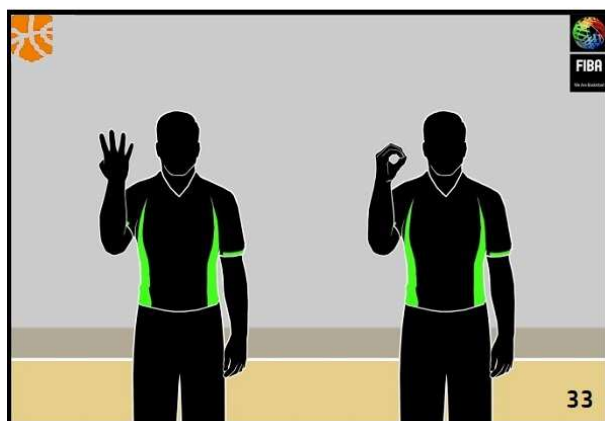
Toon eerst het nummer 1 met de rug van de hand voor de 10-tallen, daarna het nummer 6 met de open handen voor de eenheden

Nr. 24



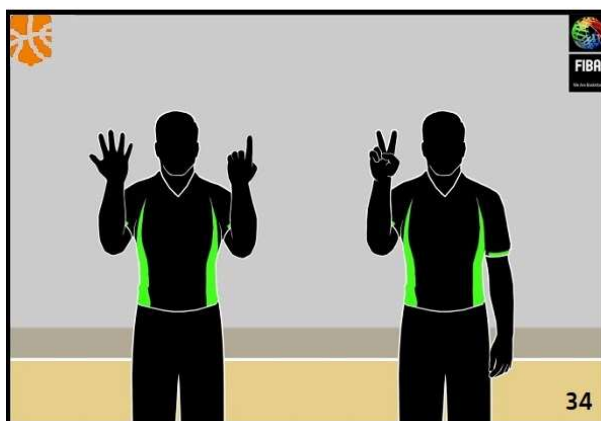
Eerst met de rug van de hand het nummer 2 tonen voor de 10-tallen - dan met de open hand het nummer 4 tonen voor de eenheden

Nr. 40



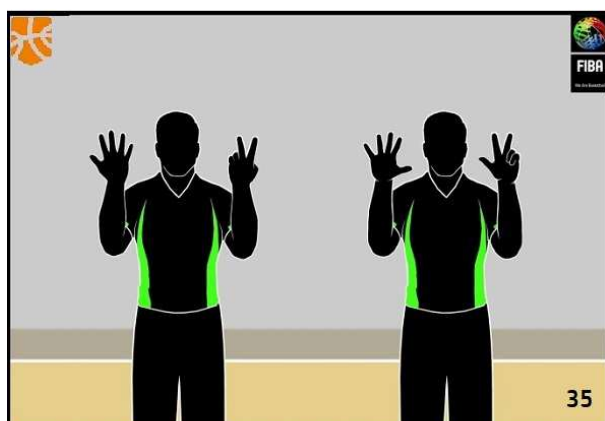
Eerst met de rug van de hand het nummer 4 tonen voor de 10-tallen - dan met de open hand de nul tonen voor de eenheden

Nr. 62



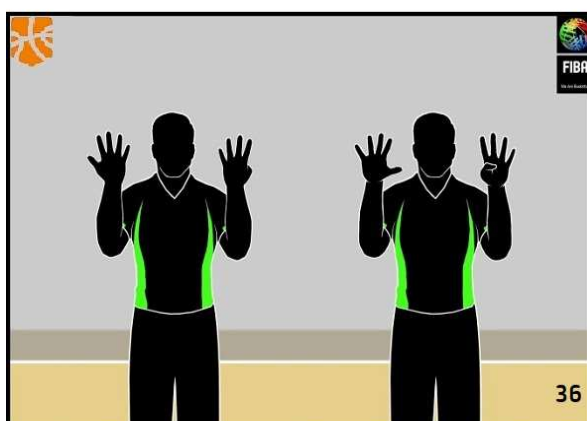
Eerst met de rug van beide handen het nummer 6 tonen voor de 10-tallen - dan met de open hand het nummer 2 tonen voor de eenheden

Nr. 78



Eerst met de rug van beide handen het nummer 7 tonen voor de 10-tallen - dan met de open handen het nummer 8 tonen voor de eenheden

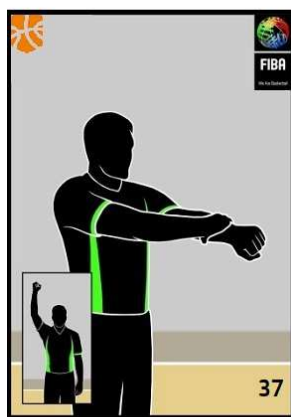
Nr. 99



Eerst met de rug van beide handen het nummer 9 tonen voor de 10-tallen - dan met de open handen het nummer 9 tonen voor de eenheden

Het type fout

Vasthouden



Grijp de pols neerwaarts

Hinderen (verdediger)
Foutief scherm (aanvaller)



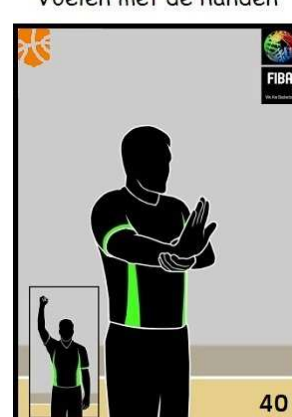
Beide handen op de heupen

Duwen
Doordringen zonder bal



Duw nabootsen

Handchecking
Voelen met de handen



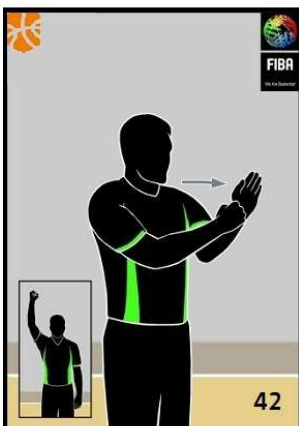
Grijp de hand met een voorwaartse beweging

Ongeoorloofd gebruik
van de handen



Sla op de pols

Doordringen met bal



Sla met gebalde vuist
tegen handpalm

Foutief contact
tegen de hand



Sla met de hand
tegen de voorarm

Hooking



Beweeg de onderarm
naar achter

Foutieve cilinder



Beweeg beide armen met open
handpalm verticaal naar
beneden en omhoog

Buitensporig zwaaien
met de elleboog



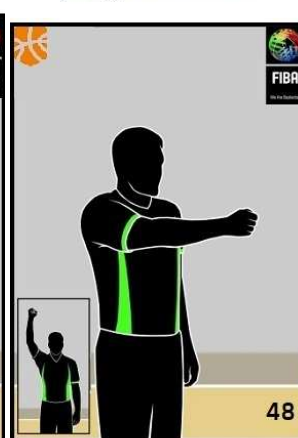
Zwaai elleboog
naar achteren

Slag tegen het hoofd



Boots contact tegen
het hoofd na

Fout begaan door
ploeg in balbezit



Met gebalde vuist wijzen
naar het doel van de
aanvallende ploeg

Fout in de act-of-shooting



Eén vuist in de lucht
gevolgd door
het aantal vrije worpen

Fout buiten
de act-of-shooting



Eén vuist in de lucht
gevolgd door het
wijzen naar de vloer

Zijwaartse pass na fout



Beweeg beide armen zijwaarts
met open handpalm

Dubbelfout



Zwaai met beide vuisten

Speciale fouten

Technische fout



Maak T, laat handpalm zien

Onsportieve fout



Pols vastnemen
boven het hoofd

Diskwalificerende fout



Gebalde vuisten in de lucht

een fout faken



tweemaal de onderarm
op en neer bewegen van
boven naar beneden

Het illegaal overschrijden
van de grenslijn
bij een inworp



Zwaai met de arm evenwijdig
aan de grenslijn (tijdens de
laatste 2 minuten van de 4de
periode of verlenging)

Instant Replay System

IRS herhaling



draaiende hand met
uitgestoken wijsvinger

Betwisting door de hoofd-coach

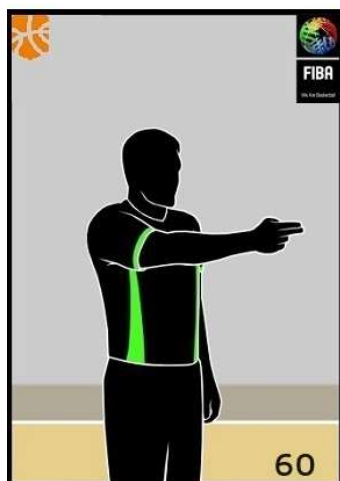


Teken een rechthoek
in de lucht

Administratie bij het bestraffen van fouten

Richting jurytafel

Na fout
zonder vrije worpen



Wijs de spelrichting aan,
arm evenwijdig aan de zijlijn

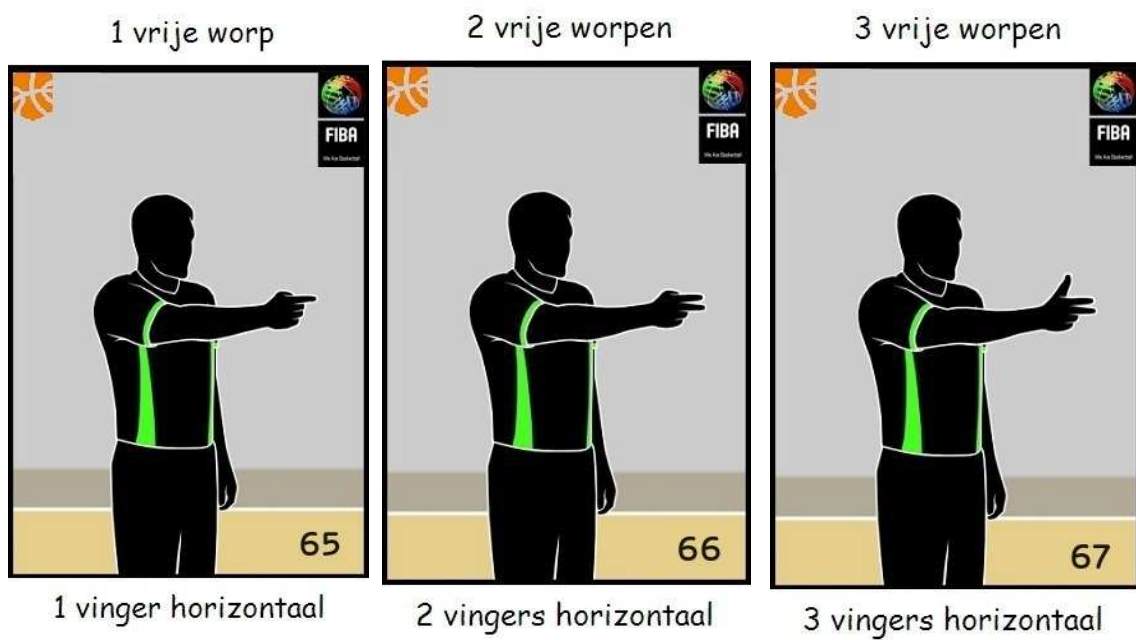
Fout door de ploeg
in balbezit



Gesloten vuist in de
richting van het spel, arm
evenwijdig aan de zijlijn



Administratie vrijwerpen – actieve scheidsrechter (scheidsrechter vooraan)



Administratie vrijwerpen – niet-actieve scheidsrechter (scheidsrechter achteraan)



Diagram 8 Signalen van de scheidsrechter

- B.1 Het officiële wedstrijdformulier zoals getoond in Diagram 9 is het enige formulier dat door de Wereld Technische Commissie van FIBA is goedgekeurd.
- B.2 Het bestaat uit 1 origineel en 3 kopieën op papier van verschillende kleuren. Het witte origineel is voor de BVL. De blauwe eerste kopie is voor de organiserende instantie van de competitie, de roze tweede kopie voor de ploeg die heeft gewonnen en de gele laatste kopie voor de ploeg die heeft verloren.

Opmerking:

1. De aantekenaar moet 2 verschillende kleuren gebruiken, ROOD voor het eerste en derde quarter en BLAUW of ZWART voor het tweede en vierde quarter. Voor de overtimes en alle andere notities wordt BLAUW of ZWART gebruikt (dezelfde kleur als voor het tweede en vierde quarter).
2. Het is toegestaan het wedstrijdformulier elektronisch voor te bereiden en in te vullen.

- B.3 **Tenminste 40 minuten voor het begin van de wedstrijd** moet de aantekenaar het wedstrijdformulier op de volgende wijze invullen:

- B.3.1 Hij noteert de namen van de 2 ploegen in de ruimte aan de bovenkant van het wedstrijdformulier. **Ploeg "A"** is altijd de thuisspelende ploeg of bij toernooien of wedstrijden op neutraal terrein, de ploeg in het programma die als eerste wordt genoemd. De andere ploeg is **ploeg "B"**.

- B.3.2 De aantekenaar moet het volgende invullen:

- De naam van de competitie
- Het nummer van de wedstrijd.
- De datum, de tijd en de plaats van de wedstrijd.
- De namen van de crew chief en de tweede scheidsrechter(s).

BELGIUM BASKETBALL - SCORESHEET		AWBB		VBL	
TEAM A		TEAM B			
Game N°:	Div. :	Time :	Date :		
Referee :	Umpire :	Umpire :			

Diagram 10 Hoofding van het wedstrijdformulier

- B.3.3 Ploeg "A" beslaat de bovenste helft van het wedstrijdformulier, ploeg "B" de onderste helft.
- B.3.3.1 In de eerste kolom moet de aantekenaar het nummer (de laatste 3 cijfers) van de licentie van de spelers, coach of assistent-coach invullen. Bij toernooien dient het nummer van de licentie alleen ingevuld te worden bij de eerste wedstrijd van de ploeg.
- B.3.3.2 In de tweede kolom moet de aantekenaar van iedere speler de naam en zijn voorletters in HOOFDLETTERS invullen, in volgorde van het nummer dat de speler zal dragen tijdens de wedstrijd, gebruik makend van de lijst van de spelers bezorgd door de coach of de vertegenwoordiger. De aanvoerder van de ploeg wordt aangeduid door onmiddellijk achter zijn naam (CAP) te noteren.

B.3.3.3

Indien een ploeg met minder dan 12 spelers aanwezig is dan dient de aantekenaar een lijn te trekken door de ruimten voor Check ref, Lic, naam, nummer, speler in, onder de laatste ingevulde speler. Indien er minder dan 11 spelers zijn, zal de horizontale lijn getrokken worden tot aan de vakjes voor de fouten en dan diagonaal naar beneden..

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5						
002	JONES, M.	8						
003	SMITH, E.	9						
004	FRANK, Y.	12						
010	NANCE, L.	18						
012	KING, H. (CAP)	22						
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25						
021	MARTINEZ, M.	33						
022	SANCHES, N.	42						
Coach LOOR, A. 								
Assistant Coach MONTA, B.								

Diagram 11 Ploegen op het wedstrijdformulier (voor de wedstrijd)

B.3.4

Onderaan het deel van het wedstrijdformulier dat voor iedere ploeg bestemd is, moet de aantekenaar de naam van de coach en de assistent-coach van de betreffende ploeg in HOOFDLETTERS invullen.

B.3.5

Onderaan het wedstrijdformulier zal de aantekenaar zijn naam, die van de assistent-aantekenaar, de tijdwaarnemer en de shotklokooperator noteren in HOOFDLETTERS.

B.4

Uiterlijk 10 minuten voor de wedstrijd moeten beide coaches

B.4.1

Hun goedkeuring geven aan de namen en de daarbij behorende nummers van de leden van hun ploeg.

B.4.2

De namen van de coach en assistent-coach bevestigen. Indien er geen coach en geen assistent-coach is, dan zal de kapitein fungeren als speler-coach en zal (CAP) achter zijn naam worden toegevoegd.

Coach	KING, H. (CAP)			
Assistant Coach				

B.4.3

De 5 spelers aangeven die de wedstrijd zullen beginnen door het plaatsen van een kleine "x" naast het nummer in de kolom "Speler in".

B.4.4

Het wedstrijdformulier ondertekenen.

De coach van ploeg "A" moet als eerste bovenstaande informatie verstrekken.

- B.5 **Bij aanvang van de wedstrijd** moet de aantekenaar een kleine cirkel trekken rond de kleine "x" van de 5 spelers van elke ploeg waarmee de wedstrijd wordt begonnen.
- B.6 **Tijdens de wedstrijd** zal de aantekenaar een kleine "x" (niet omcirkeld) zetten in de kolom "Speler in" naast het nummer van de speler wanneer deze voor de eerste keer in het veld komt als speler.
- B.7 **Time-outs**
- B.7.1 Verleende time-outs tijdens iedere helft en iedere overtime moeten genoteerd worden op het wedstrijdformulier door de minuut van de gespeelde tijd van het quarter of overtime te zetten in het daarvoor bestemde hokje, onder de naam van de ploeg.
- B.7.2 Aan het einde van iedere helft of overtime moeten niet gebruikte hokjes worden aangegeven door 2 horizontale strepen in de hokjes. Indien een ploeg zijn eerste time-out niet genomen heeft vóór de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder aangeeft in het 4^{de} quarter, dan zal de aantekenaar 2 horizontale strepen trekken in het eerste hokje van de 2^{de} helft voor die ploeg.

Time-outs			Team fouls					
7	Period ①	1 2 3 4	②	1 2 3 4				
9 10	Period ③	1 2 3 4	④	1 2 3 4				
	Extra periods							
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	×	P ₂				
002	JONES, M.	8	×	P	P	P ₂		
003	SMITH, E.	9	×	P ₂	U ₂	P	P ₁	—
004	FRANK, Y.	12	×	T ₁	U ₂	GD		
010	NANCE, L.	18	×	P	P	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	22	×	P ₁	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	×	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ, M.	33	×	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
022	SANCHES, N.	42	×	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	×	P ₂	D ₂			
Coach	LOOR, A.					C ₁	B ₁	—
Assistant Coach	MONTA, B.							

Diagram 12 Ploegen op het wedstrijdformulier (na de wedstrijd)

B.8 Fouten

- B.8.1 Spelersfouten kunnen persoonlijke, technische, onsportieve of diskwalificerende zijn en worden genoteerd op naam van de speler.
- B.8.2 Fouten begaan door coaches, assistent-coaches, uitgesloten spelers (5 persoonlijke fouten) of ploegbegeleiders kunnen technische of diskwalificerende fouten zijn en worden genoteerd ten laste van de coach.
- B.8.3 Het noteren van alle fouten dient als volgt te gebeuren:
- B.8.3.1 Een persoonlijke fout wordt genoteerd door middel van een 'P'.
- B.8.3.2 Een technische fout tegen een speler wordt genoteerd door middel van een 'T'. Een tweede technische fout wordt eveneens genoteerd met een 'T', gevolgd door 'GD' in het volgende vakje.
- B.8.3.3 Een technische fout voor persoonlijk onsportief gedrag van de coach wordt genoteerd door middel van een 'C'. Een tweede soortgelijke technische fout zal ook aangeduid worden met 'C', gevolgd door 'GD' in het volgende vakje.
- B.8.3.4 Een technische fout die ten laste komt van de coach voor elke andere reden wordt genoteerd door middel van een 'B'. Een derde technische fout (één van deze kan een 'C' zijn) zal ook aangeduid worden met 'B' of 'C', gevolgd door 'GD' in het volgende vakje.
- B.8.3.5 Een onsportieve fout van een speler wordt genoteerd door middel van een 'U'. Een tweede onsportieve fout zal ook aangeduid worden met 'U', gevolgd door 'GD' in het volgende vakje.
- B.8.3.6 Een technische fout van een speler die eerder al een onsportieve had begaan of een onsportieve fout van een speler die eerder al een technische fout had begaan wordt genoteerd door middel van een 'U' of 'T' gevolgd door 'GD' in het volgende vakje.
- B.8.3.7 Een diskwalificerende fout wordt genoteerd door middel van een 'D'.
- B.8.3.8 Elke fout die vrijworp(en) tot gevolg heeft dient te worden aangegeven door het aantal vrijworpen (1, 2 of 3) te noteren achter de 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' of 'D'.
- B.8.3.9 Alle fouten begaan door beide ploegen, waarvan de straffen van gelijke zwaarte zijn en weggestreept worden volgens Art. 42 moeten worden aangegeven door toevoeging van een kleine 'c' naast de 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' of 'D'.
- B.8.3.10 Een uitsluitingsfout tegen de assistent-coach, vervanger, uitgesloten speler (5 persoonlijke fouten) of een ploegbegeleider, inclusief het verlaten van de spelersbank tijdens een gevecht, zal genoteerd worden als een technische fout voor de coach als B₂.
- B.8.3.11 Een 'F' zal genoteerd worden na de 'D' of 'D₂' in alle overgebleven vakjes van de gediskwalificeerde coach, assistent-coach, vervanger of uitgesloten speler bij een gevecht.
- B.8.3.12 **Voorbeelden van diskwalificerende fouten voor de coach, assistent-coach, vervanger, uitgesloten speler (5 persoonlijke fouten) of ploegbegeleider:**

Een diskwalificerende fout begaan door een coach dient als volgt te worden genoteerd:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Een diskwalificerende fout begaan door een assistent-coach dient als volgt te worden genoteerd:

Coach	<i>LOOR, A.</i>	<i>B₂</i>		
Assistant Coach	<i>MONTA, B.</i>	<i>D</i>		

Een diskwalificerende fout begaan door een vervanger dient als volgt te worden genoteerd:

001	<i>MAYER, F.</i>	5		<i>D</i>				
------------	------------------	----------	--	----------	--	--	--	--

En

Coach	<i>LOOR, A.</i>	<i>B₂</i>		
Assistant Coach	<i>MONTA, B.</i>			

Een diskwalificerende fout begaan door een speler die reeds zijn vijfde fout had begaan dient als volgt te worden genoteerd:

015	<i>RUSH, S.</i>	25		<i>T₁</i>	<i>P₃</i>	<i>P₂</i>	<i>P₁</i>	<i>P₂</i>	<i>D</i>
------------	-----------------	-----------	--	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------

En

Coach	<i>LOOR, A.</i>	<i>B₂</i>		
Assistant Coach	<i>MONTA, B.</i>			

Een diskwalificerende fout begaan door een ploegbegeleider dient als volgt te worden genoteerd:

Coach	<i>LOOR, A.</i>	<i>B₂</i>		
Assistant Coach	<i>MONTA, B.</i>			

B.8.3.13

Voorbeelden van diskwalificerende fouten voor het verlaten van het spelersbankgebied en deel te nemen aan een gevecht door de coach, assistent-coach, vervanger, uitgesloten speler (5 persoonlijke fouten) of een ploegbegeleider:

Ongeacht het aantal personen die gediskwalificeerd worden voor het verlaten van de spelersbank, moet één enkele technische fout als 'B₂' of 'D₂' belast worden aan de coach.

Een diskwalificerende fout tegen de **coach** en een **assistent-coach** zal als volgt genoteerd worden:

Indien alleen de coach is gediskwalificeerd:

Head coach	<i>788</i>	<i>LOOR, A.</i>	<i>D₂</i>	<i>F</i>	<i>F</i>
First assistant coach	<i>555</i>	<i>MONTA, B.</i>			

Indien alleen de assistent-coach is gediskwalificeerd:

Head coach	<i>788</i>	<i>LOOR, A.</i>	<i>B₂</i>		
First assistant coach	<i>555</i>	<i>MONTA, B.</i>	<i>D</i>	<i>F</i>	<i>F</i>

Indien zowel de coach als de assistent-coach zijn gediskwalificeerd:

Head coach	<i>788</i>	<i>LOOR, A.</i>	<i>D₂</i>	<i>F</i>	<i>F</i>
First assistant coach	<i>555</i>	<i>MONTA, B.</i>	<i>D</i>	<i>F</i>	<i>F</i>

Een diskwalificerende fout tegen een **vervanger** zal als volgt genoteerd worden:

Indien de vervanger minder dan 4 fouten had, dan wordt een 'D' genoteerd en een 'F' in de overgebleven hokjes:

003	SMITH,	E.	9	⊗	P ₂	P ₂	D	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	---	---	---

en

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂					
First assistant coach	555	MONTA,	B.						

Indien het de vijfde fout is van de vervanger dan wordt een 'D' ingevuld in het laatste hokje, gevolgd door een 'F' in de ruimte naast het laatste vakje:

002	JONES,	M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	-----

en

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂					
First assistant coach	555	MONTA,	B.						

Een diskwalificerende fout tegen een **uitgesloten speler** zal als volgt genoteerd worden:

Daar een uitgesloten speler geen vrije vakjes meer heeft, zal een 'D' gevolgd door een 'F' in de kolom achter de laatste fout geplaatst te worden:

015	RUSH,	S.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂ D F
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	--------------------

en

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂					
First assistant coach	555	MONTA,	B.						

Een diskwalificerende fout tegen een **ploegbegeleider** zal als volgt genoteerd worden:

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂ (B)					
First assistant coach	555	MONTA,	B.						

Elke diskwalificatie van een ploegbegeleider zal aan de coach belast worden, genoteerd als (B), maar zal niet meetellen voor de drie technische fouten van de coach voor diens diskwalificatie.

B.8.3.14

Voorbeelden van diskwalificerende fouten voor het actief deelnemen aan een gevecht door de coach, assistent-coach, vervanger, uitgesloten speler (5 persoonlijke fouten) of een ploegbegeleider:

Ongeacht het aantal personen die gediskwalificeerd worden voor het verlaten van de spelersbank, moet één enkele technische fout als 'B₂' of 'D₂' belast worden aan de coach.

Indien de coach actief deelneemt aan een gevecht dan zal hij belast worden met één enkele 'D₂' fout.

Een diskwalificerende fout tegen de **coach** en een **assistent-coach** zal als volgt genoteerd worden:

Indien alleen de coach is gediskwalificeerd:

Head coach	788	LOOR,	A.	D ₂	F	F			
First assistant coach	555	MONTA,	B.						

Indien alleen de assistent-coach is gediskwalificeerd:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

Indien zowel de coach als de assistent-coach zijn gediskwalificeerd:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

Een diskwalificerende fout tegen een **vervanger** zal als volgt genoteerd worden:
Indien de vervanger minder dan 4 fouten had, dan wordt een 'D₂' genoteerd en een 'F' in de overgebleven hokjes:

001	MAYER,	F.	5	⊗	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

en

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Indien het de vijfde fout is van de vervanger dan wordt een 'D₂' ingevuld in het laatste hokje, gevolgd door een 'F' in de ruimte naast het laatste vakje:

002	JONES,	M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D ₂	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

en

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Een diskwalificerende fout tegen een **uitgesloten speler** zal als volgt genoteerd worden:

Daar een uitgesloten speler geen vrije vakjes meer heeft, zal een 'D₂' gevolgd door een 'F' in de kolom achter de laatste fout geplaatst te worden:

015	RUSH,	S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D ₂	F
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

en

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Een diskwalificerende fout tegen een **ploegbegeleider** zal als volgt genoteerd worden:

Coach	788	LOOR, A.	B ₂	⊗	
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Een diskwalificerende fout tegen twee **ploegbegeleiders** zal als volgt genoteerd worden:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂	⊗	⊗
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Elke diskwalificatie van een ploegbegeleider zal aan de coach belast worden, genoteerd als (B₂), maar zal niet meetellen voor de drie technische fouten van de coach voor diens diskwalificatie.

Opmerking: Technische of diskwalificerende fouten volgens Art. 39 tellen niet mee voor de ploegfouten.

- B.8.4 Aan het einde van het tweede quarter en aan het einde van de wedstrijd, dient de aantekenaar een dikke lijn te trekken tussen die ruimtes die gebruikt zijn en die welke niet gebruikt zijn.
Aan het einde van de wedstrijd moet de aantekenaar de overgebleven lege ruimtes doorhalen met een dikke horizontale streep.
- B.9 **Ploegfouten**
- B.9.1 Op het wedstrijdformulier staan bij elke quarter 4 ruimtes (direct onder de naam van de ploeg en boven de namen van de spelers) waarin de ploegfouten genoteerd moeten worden.
- B.9.2 Elke keer wanneer een speler een persoonlijke, technische, onsportieve of diskwalificerende fout begaat, dient de aantekenaar deze fout te noteren ten laste van de ploeg van die speler door achtereenvolgens een grote 'X' te zetten in de daarvoor bestemde ruimtes.
- B.9.3 Aan het einde van elk quarter zal de scorer de overgebleven velden uitwissen met 2 horizontale parallelle lijnen.

B.10 Het noteren van de doorlopende score

B.10.1 De aantekenaar moet een chronologisch overzicht bijhouden van de punten die door beide ploegen zijn gemaakt.

B.10.2 Voor dit scoreverloop zijn op het wedstrijdformulier 4 kolommen aangebracht.

B.10.3 Iedere kolom bestaat op zijn beurt uit 4 kolommen: De linkse 2 zijn voor ploeg 'A' en de rechtse voor ploeg 'B'. In de middelste kolommen staat de score (140 punten) voor elke ploeg.

De aantekenaar dient:

- **Eerst** een diagonale streep (/ voor de rechtshandige of \ voor de linkshandige) voor elk geslaagd velddoelpunt te trekken en een gevulde cirkel (•) bij elke geslaagde vrijworp te plaatsen over het **nieuwe totaal** aantal punten zoals deze door de zojuist scorende ploeg zijn verkregen.

- **Daarna**, in het lege hokje aan dezelfde kant van het nieuwe totaal aantal punten (naast de nieuwe / of \ of •) het nummer op te schrijven van de speler die het velddoelpunt of vrijworp heeft gescoord.

B.11 Het noteren van de doorlopende score: Extra aanwijzingen

B.11.1 Een door een speler gemaakt velddoelpunt dat 3 punten oplevert moet worden aangegeven door een cirkel te trekken rond het nummer van de speler.

B.11.2 Een velddoelpunt per ongeluk gemaakt door een speler in de eigen basket moet worden genoteerd als gemaakt door de aanvoerder van de tegenpartij op het terrein.

B.11.3 Punten gemaakt terwijl de bal niet door de basket gaat (Art. 31) worden genoteerd als te zijn gemaakt door de speler die de doelpoging ondernomen heeft.

B.11.4 Aan het einde van iedere quarter of overtimes dient de aantekenaar een dikke cirkel (O) te plaatsen rond het laatste getal van de punten gescoord door beide ploegen en een dikke horizontale streep te trekken onder zowel deze punten als de nummers van de spelers die de laatste punten scoorden.

B.11.5 Aan het begin van iedere quarter of overtimes moet de aantekenaar doorgaan met noteren van de punten vanaf de plaats waar hij gestopt was.

B.11.6 Telkens als het mogelijk is, moet de aantekenaar zijn score vergelijken met het zichtbare scorebord. Als er een verschil is en zijn score is juist moet hij onmiddellijk stappen ondernemen om de stand op het scorebord te laten verbeteren. In geval van twijfel of als één van de ploegen het met de verbetering niet eens is, dient hij onmiddellijk de crew chief in te lichten, zodra de bal dood wordt en de wedstrijdklok stilstaat.

B.11.7 De scheidsrechters mogen elke fout in het bijhouden van de score die de score beïnvloeden, het aantal fouten of het aantal time-outs corrigeren als de regels dit toestaan. De crew chief zal de correcties paraferen. Uitgebreide correcties dienen op de achterkant van het wedstrijdformulier genoteerd te worden.

	A		B
	1	•	6
	2	•	6
6	3		
	4		
11	5	•	5
11	•	•	5
	7		
10	8		
	9	•	10
	10		
10	11		
	12	•	7
4	13	•	7
5	•	•	14
5	15	•	6
	16		
5	17		
	18	•	6
6	19		
	20		9
	21		
11	22		9
	23	•	9
11	24		
	25	•	7
	26	•	7
5	27		
	28	•	6
10	29		
	30	•	8
4	31		
	32	•	5
4	33	•	5
4	•	•	34
	35	•	10
10	36		
	37	•	12
	38		
10	39	•	12
10	•	•	12

Diagram 13
Doorlopende score

B.12 **Het noteren van de doorlopende score: Afronding**

B.12.1 Aan het einde van alle quarters en de laatste overtime moet de aantekenaar de score die door beide ploegen behaald is in dat quarter en alle overtimes op de daarvoor bestemde plaats onder aan het wedstrijdformulier invullen.

B.12.2 Op het einde van de wedstrijd zal de aantekenaar onmiddellijk het uur noteren in het daarvoor bestemde vakje.

B.12.3 Aan het einde van de wedstrijd dient de aantekenaar 2 dikke horizontale strepen te trekken onder zowel de laatst gescoorde punten als de nummers van de spelers die de laatste punten scoorden. Verder dient hij een diagonale lijn tot onderaan de kolom te trekken om de overgebleven score van elke ploeg door te halen.

B.12.4 Aan het einde van de wedstrijd moet de aantekenaar de einduitslag noteren en de naam van de winnende ploeg vermelden.

B.12.5 De aantekenaar moet op het wedstrijdformulier zijn familienaam noteren in hoofdletters, nadat hij dat laten doen heeft door de assistent-aantekenaar, de tijdwaarnemer en de shotklok operator. Daarna moeten alle tafelofficials handtekenen bij hun naam.

B.12.6 Nadat de tweede scheidsrechter(s) getekend heeft (hebben) is de crew chieft degene die als laatste het wedstrijdformulier goedkeurt en tekent. Deze handeling beëindigt de administratie en de verbinding met de wedstrijd.

Opmerking: Indien één van de aanvoerders (CAP) het wedstrijdformulier onder protest tekent (gebruikmakend van de ruimte aangeduid met "Handtekening aanvoerder in geval van protest"), dienen de juryleden en de tweede scheidsrechter(s) ter beschikking van de crew chieft te blijven, totdat deze hen de toestemming verleent om weg te gaan.

Diagram 14 Opsomming

Final Score : Team A _____ Team B _____ Name of Winning Team : _____																																						
Ref. 1 (Sign.) _____ Captain's signature in case of protest : _____																																						
Scores: Period ① A _____ B _____ ② A _____ B _____ Period ③ A _____ B _____ ④ A _____ B _____ Extra periods A _____ B _____	Scorekeeper : _____ Timekeeper : _____ 24" Operator : _____ Commissioner : _____ Deleg. A : _____ Deleg. B : _____	Travel : _____ Indem. : _____ Total : _____	<table border="1"> <tr> <th>Ref. 1</th> <th>Ref. 2</th> <th>Ref. 3</th> <th>Commis.</th> <th>Scorekeeper</th> <th>Timekeeper</th> <th>24" Operator</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>	Ref. 1	Ref. 2	Ref. 3	Commis.	Scorekeeper	Timekeeper	24" Operator																												
Ref. 1	Ref. 2	Ref. 3	Commis.	Scorekeeper	Timekeeper	24" Operator																																

FOR THE FEDERATION

Diagram 15 Onderaan het wedstrijdformulier

B.13 **Betwisting door de hoofdcoach**

B.13.1 Voor wedstrijden waar het Instant Replay Systeem wordt gebruikt mag elke ploeg 1 hoofdcoach betwisting (HCC) gebruiken. Indien toegestaan zal HCC op het wedstrijdblad worden ingevuld onder de naam van de ploeg in de vakjes

naast HCC. In het eerste vak moet de aantekenaar het quarter of de overtime invullen (Q1, Q2, Q3, Q4 of OT) en in het tweede vak de minuut van de speeltijd van het quarter of overtime.

B.13.2

Aan het einde van de wedstrijd moet de scorer de ongebruikte vakken voor de HCC doorstrepen met 2 horizontale parallelle lijnen.

EINDE VAN DE REGELS EN WEDSTRIJDPROCEDURES

Fédération Internationale
de Basketball



International Basketball
Federation

We Are Basketball

Officieel Basketbal Reglement 2024

Officiële Interpretaties

Nederlandstalige versie



Geldig vanaf 1 oktober 2024

C - OFFICIELE FIBA INTERPRETATIES 2024

De interpretaties die in dit document worden voorgesteld zijn de Officiële FIBA Interpretaties van het Officiële FIBA Basketbalreglement 2024 die zullen gelden vanaf 1 oktober 2024. Waar de interpretaties in dit document verschillen van eerder gepubliceerde Officiële FIBA Interpretaties zal dit document gelden.

De "Officiële FIBA Basketbalregels" zijn goedgekeurd door de Centrale Raad van FIBA en worden door de Technische Commissie van FIBA periodiek herzien.

De reglementen worden zo klaar en duidelijk mogelijk gehouden. Maar zij drukken principes uit eerder dan spelsituaties. Zij kunnen echter de rijke verscheidenheid van specifieke gevallen niet behandelen die zich tijdens een basketbalwedstrijd kunnen voordoen.

Het doel van dit document is het omzetten van de principes en de concepten van het FIBA reglementenboek in praktische en specifieke situaties die zich in een normale basketbalwedstrijd kunnen voordoen.

De interpretaties van de verschillende situaties kunnen de meningen van de officials (scheidsrechters) stimuleren en zullen een gedetailleerde studie van de regels zelf aanvullen.

Het Officiële FIBA Basketbalreglement zal het belangrijkste document van het FIBA basketbal blijven. Niettemin zullen de scheidsrechters de volledige macht en bevoegdheid hebben om te beslissen in alle gevallen die niet in het Officiële FIBA Basketbalreglement of onderstaande "Officiële FIBA Interpretaties" voorzien zijn.

Voor alle duidelijkheid in deze interpretaties is "ploeg A" de (initiële) aanvallende ploeg, "ploeg B" de verdedigende ploeg, A1 - A5, B1 - B5 zijn spelers; A6 - A12, B6 - B12 zijn vervangers.

Scheidsrechter = official

Verlenging = overtime

Fontcourt = aanvalshelft = aanvalsvak = aanvallende helft

Backcourt = verdedigingshelft = verdedigingsvak = verdedigende helft

Uitsluitingsfout = diskwalificerende fout (speler moet de zaal verlaten)

Gediskwalificeerde speler = d.m.v. signaal 55 of GD

Uitgesloten speler = speler met 5 persoonlijke fouten (mag op de spelersbank blijven)

Coach = Head coach

Assistent-coach = 1^{ste} assistent coach

FIBA Official Basketball Rules 2024 - Official Interpretations 2024

Nederlandse vertaling en bewerking: Johnny Jacobs - Frank Van Meel

Lay-out: Frank Van Meel ©

December 2024

ART.4 Ploegen

- 4.1 **Stelling.** Alle spelers van een ploeg moeten hun arm- en beencompressiekleding, hoofdbedekking, polsbanden, haarbanden en tapes van dezelfde effen kleur hebben.
- 4.2 **Voorbeeld:** A1 draagt een witte haarband en A2 een rode haarband op het terrein.
Interpretatie: A1 en A2 dragen een haarband van verschillende kleur wat niet toegelaten is.
- 4.3 **Voorbeeld:** A1 draagt een witte haarband en A2 een rode polsband op het terrein.
Interpretatie: A1 draagt een witte haarband en A2 draagt een rode polsband wat niet toegelaten is.
- 4.4 **Stelling.** Het dragen van haarbanden in de vorm van een sjaal is niet toegestaan.



Diagram 1 Voorbeelden van sjaalvormige haarbanden

- 4.5 **Voorbeeld:** A1 draagt een haarband in de vorm van een sjaal in dezelfde effen kleur als alle andere extra toegestane uitrusting van de teamgenoten.
Interpretatie: Het dragen van een haarband in de vorm van een sjaal is niet toegestaan. De haarband mag geen open/sluitende elementen rond het hoofd hebben en er mogen geen onderdelen uitsteken.
- 4.6 **Voorbeeld:** A6 vraagt om een wissel. De scheidsrechters bemerken dat A6 een niet-compressie T-shirt onder het shirt draagt.
Interpretatie: De wissel wordt niet toegestaan. Alleen compressiekleding mag worden gedragen onder het tenue.
- 4.7 **Voorbeeld:** A6 draagt een compressiekledingstuk onder de korte broek tot
(a) tot boven de knieën.
(b) de enkels.
Interpretatie: De compressiekleding (onderbroeken) is legaal en mag bij elke lengte gedragen worden. Alle spelers van het team moeten al hun compressiekleding, inclusief onderhemden en onderbroeken, hoofddeksels, polsbanden, haarbanden en tapes van dezelfde effen kleur hebben.
- 4.8 **Voorbeeld:** A6 draagt een compressiekledingstuk (onderhemd) onder zijn spelersshirt dat uitsteekt tot aan
(a) de schouders.
(b) de nek.
Interpretatie: De compressiekleding (onderhemd) is legaal en mag gedragen worden
a) met om het even welke lengte op of onder de schouders.
b) tot aan de onderkant van de nek.
Alle spelers van het team moeten al hun compressiekleding, inclusief onderhemden en onderbroeken, hoofddeksels, polsbanden, haarbanden en tapes van dezelfde effen kleur hebben.

ART.5 Spelers: Letsel en assistentie

- 5.1 **Stelling.** Wanneer een speler zich kwetst, gekwetst lijkt te zijn of hulp nodig heeft en als gevolg daarvan een persoon die op de bank van zijn ploeg mag zitten (coach, assistent-coach, vervangers, uitgesloten spelers of ploegbegeleiders van dezelfde ploeg) zich op het terrein begeeft, wordt deze speler beschouwd als zijnde verzorging of hulp te hebben genoten, ongeacht de verzorging of hulp al of niet werd toegediend.
- 5.2 **Voorbeeld:** A1 schijnt gekwetst aan de enkel en de wedstrijd wordt stopgezet.
(a) De dokter van ploeg A komt op het terrein en behandelt de enkel van A1.
(b) De dokter van ploeg A komt op het terrein maar A1 is al speelklaar.
(c) De coach van ploeg A komt op het terrein en vergewist zich van de kwetsuur van A1.

- (d) De assistent-coach, vervanger of gelijk welke ploegbegeleider van ploeg A komt op het terrein maar behandelt A1 niet.
Interpretatie: in alle gevallen wordt A1 beschouwd als zijnde verzorgd en moet vervangen worden.
- 5.3 **Voorbeeld:** A1 krijgt assistentie van de fysiotherapeut van zijn ploeg die het speelveld betreedt en een losse tape fixeert.
Interpretatie: A1 ontving assistentie en dient vervangen te worden.
- 5.4 **Voorbeeld:** A1 krijgt assistentie van de arts van zijn ploeg die het speelveld betreedt om de verloren contactlens van A1 te vinden.
Interpretatie: A1 ontving assistentie en dient vervangen te worden.
- 5.5 **Stelling.** Elke persoon die op de bank van zijn ploeg mag zitten, kan hulp bieden aan een speler van zijn eigen ploeg, terwijl hij in de buurt van de bank van zijn ploeg blijft. Als de assistentie de herstart van het spel niet onmiddellijk vertraagt, wordt die speler niet geacht assistentie te hebben ontvangen en is het niet verplicht om hem te vervangen.
- 5.6 **Voorbeeld:** B1 maakt een fout op A1 in zijn act-of-shooting, dicht bij de bank van ploeg A. De bal gaat niet in de basket. Terwijl A1 zijn vrijworpen neemt, heeft het volgende plaats:
 (a) De manager of vervanger A6 geven vanuit het spelersbank gebied, een handdoek, een fles water of een haarband aan een andere speler op het terrein.
 (b) De kinesist bevestigt vanuit het spelersbankgebied, een losgeraakte tape bij een andere speler op het terrein, gebruikt een spray om het been van de speler te verzorgen, masseert de nek van een speler, enz.
Interpretatie: in beide gevallen heeft de speler van ploeg A geen verzorging gehad dat het spel zou tegenhouden om snel terug te starten. Hij moet dus niet vervangen worden. A1 zal voortgaan met het nemen van zijn vrijworpen.
- 5.7 **Voorbeeld:** B1 maakt een fout op A1 in zijn act-of-shooting, nabij de bank van ploeg A. De bal gaat niet in de basket. Na de fout valt A1 op de grond in zijn spelersbankgebied. A6 staat recht en helpt A1 overeind. A1 is onmiddellijk klaar om verder te spelen, uiterlijk binnen ongeveer 15 seconden.
Interpretatie: A1 ontving geen assistentie dat het spel zou tegenhouden om snel terug te starten. A1 moet niet vervangen worden en zal zijn 2 of 3 vrijworpen nemen.
- 5.8 **Voorbeeld:** A1 mag 2 vrijworpen nemen. Terwijl de scheidsrechter de overtreding aan de scorertafel meldt, gaat A1 naar een plaats voor de bank van zijn ploeg aan het einde van het speelveld en vraagt om een handdoek of een waterfles. Om het even welk persoon van zijn ploeg die op de bank zit, geeft A1 een handdoek of een waterfles. A1 droogt zijn handen of neemt een drankje. A1 is direct klaar om te spelen, uiterlijk binnen ongeveer 15 seconden.
Interpretatie: A1 ontving geen assistentie dat het spel zou tegenhouden om snel terug te starten. A1 moet niet vervangen worden en zal zijn 2 of 3 vrijworpen nemen.
- 5.9 **Voorbeeld:** A1 scoort een doelpunt. Inwerper B1 geeft aan de scheidsrechter aan dat de bal nat is. De scheidsrechter stopt de wedstrijd. Om het even welk persoon van de bank van ploeg B komt op het speelveld en droogt de bal af of geeft een handdoek aan B1, om de bal af te drogen.
Interpretatie: In beide gevallen heeft B1 geen assistentie gekregen die het spel zou vertragen voor een snelle herstart. B1 moet niet vervangen worden. De wedstrijd zal worden hervat met een inworp voor ploeg B vanaf om het even welke plaats achter de eindlijn, behalve direct achter het doelbord. De scheidsrechter zal de bal overhandigen aan een speler van ploeg B voor de inworp.
- 5.10 **Voorbeeld:** A1 heeft de bal in zijn handen om een inworp uit te voeren in zijn aanvalsvak. De kinesist van ploeg A verlaat het spelersbankgebied in het verdedigingsvak, blijft buiten het speelveld en maakt een tape vast bij A1.
Interpretatie: De kinesist van ploeg A verleende assistentie aan A1 buiten het spelersbankgebied van zijn ploeg. A1 dient vervangen te worden.

- 5.11 **Voorbeeld:** A1 heeft de bal nog niet in zijn handen om een inworp uit te voeren in zijn aanvalsvak. De kinesist van ploeg A blijft in het spelersbankgebied in het aanvalsvak, blijft buiten het speelveld en maakt een tape vast bij A1.
Interpretatie: De kinesist van ploeg A verleende assistentie aan A1 binnen het spelersbankgebied van zijn ploeg. Als dit gebeurt binnen de 15 seconden, moet A1 niet vervangen worden. Als het meer dan 15 seconden duurt, dient A1 vervangen te worden.
- 5.12 **Stelling.** Er is geen tijdslimiet voorzien waarbinnen een ernstig gekwetste speler van het terrein moet verwijderd worden, dit zolang er volgens het oordeel van de dokter gevaar voor die speler bestaat.
- 5.13 **Voorbeeld:** A1 lijkt ernstig gekwetst en de wedstrijd wordt gedurende ongeveer 15 minuten stilgelegd omdat de dokter oordeelt dat het gevaarlijk is om de speler van het terrein te verwijderen.
Interpretatie: Het oordeel van de dokter is bepalend voor de tijdsspanne waarbinnen de gekwetste speler van het terrein kan verwijderd worden. Na de vervanging zal de wedstrijd vervolgen zonder enige sanctie.
- 5.14 **Stelling.** Als een speler zich kwetst of bloedt of een open wonde heeft en niet onmiddellijk verder kan spelen (binnen ongeveer 15 seconden), of hulp kreeg van een persoon die op de spelersbank mag zitten, dan moet de speler vervangen worden. Indien een time-out genomen wordt door één van de ploegen in de lopende stopklokperiode, en de speler herstelt tijdens die time-out, dan mag de speler verder spelen, tenzij de scheidsrechter vóór het time-out signaal van de aantekenaar reeds een vervanger in het veld gewenkt had om de gekwetste of verzorgde speler te vervangen.
- 5.15 **Voorbeeld:** A1 is gekwetst en het spel ligt stil. Aangezien A1 niet in staat is om onmiddellijk verder te spelen zal de scheidsrechter fluiten en het conventionele teken voor vervanging tonen. Om het even welke ploeg vraagt time-out:
(a) Voor de vervanger van A1 het veld betreedt.
(b) Nadat de vervanger van A1 het veld betreden heeft.
Aan het eind van de time-out, is A1 hersteld en vraagt verder te spelen.
Interpretatie:
(a) Indien A1 herstelt tijdens de time-out, zal A1 mogen verder spelen.
(b) Een vervanger van A1 neemt reeds deel aan het spel. Daarom kan A1 slechts terug deelnemen aan het spel wanneer de wedstrijd klok, nadat ze gelopen heeft, terug stilstaat.
- 5.16 **Stelling.** Spelers die aangeduid zijn door de coach om de wedstrijd te starten mogen vervangen worden in geval van kwetsuur.

Spelers die verzorging krijgen tussen vrijworpen mogen vervangen worden in geval van kwetsuur.

In beide gevallen mogen de tegenstanders eenzelfde aantal spelers wisselen, als zij dat wensen.
- 5.17 **Voorbeeld:** A1 wordt foutief gestuit en krijgt 2 vrijworpen toegewezen. Na de 1^{ste} vrijworp stellen de scheidsrechters vast dat
(a) A1 bloedt en wordt vervangen door A6. Ploeg B vraagt om 2 spelers te vervangen.
(b) B1 bloedt en wordt vervangen door B6. Ploeg A vraagt om 1 speler te vervangen
Interpretatie:
In (a) mag ploeg B slechts 1 speler wisselen. Daarna neemt A6 zijn 2^{de} vrijworp.
in (b) mag ploeg A 1 speler wisselen. Daarna neemt A1 zijn 2^{de} vrijworp.

ART.7 Coaches: Plichten en Bevoegdheden

- 7.1 **Stelling.** Uiterlijk 40 minuten voor aanvang van de wedstrijd moet elke coach of zijn vertegenwoordiger aan de aantekenaar een lijst van namen en bijhorende nummers opgeven van de spelers die gerechtigd zijn om aan de wedstrijd deel te nemen, evenals de naam van de aanvoerder, de coach en assistent-coach.

De coach is er persoonlijk verantwoordelijk voor dat de nummers op de lijst overeenkomen met de shirtnummers van de spelers. Minstens 10 minuten voor aanvang van de wedstrijd zal elke coach bevestigen dat de namen en de overeenkomstige nummers van zijn ploegleden en ook de namen van de coach, assistent-coach en aanvoerder correct zijn, door het wedstrijdformulier te ondertekenen.

- 7.2 **Voorbeeld:** Ploeg A legt de ploeglijst tijdig voor aan de aantekenaar. De nummers van 2 spelers stemmen niet overeen met hun shirtnummer of de naam van een speler staat niet op het wedstrijdformulier vermeld. Dit wordt ontdekt:

- (a) voor aanvang van de wedstrijd.
- (b) na aanvang van de wedstrijd.

Interpretatie:

- (a) De foutieve nummers worden verbeterd en de naam van de speler wordt toegevoegd aan het wedstrijdformulier zonder sanctie.
- (b) De scheidsrechter onderbreekt de wedstrijd op een geschikt moment, zonder één van beide ploegen te benadelen. De foutieve nummers worden verbeterd zonder enige sanctie, echter de naam van de "vergeten" speler kan niet meer worden toegevoegd aan het wedstrijdformulier.

- 7.3 **Voorbeeld:** De coach van ploeg A wenst dat gekwetste spelers of spelers die niet zullen deelnemen aan het spel, op de spelersbank plaatsnemen gedurende de wedstrijd.

Interpretatie: De ploegen mogen zelf beslissen wie van de maximaal 12 speelgerechtigde ploegleden op het scoreformulier worden genoteerd en het recht hebben om tijdens de wedstrijd op de spelersbank te zitten, naast maximaal 8 ploegbegeleiders.

- 7.4 **Stelling.** Minstens 10 minuten voordat de wedstrijd begint, zal elke coach 5 spelers aankruisen die de wedstrijd beginnen. Voordat de wedstrijd aanvangt zal de aantekenaar controleren of deze 5 spelers de wedstrijd starten, en zodra hij een fout bemerkt zal hij de meest nabije scheidsrechter op de hoogte brengen. Als dit vóór de aanvang van het spel wordt ontdekt, dienen de beginnende 5 spelers te worden gecorrigeerd. Als dit na aanvang van het spel wordt ontdekt, zal het worden genegeerd.

- 7.5 **Voorbeeld:** Men ontdekt dat één van de spelers op het speelveld niet een speler is van bevestigde startende 5 spelers. Dit gebeurt:

- (a) vóór de start van de wedstrijd.
- (b) na de start van de wedstrijd.

Interpretatie:

- (a) De speler zal zonder enige sanctie door 1 van de 5 spelers worden vervangen die waren opgegeven voor het begin van de wedstrijd.
- (b) De fout wordt genegeerd. De wedstrijd gaat verder zonder enige sanctie.

- 7.6 **Voorbeeld:** De coach vraagt de aantekenaar om de 5 kleine kruisjes te zetten achter de naam van de 5 starters.

Interpretatie: De coach zelf zal de 5 spelers aanduiden die de wedstrijd moeten starten door een kleine 'x' te zetten naast het nummer van de speler in de kolom "Player in" op het wedstrijdformulier.

- 7.7 **Voorbeeld:** De coach en assistent-coach worden gediskwalificeerd.

Interpretatie: De kapitein van die ploeg zal optreden als speler-coach.

ART.8 Speeltijd, gelijke stand en overtime

8.1 **Stelling.** Een interval begint:

- 20 minuten voor aanvang van de wedstrijd.
- wanneer het signaal van de wedstrijdklok het einde van een quarter of elke overtime aangeeft, uitgezonderd de laatste.

Wanneer het bord voorzien is van rode verlichting rond de omtrek, heeft de verlichting voorrang op het geluid van het signaal van de wedstrijdklok.

8.2 **Voorbeeld:** A1 wordt foutief gestuit door B1

- (a) in zijn niet succesvolle
- (b) succesvolle

act-of-shooting, vóór het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van een quarter.

Interpretatie: De scheidsrechters zullen elkaar onmiddellijk consulteren en bepalen of de fout van B1 begaan werd vóór het signaal van de wedstrijdklok.

Indien zij beslissen dat de fout van B1 plaatsvond vóór het wedstrijdsignaal, dan zal B1 belast worden met een persoonlijke fout. In geval

- (a) zal A1 de 2 vrijworpen uitvoeren.
- (b) telt het doelpunt. A1 mag één vrijworp nemen.

De wedstrijdklok zal gereset worden naar de resterende tijd vanop het moment dat de fout begaan werd. Het spel zal verder gaan als na elke laatste vrijworp.

Indien zij beslissen dat de fout van B1 begaan werd na het wedstrijdsignaal dan zal de fout genegeerd worden. Het doelpunt, indien gemaakt, zal niet tellen. Tenzij het een onsportieve of diskwalificerende fout betreft en er nog een quarter of overtime volgt dan zal deze fout niet genegeerd worden maar bestraft worden vóór de volgende periode start. De fout zal meetellen voor de ploegfouten van ploeg B in het volgende quarter.

8.3 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een 3-punts doelpoging. Terwijl de bal in de lucht is, klinkt het eindsignaal. Na dit signaal begaat B1 een fout op A1 die nog steeds in de lucht is. De bal gaat in de basket.

Interpretatie: 3 punten worden toegekend aan A1. De fout van B1 op A1 wordt genegeerd daar deze plaatsvond na het einde van de speeltijd, tenzij het een onsportieve of diskwalificerende fout betreft en er nog een quarter of overtime volgt.

ART.9 Start en einde van een quarter, overtime en de wedstrijd

9.1 **Stelling.** De wedstrijd mag niet aanvangen zolang beide ploegen geen 5 spelers op het terrein hebben klaar om te spelen.

9.2 **Voorbeeld:** Bij het begin van de 2^{de} helft kan ploeg A geen 5 spelers opstellen op het terrein door kwetsuren, uitsluitingen, enz.

Interpretatie: De verplichting om minimaal 5 spelers op te stellen, is enkel verplicht bij het begin van de wedstrijd. Ploeg A mag verder spelen met minder dan 5 spelers.

9.3 **Voorbeeld:** Kort voor het einde van de wedstrijd, begaat A1 zijn 5^{de} fout en wordt een uitgesloten speler. Ploeg A is herleid tot 4 spelers omdat er geen vervangers meer beschikbaar zijn. Omdat ploeg B met ruime marge aan de leiding staat, trekt coach B één van zijn spelers terug bij wijze van fair-play en wil met 4 spelers verder spelen.

Interpretatie: De vraag van coach B om met 4 spelers verder te spelen wordt geweigerd. Zo lang er voldoende spelers beschikbaar zijn, moeten er 5 spelers op het veld staan.

9.4 **Stelling.** Artikel 9 bepaalt welke basket een ploeg moet verdedigen en naar welke basket zij dient aan te vallen. Als bij vergissing in het begin van een quarter of overtime

beide ploegen naar een verkeerde basket aanvallen zal de vergissing, van zodra ontdekt, rechtgezet worden, dit zonder enige ploeg nadeel te berokkenen. Alle gescoorde punten, gespeelde tijd, gemaakte fouten, enz. van voor de rechtzetting blijven behouden.

- 9.5 **Voorbeeld:** Na de aanvang van de wedstrijd realiseren de scheidsrechters zich dat beide ploegen in de verkeerde richting aanvallen.

Interpretatie: De wedstrijd zal van zodra mogelijk gestopt worden zonder daarbij enige ploeg te benadelen. De ploegen corrigeren de richting van het spel en de wedstrijd zal vervolgd worden van op de spiegelbeeldpositie overeenkomstig de plaats waar zij werd gestopt.

- 9.6 **Stelling.** De wedstrijd moet beginnen met een sprongbal in de middencirkel.

- 9.7 **Voorbeeld:** Bij de start van de wedstrijd wordt springer B1 belast met een persoonlijke fout tegen A1

(a) voordat

(b) nadat

de bal de handen van de crew chief verlaten heeft bij de initiële sprongbal.

Interpretatie:

(a) Het eerste quarter is nog niet gestart. Daarom is dit een fout tijdens het interval vóór de start van de wedstrijd. De wedstrijd zal starten met een sprongbal.

(b) Het eerste quarter is begonnen. Daarom is dit een fout in het eerste quarter. Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg A in hun aanvalshelft achter de zijlijn dicht tegen de middenlijn met 14 seconden op de shotklok.

In beide gevallen zal de fout genoteerd worden op het wedstrijdblad en zal meetellen voor de ploegfouten van ploeg B in het eerste quarter.

- 9.8 **Voorbeeld:** Gedurende het interval dat voorafgaat aan de wedstrijd wordt een technische fout opgelegd aan A1. Voor de wedstrijd begint duidt coach B zijn speler B6 aan om de vrijworp te nemen. B6 behoort echter niet tot de 5 spelers van ploeg B die de wedstrijd moeten beginnen.

Interpretatie: Enkel één van de 5 spelers van ploeg B, die aangeduid zijn als starters aan de wedstrijd, moet de vrijworp nemen. Er kan geen vervanging toegestaan worden vóór de speeltijd begonnen is.

De wedstrijd moet daarna aanvangen met een sprongbal.

- 9.9 **Voorbeeld:** Gedurende het interval dat voorafgaat aan de wedstrijd, begaat A1 een onsportieve fout op B1.

Interpretatie: B1 moet de 2 vrijworpen nemen zonder opstelling vóór de start van de wedstrijd.

Indien B1 aangeduid werd als één van de 5 starters aan de wedstrijd, moet hij op het terrein blijven.

Indien B1 niet aangeduid werd als één van de 5 starters aan de wedstrijd, dan moet hij het terrein verlaten. De wedstrijd zal beginnen met een sprongbal met de 5 spelers van ploeg B die aangeduid werden om de wedstrijd te starten.

- 9.10 **Stelling.** Als tijdens het interval vóór de wedstrijd één van de vijf starters niet in staat is om de wedstrijd te beginnen, zal hij vervangen worden door een andere speler. In dat geval mag de tegenstander ook één van zijn vijf starters vervangen, als zij dat wensen.

- 9.11 **Voorbeeld:** A1 is één van de vijf starters. 7 minuten vóór aanvang van de wedstrijd

(a) wordt A1 gekwetst.

(b) wordt A1 gediskwalificeerd.

Interpretatie: In beide gevallen zal A1 vervangen worden door één van zijn medespelers. In dat geval mag ploeg B ook één van zijn starters vervangen, als zij dit wensen.

ART.10 Status van de bal

- 10.1 **Stelling.** De bal wordt niet dood en een eventueel gescoord doelpunt telt, wanneer een speler in zijn act-of-shooting is voor een doelpunt en die zijn poging beëindigt met een ononderbroken beweging en ondertussen een speler van de verdedigende ploeg een fout begaat op gelijk welke tegenstrever, nadat de ononderbroken beweging van de doelende speler was gestart. Deze stelling geldt ook wanneer gelijk welke verdediger of om het even welk persoon die op de spelersbank van de verdedigende ploeg mag zitten, een technische fout begaat.
- 10.2 **Voorbeeld:** A1 is zijn act-of-shooting begonnen voor een velddoelpunt wanneer B2 een fout maakt op A2. A1 beëindigt zijn shot met een ononderbroken beweging.
(a) Dit is de 3^{de} ploegfout voor ploeg B in dat quarter.
(b) Dit is de 5e ploegfout voor ploeg B in dat quarter.
Interpretatie: In beide gevallen zal het doelpunt, indien gemaakt, tellen.
In (a) zal het spel hervat worden met een inworp door ploeg A op de plaats die het dichtst gelegen was bij de plaats waar de fout van B2 plaats vond.
In (b) zal A2 2 vrijworpen nemen. Het spel moet hervat worden zoals na gelijk welke laatste vrijworp.
- 10.3 **Voorbeeld:** A1 is zijn act-of-shooting begonnen voor een velddoelpunt wanneer A2 een fout maakt op B2. A1 beëindigt zijn shot met een ononderbroken beweging.
Interpretatie: De bal wordt dood op het moment dat A2 belast wordt met een fout van de ploeg in balbezit. Het doelpunt van A1, indien gemaakt, zal niet tellen. Ongeacht het aantal fouten dat ploeg A begaan heeft in dat quarter, moet het spel hervat worden met een inworp door ploeg B aan het verlengde van de vrijworplijn. Indien het shot van A1 niet gelukt was, moet het spel hervat worden met een inworp door ploeg B op de plaats die het dichtst gelegen was bij de plaats waar de fout plaats vond, uitgezonderd direct onder het doelbord.

ART.12 Sprongbal en wisselend balbezit

- 12.1 **Stelling.** De ploeg die niet als eerste controle verwerft over een levende bal na de sprongbal aan het begin van de wedstrijd, zal bij een volgende sprongbalsituatie de bal ter beschikking krijgen voor een inworp het dichtst bij de plaats waar de sprongbalsituatie zich voordeed, behalve direct onder het doelbord.
- 12.2 **Voorbeeld:** Twee minuten vóór aanvang van de wedstrijd wordt A1 belast met een technische fout.
Interpretatie: Eén van de vijf starters van ploeg B zal de vrijworp nemen zonder opstelling van de spelers. Daar de wedstrijd nog niet begonnen is, kan richting van de pijl voor het wisselend balbezit nog niet bepaald worden. De wedstrijd zal met een sprongbal beginnen.
- 12.3 **Voorbeeld:** De crew chief werpt de bal op bij aanvang van de wedstrijd. Voordat de bal zijn hoogste punt bereikt heeft, raakt springer A1 de bal.
Interpretatie: Dit is een sprongbalovertreding door A1. Ploeg B krijgt een inworp toegekend vanaf zijn aanvalsvak, dicht bij de middenlijn. Ploeg B heeft 14 seconden op de shotklok. Zodra de bal ter beschikking is gesteld van de inwerper van ploeg B, heeft ploeg A recht op de eerste inworp met wisselend balbezit.
- 12.4 **Voorbeeld:** De crew chief voert de sprongbal uit om de wedstrijd te starten. Voordat de bal zijn hoogste punt bereikt heeft, stapt niet-springer A2 in de middencirkel vanuit zijn
(a) verdedigingsvak.
(b) aanvalsvak.
Interpretatie: in beide gevallen is dit een sprongbalovertreding van A2. Ploeg B mag de inworp uitvoeren dicht bij de middenlijn vanop zijn
(a) aanvalsvak met 14 seconden op de shotklok.
(b) verdedigingsvak met 24 seconden op de shotklok.
Zodra de bal ter beschikking is gesteld van de inwerper van ploeg B, heeft ploeg A recht op de eerste inworp met wisselend balbezit.

- 12.5 **Voorbeeld:** De crew chief werpt de bal op bij aanvang van de wedstrijd. Onmiddellijk nadat de bal legaal is getikt door springer A1:
 (a) wordt voor een balvast gefloten tussen A2 en B2.
 (b) wordt voor een dubbele fout gefloten tussen A2 en B2.
Interpretatie: Aangezien er in beide gevallen nog geen controle van een levende bal op het speelveld verworven is, kan de scheidsrechter zich niet beroepen op de procedure van het wisselend balbezit. De crew chief zal een nieuwe sprongbal laten uitvoeren tussen A2 en B2 in de middencirkel. De verstreken speeltijd tussen de legale tik en het fluitsignaal voor de sprongbal/dubbele fout blijft behouden.
- 12.6 **Voorbeeld:** De crew chief werpt de bal op voor de sprongbal. Onmiddellijk nadat de bal legaal wordt getikt door springer A1:
 (a) gaat de bal dadelijk buiten het terrein.
 (b) wordt de bal gevangen door A1, voordat deze één van de niet-springers of de vloer heeft geraakt.
Interpretatie: In beide gevallen wordt ploeg B een inworp toegekend als resultaat van de overtreding van A1. Ploeg B krijgt 24 seconden op de shotklok indien de inworp uitgevoerd wordt vanuit het verdedigingsvak en 14 seconden indien vanuit het aanvalsvak. Zodra de bal ter beschikking is gesteld van de inwerper van ploeg B, heeft ploeg A recht op de eerste inworp met wisselend balbezit.
- 12.7 **Voorbeeld:** De crew chief voert de sprongbal uit om de wedstrijd te starten. Onmiddellijk nadat de bal legaal getikt wordt door A1, begaat B1 een technische fout.
Interpretatie: Om het even welke speler van ploeg A zal de vrijworp nemen zonder opstelling. Van zodra de speler van ploeg A de bal ontvangt voor de vrijworp, zal de pijl voor wisselend balbezit gezet worden in het voordeel van ploeg B. De wedstrijd wordt herstart met een inworp voor ploeg B volgens het wisselend balbezit op de plaats het dichtst bij de plaats waar de bal was bij de technische fout. Indien in het verdedigingsvak met 24 seconden op de shotklok, indien in het aanvalsvak met 14 seconden op de shotklok.
- 12.8 **Voorbeeld:** De crew chief voert de sprongbal uit om de wedstrijd te starten. Onmiddellijk nadat de bal legaal getikt wordt door A1, begaat A2 een onsportieve fout tegen B2.
Interpretatie: B2 zal de vrijworpen nemen zonder opstelling. Van zodra B2 de bal ontvangt voor de eerste vrijworp, zal de pijl voor wisselend balbezit gezet worden in het voordeel van ploeg A. De wedstrijd wordt herstart met een inworp voor ploeg B aan het inwerpstreepje in het aanvalsvak (als deel van de sanctie van de onsportieve fout) met 14 seconden op de shotklok.
- 12.9 **Voorbeeld:** Ploeg B heeft recht op een inworp als gevolg van de regel van het wisselend balbezit. Een scheidsrechter en/of de aantekenaar maakt een vergissing en geeft de bal verkeerdelijk aan ploeg A voor de inworp.
Interpretatie: Zodra de bal na de inworp in aanraking komt met een speler op het terrein, kan de vergissing niet meer worden rechtgezet. Ploeg B verliest echter niet zijn recht op het volgende wisselend balbezit door deze vergissing en zal de bal ter beschikking krijgen voor een inworp bij de volgende sprongbalsituatie.
- 12.10 **Voorbeeld:** Gelijktijdig met het eindsignaal van het eerste quarter begaat B1 een onsportieve fout tegen A1. De scheidsrechters besluiten dat het signaal van de wedstrijdklok weerklonk vóór de fout van B1. Ploeg A heeft het recht op wisselend balbezit om het 2^{de} quarter te starten.
Interpretatie: De onsportieve fout heeft plaats gehad tijdens het interval. Vóór de start van het 2^{de} quarter zal A1 2 vrijworpen nemen, zonder opstelling van spelers aan het vrijworpgebied. De wedstrijd zal hervat worden met een inworp van ploeg A ter hoogte van het inworplijntje in haar aanvalsvak, met 14 seconden op de shotklok. Ploeg A zal zijn recht op inworp bij wisselend balbezit niet verliezen bij een volgende sprongbalsituatie.

- 12.11 **Voorbeeld:** Kort nadat het signaal van de wedstrijdklok geklonken heeft voor het einde van het 3^{de} quarter, wordt B1 belast met een technische fout. Ploeg A heeft op dat ogenblik het voordeel voor wisselend balbezit om het 4^{de} quarter te starten.
Interpretatie: Om het even welke speler van ploeg A zal de vrijworp nemen vóór de start van het 4^{de} quarter zonder opstelling. Het 4^{de} quarter zal starten met een inworp voor ploeg A aan de middenlijn tegenover de jurytafel. Ploeg A zal 24 seconden op de shotklok hebben.
- 12.12 **Voorbeeld:** A1 neemt een jumpshot en wordt legaal geblokt door B1. Beide spelers komen terug op de grond met elk één hand of beide handen duidelijk op de bal.
Interpretatie: Dit is een sprongbalsituatie.
- 12.13 **Voorbeeld:** A1 neemt een jumpshot en wordt legaal geblokt door B1. A1 komt terug op de grond met één hand of beide handen duidelijk op de bal, terwijl B1 niet langer de bal raakt.
Interpretatie: Dit is een loopovertreding van A1.
- 12.14 **Voorbeeld:** A1 en B1 in de lucht hebben hun handen duidelijk op de bal. Bij het neerkomen staat A1 met één voet buiten de lijnen.
Interpretatie: Dit is een sprongbalsituatie.
- 12.15 **Voorbeeld:** A1 springt met de bal in zijn aanvalshelft en wordt legaal geblokt door B1. Beide spelers komen terug op de grond met elk één hand duidelijk op de bal maar A1 staat met één voet in zijn verdedigingshelft.
Interpretatie: Dit is een sprongbalsituatie.
- 12.16 **Stelling.** Wanneer een levende bal tussen de ring en het bord geklemd blijft zitten, tenzij dit tussen vrijworpen gebeurt of balbezit deel uitmaakt van de bestraffing voor een fout met vrijworpen, is het een sprongbalsituatie die afgehandeld wordt met een inworp volgens de pijl voor wisselend balbezit. Ten gevolge van de wisselend balbezit procedure moet de shotklok gereset worden op 14 seconden wanneer de aanvallende ploeg de inworp mag uitvoeren en op 24 seconden als de tegenstanders mogen inwerpen.
- 12.17 **Voorbeeld:** Bij een shot voor een doelpunt door A1, komt de bal tussen de ring en het bord vast te zitten:
(a) Ploeg A
(b) Ploeg B
heeft recht op de inworp op basis van het wisselend balbezit.
Interpretatie: Na de inworp vanachter de eindlijn in de verdedigingshelft van ploeg B
(a) zal ploeg A 14 seconden,
(b) zal Ploeg B 24 seconden
ter beschikking krijgen op de shotklok.
- 12.18 **Voorbeeld:** De bal is in de lucht bij een shot voor een doelpunt van A1 wanneer het shotkloksignaal weerklinkt, gevolgd door het vast komen zitten van de bal tussen de ring en het bord. Ploeg A heeft recht op de inworp volgens de regel van het wisselend balbezit.
Interpretatie: Dit is een sprongbalsituatie. Na de inworp vanachter de eindlijn in haar aanvalshelft heeft ploeg A 14 seconden op de shotklok ter beschikking.
- 12.19 **Voorbeeld:** A1 is in zijn act-of-shooting bij een 2-punts doelpoging en wordt foutief gestuit door B2. De scheidsrechter fluit voor een onsportieve fout tegen B2. Tijdens de laatste vrijworp zonder opstelling
(a) raakt de bal geklemd tussen ring en bord.
(b) stapt A1 op de vrijworplijn als hij de bal lost.
(c) raakt de bal de ring niet.
Interpretatie: In alle gevallen wordt de vrijworp beschouwd als niet geslaagd. Het spel zal hervatten met een inworp door ploeg A vanaf het inworplijntje in haar aanvalsvak, met 14 seconden op de shotklok.

- 12.20 **Voorbeeld:** Na de inworp door A1 vanaf de middenlijn voor het begin van het 2e quarter, geraakt de bal klem tussen ring en bord in het aanvalsvak van ploeg A. De official fluit voor sprongbalsituatie.
Interpretatie: Dit is een sprongbalsituatie. De richting van de pijl voor het wisselend balbezit zal onmiddellijk omgedraaid worden in het voordeel van ploeg B. Het spel zal hervat worden met een inworp aan haar eindlijn, maar niet recht achter het doelbord, door ploeg B ten gevolge van de wisselend balbezit procedure, met 24 seconden op de shotklok.
- 12.21 **Voorbeeld:** De pijl voor het wisselend balbezit wijst in het voordeel van ploeg A. Gedurende het interval na het 1^{ste} quarter begaat B1 een onsportieve fout tegen A1. Om het 2^{de} quarter te beginnen zal A1 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers, gevolgd door een inworp door ploeg A vanaf het inworplijntje in haar aanvalsvak. De pijl voor het wisselend balbezit blijft ongewijzigd in het voordeel van ploeg A. Bij de inworp raakt de bal geklemd tussen ring en bord in het aanvalsvak van ploeg A.
Interpretatie: Dit is een sprongbalsituatie. Het spel zal hervatten met een inworp ten gevolge van de wisselend balbezit procedure door ploeg A aan de eindlijn, maar niet recht achter het doelbord, in haar aanvalsvak met 14 seconden op de shotklok. De richting van de pijl voor het wisselend balbezit moet gedraaid worden van zodra deze inworp door ploeg A beëindigd is.
- 12.22 **Stelling.** Een balvast heeft plaats wanneer één of meerdere spelers van beide ploegen één of beide handen duidelijk op de bal hebben zodanig dat geen enkele speler balbezit kan verwerven zonder ongepaste ruwheid.
- 12.23 **Voorbeeld:** A1 met de bal in zijn handen is in zijn doorlopende beweging naar doel om een doelpunt te maken. Op dat ogenblik plaatst B1 zijn handen duidelijk op de bal en daardoor maakt A1 meer stappen dan toegelaten door de loopregel.
Interpretatie: Dit is een sprongbalsituatie.
- 12.24 **Stelling.** Een overtreding van een ploeg bij een inworp voor wisselend balbezit maakt dat die ploeg zijn recht op wisselend balbezit verliest.
- 12.25 **Voorbeeld:** Met 4:17 resterend op de wedstrijd klok in een quarter moet ploeg A inwerpen voor wisselend balbezit:
(a) Inwerper A1 stapt op het terrein met de bal nog in zijn hand(en).
(b) A2 reikt met zijn hand(en) over de grenslijn voordat de bal, bij het inwerpen, deze grenslijn overschreden heeft.
(c) Het duurt meer dan 5 seconden vooraleer inwerper A1 de bal lost.
Interpretatie: In alle gevallen is dit een inworp-overtreding van A1 of A2. De bal wordt toegekend aan ploeg B voor een inworp vanaf dezelfde plaats als de oorspronkelijke inworp. De richting van de pijl voor wisselend balbezit wordt onmiddellijk gedraaid in het voordeel van ploeg B.
- 12.26 **Stelling.** Wanneer zich een sprongbalsituatie voordoet en er geen tijd meer rest op de shotklok en de pijl voor wisselend balbezit in het voordeel van ploeg A staat, zal de procedure voor wisselend balbezit niet worden toegepast. Dit is een shotklokovertreding. Daarom zal de bal worden toegekend aan ploeg B voor een inworp.
- 12.27 **Voorbeeld:** De bal is in de lucht bij een shot van A1 wanneer het shotkloksignaal weerklinkt. Vervolgens
(a) gaat de bal in de basket.
(b) stuit de bal op de ring maar gaat niet in de basket.
(c) raakt de bal de ring niet
Onmiddellijk na (b) en (c) wordt een balvast gefloten.
Interpretatie:
In (a) heeft er geen overtreding van de shotklok plaatsgevonden. A1's doelpunt telt. Het spel wordt hervat met een inworp voor ploeg B van achter haar eindlijn.
In (b) als de pijl voor wisselend balbezit in het voordeel van ploeg A is, heeft ploeg A het recht voor een inworp vanaf de plek het dichtst bij waar de balvast was met 14

seconden op de shotklok. Als de pijl voor wisselend balbezit in het voordeel van ploeg B is, heeft ploeg B het recht voor een inworp vanaf de plek het dichtst bij waar de balvast was met 24 seconden op de shotklok.

In (c) heeft een shotklokovertreding plaatsgevonden. De richting van de pijl voor wisselend balbezit is niet relevant. Ploeg B krijgt een inworp vanaf de plek het dichtst bij waar de balvast was met 24 seconden op de shotklok.

- 12.28 **Voorbeeld:** De bal is in de lucht bij een shot van A1 wanneer het shotkloksignaal weerklinkt. Vervolgens
- (a) gaat de bal in de basket.
 - (b) stuit de bal op de ring maar gaat niet in de basket.
 - (c) raakt de bal de ring niet
- Onmiddellijk daarna wordt een technische fout gefloten tegen A2 of B2.

Interpretatie:

In alle gevallen zal een speler van ploeg A (voor technische fout van B2) of een speler van ploeg B (voor technische fout van A2) 1 vrijworp nemen zonder opstelling. Dan

In (a) heeft er geen shotklokovertreding plaatsgevonden. A1's doelpunt telt. Het spel wordt hervat met een inworp voor ploeg B van achter haar eindlijn.

In (b) als de pijl voor wisselend balbezit in het voordeel van ploeg A is, heeft ploeg A recht op een inworp vanaf de plek het dichtst bij waar de technische fout plaats vond met 14 seconden op de shotklok. Als de pijl voor wisselend balbezit in het voordeel van ploeg B is, heeft ploeg B recht op een inworp vanaf de plek het dichtst bij waar de technische fout plaats vond met 24 seconden op de shotklok.

In (c) heeft een shotklokovertreding plaatsgevonden. De richting van de balbezit pijl is niet relevant. Ploeg B krijgt een inworp vanaf de plek het dichtst bij waar de technische fout plaats vond met 24 seconden op de shotklok.

ART.13 Hoe de bal gespeeld wordt

- 13.1 **Stelling.** Tijdens de wedstrijd wordt de bal enkel met de hand(en) gespeeld. Het is een overtreiding als een speler
- de bal tussen de benen klemt om een pass of een shot te veinzen.
 - intentioneel zijn hoofd, vuist, been of voet gebruikt om de bal te spelen.
- 13.2 **Voorbeeld:** A1 heeft zijn dribbel beëindigd. A1 plaatst de bal tussen zijn benen en veinst een pass of shot.
Interpretatie: Dit is een overtreiding van A1 door het illegaal raken van de bal met het been.
- 13.3 **Voorbeeld:** A1 passt de bal naar A2 die in fast break loopt naar de basket van de tegenstanders. Vooraleer de bal te vangen, raakt hij de bal intentioneel met het hoofd.
Interpretatie: Dit is een overtreiding van A2 door het illegaal raken van de bal met het hoofd.
- 13.4 **Stelling.** Het is niet toegelaten om de lengte of de reikwijdte te vergroten. Een ploegmaat opheffen om de bal te spelen is een overtreiding.
- 13.5 **Voorbeeld:** A1 omarmt zijn ploegmaat A2 en heft hem op onder de basket van de tegenstrevers. A3 passeert de bal naar A2 die de bal in de basket dunkt.
Interpretatie: Dit is een overtreiding van ploeg A. Het doelpunt van A2 telt niet. Het spel wordt hervat met een inworp voor ploeg B aan de zijlijn ter hoogte van de vrijworplijn in hun verdedigingsvak.

ART.14 Balcontrole

- 14.1 **Stelling.** Balcontrole voor een ploeg start wanneer een speler van die ploeg een levende bal vasthoudt of ermee dribbelt of een levende bal ter beschikking heeft voor een inworp of een vrijworp.
- 14.2 **Voorbeeld:** Tijdens een inworp, ongeacht of de wedstrijdklok gestopt is of niet of tijdens een vrijworp vertraagt een speler opzettelijk het nemen van de bal.
Interpretatie: De bal wordt levend en balbezit voor die ploeg start wanneer de scheidsrechter de bal op de grond legt vlak bij de plaats van de inworp of op het terrein aan de vrijworplijn.
- 14.3 **Voorbeeld:** Ploeg A heeft al 15 seconden balbezit. A1 tracht de bal te passen naar A2 maar de bal gaat over de zijlijn. B1 tracht de bal te bemachtigen en springt van binnen het speelveld over de zijlijn. Terwijl B1 nog in de lucht is
(a) tikt hij de bal met één of met beide handen
(b) neemt hij de bal met beide handen of laat tot rust komen in één hand en dan komt de bal terug op het speelveld waar hij door A2 wordt genomen.
Interpretatie:
(a) Ploeg A blijft in balbezit. Shotklok loopt door voor ploeg A met de resterende tijd.
(b) Ploeg B heeft balbezit verworven. A2 herovert balbezit voor ploeg A. De shotklok wordt gereset voor ploeg A naar 24 seconden.

ART.15 Speler in act of shooting

- 15.1 **Stelling.** De act-of-shooting bij een shot begint op het moment dat de speler start met een poging te doelen door de bal omhoog te werpen in de richting van de basket van de tegenstander.
- 15.2 **Voorbeeld:** A1 in zijn drive naar de basket stopt legaal met beide voeten op de grond zonder de bal opwaarts te bewegen richting basket tegenstander. Op dat moment maakt B1 een fout op A1.
Interpretatie: De fout van B1 was niet tegen een speler in zijn act-of-shooting omdat nog niet gestart was met zijn opwaartse beweging naar doel.
- 15.3 **Stelling.** De act-of-shooting bij een doorlopende beweging in zijn drive naar de basket begint op het moment dat de bal tot rust komt in de hand(en) bij het voleinden van een dribbel of de bal vangt in de lucht en de speler start met de beweging die het loslaten van de bal voor een shot voorafgaat.
- 15.4 **Voorbeeld:** A1 in zijn drive naar de basket beëindigt zijn dribbel met de bal in zijn handen en begint zijn shotbeweging. Op dat ogenblik maakt B1 een fout op A1. De bal gaat niet in de basket.
Interpretatie: De fout van B1 was tegen een speler in zijn act-of-shooting. A1 krijgt 2 vrijworpen toegewezen. Het spel gaat verder als na elke normale laatste vrijworp.
- 15.5 **Voorbeeld:** A1 springt voor een 3-punts doelpoging. Nadat de bal los is, maakt B1 een fout op A1 voordat deze met zijn voeten terug op het terrein staat. De bal gaat niet in de basket.
Interpretatie: A1 blijft in zijn act-of-shooting tot beide voeten terug op de grond staan. A1 krijgt 3 vrijworpen toegewezen. Het spel gaat verder als na elke laatste vrijworp.
- 15.6 **Voorbeeld:** A1 met de bal in zijn handen, maakt een fout op B1 in het aanvalsvak van ploeg A. Dit is een fout van een ploeg in balbezit. In zijn voortgaande voorwaartse beweging, gooit A1 de bal in de basket.
Interpretatie: A1's velddoelpunt zal niet tellen. Ploeg B zal een inworp toegekend krijgen vanaf het verlengde van de vrijworplijn in zijn verdedigingsvak.

- 15.7 **Voorbeeld:** B1 maakt een fout op A1 bij een drive naar de basket, met de voorste voet van A1 nog op het speelveld. A1 vervolgt zijn act-of-shooting en als gevolg van de fout van B1, laat A1 even de bal los. Dan neemt A1 de bal terug vast met beide handen en scoort een doelpunt.
Interpretatie: B1 beging een fout tegen A1 in zijn act-of-shooting. Wanneer de bal even de handen van A1 verlaat, heeft A1 nog steeds controle over de bal en daarom gaat zijn act-of-shooting door. Het doelpunt telt. A1 zal 1 vrijworp uitvoeren. Het spel gaat verder zoals na elke laatste vrijworp.
- 15.8 **Stelling.** Er wordt een fout gemaakt op een speler in zijn act-of-shooting en, na de fout passt hij de bal, dan is hij niet meer in zijn act-of-shooting.
- 15.9 **Voorbeeld:** B1 maakt een fout op A1 in zijn act-of-shooting. Dit is de 3^{de} ploegfout in die periode. Na deze fout passt A1 de bal naar A2.
Interpretatie: Wanneer A1 de bal passt is zijn act-of-shooting beëindigd. Het spel wordt hervat met een inworp vanop de plaats het dichtst bij de plaats van de fout.
- 15.10 **Stelling.** Als een speler foutief wordt gestuit in zijn act-of-shooting maar toch scoort terwijl hij een loopovertreding maakt, dan telt het doelpunt niet maar krijgt hij toch 2 of 3 vrijworpen toegekend.
- 15.11 **Voorbeeld:** A1 begint een 2-punts doelpoging door naar de basket te penetreren en heeft de bal in beide handen. B1 maakt een fout op A1 waarna A1 een loopovertreding begaat. De bal gaat in de basket.
Interpretatie: Het doelpunt van A1 telt niet, A1 krijgt 2 vrijworpen toegekend.

ART.16 Doelpunt: Wanneer gemaakt en de waarde

- 16.1 **Stelling.** De waarde van een doelpunt wordt bepaald door de plaats op het speelveld vanwaar het shot vertrok. Een doelpunt vanuit het 2-puntsgebied telt voor 2 punten, een doelpunt vanuit het 3-puntsgebied telt voor 3 punten. De punten worden bijgeteld bij de ploeg die aanvalt naar de basket van de tegenstander waar de bal binnen ging.
- 16.2 **Voorbeeld:** A1 shot vanuit het 3-puntsgebied. De bal in stijgende lijn, wordt legaal geraakt door een speler die zich in het 2-puntsgebied bevindt. De bal vervolgt zijn baan en gaat in de basket.
Interpretatie: Aan ploeg A worden 3 punten toegekend omdat het shot vertrok vanuit het 3-puntsgebied.
- 16.3 **Voorbeeld:** A1 shot vanuit het 2-puntsgebied. De bal in stijgende lijn, wordt legaal geraakt door B1 die sprong vanuit het 3-puntsgebied van ploeg A. De bal vervolgt zijn baan en gaat in de basket.
Interpretatie: 2 punten worden toegekend aan ploeg A omdat het shot van A1 vertrok vanuit het 2-puntsgebied.
- 16.4 **Voorbeeld:** Bij het begin van een quarter wanneer ploeg A zijn basket verdedigt, dribbelt B1 naar zijn eigen basket en scoort een doelpunt.
Interpretatie: 2 punten worden genoteerd voor de kapitein op het terrein van ploeg A.
- 16.5 **Stelling.** Indien de bal in de basket van de tegenstanders gaat wordt de waarde van het doelpunt bepaald door de plaats op het terrein vanwaar de bal gelost werd. De bal kan direct of indirect door de basket gegaan zijn, of bij een pass geraakt werd door een andere speler of de vloer geraakt heeft vooraleer hij in de basket ging.
- 16.6 **Voorbeeld:** A1 passt de bal vanuit het 3-puntsgebied.
(a) De bal gaat rechtstreeks in de basket.
(b) De bal raakt om het even welke speler of de vloer in het 2-punts gebied of in het 3-puntsgebied van ploeg A.
Interpretatie: In beide gevallen worden 3 punten toegekend aan A1 daar de pass vertrok vanuit het 3-punts gebied.

- 16.7 **Voorbeeld:** A1 neemt een shot vanuit het 3-puntsgebied. Nadat de bal de handen van de shotter verlaten heeft, raakt de bal het 2-puntsgebied van ploeg A. De bal gaat in de basket.
Interpretatie: Aan ploeg A worden 3 punten toegekend omdat de pass van A1 vertrok uit het 3-puntsgebied. Het spel gaat verder als na elk gelukt doelpunt
- 16.8 **Voorbeeld:** A1 neemt een shot vanuit het 3-puntsgebied en wordt foutief gestuit door B1. De bal raakt het terrein en gaat dan in de basket
Interpretatie: Het doelpunt van A1 telt niet. De doelpoging eindigt wanneer de bal het terrein raakt. Nadat de scheidsrechter gefloten heeft en daar de bal niet langer een shot is, wordt de bal onmiddellijk dood. A1 worden 3 vrijworpen toegekend.
- 16.9 **Voorbeeld:** A1 neemt een shot vanuit het 3-puntsgebied. Nadat de bal de handen van A1 verlaten heeft weerklinkt het signaal einde quarter. De bal raakt het terrein en gaat dan in de basket.
Interpretatie: Het doelpunt van A1 telt niet. De doelpoging eindigt wanneer de bal het terrein raakt. Daar de bal niet langer een shot is, wordt de bal onmiddellijk dood wanneer het signaal einde quarter weerklinkt.
- 16.10 **Voorbeeld:** Inwerper A1 in de aanvalshelft passt de bal. De bal wordt dan legaal aangeraakt door om het even welke speler in de aanvalshelft van ploeg A in het 3-puntsgebied en gaat dan in de basket.
Interpretatie: Het doelpunt telt voor 2 punten omdat de bal werd losgelaten bij een inworp. De aanraking is legaal. De waarde van het doelpunt kan alleen voor 3 punten tellen als de bal wordt losgelaten vanop het terrein bij een shot of een pass van achter de 3-puntslijn.
- 16.11 **Stelling.** Bij een inworpsituatie of bij een rebound na de laatste vrijworp, zal er altijd een klein verloop van tijd zijn vanaf het moment dat de speler op het veld de bal raakt totdat die speler de bal voor een shot loslaat. Dit is bijzonder belangrijk om in overweging te nemen aan het einde van een quarter of overtime. Er moet een minimum hoeveelheid tijd beschikbaar zijn voor een dergelijk shot alvorens de tijd eindigt. Als er 0.3 van een seconde of meer zichtbaar zijn op de wedstrijdklok of shotklok, is het de plicht van de scheidsrechter(s) om te bepalen of de shotter de bal losliet voordat het signaal van de wedstrijdklok of shotklok klonk voor het eind van het quarter of overtime. Als, echter, 0.2 of 0.1 van een seconde wordt getoond op de wedstrijdklok of de shotklok, de enige vorm van een geldig doelpunt dat dan kan gemaakt worden door een speler is door de bal te tikken of hem rechtstreeks in de basket te dunken, met in acht neming dat de bal niet meer in contact is met de handen van de shotter als de wedstrijdklok of shotklok op 0.0 staat.
- 16.12 **Voorbeeld:** Ploeg A wordt een inworp toegekend met
 (a) 0.3
 (b) 0.2 of 0.1
 van een seconde zichtbaar op de wedstrijdklok of op de shotklok.
Interpretatie:
 De scheidsrechters zullen er zich van vergewissen dat de juiste nog resterende speeltijd te zien is op de klokken.
 In (a), als een shot voor een doelpunt wordt ondernomen en het signaal van de wedstrijdklok klinkt voor het eind van het quarter of overtime tijdens de doelpoging, is het de verantwoordelijkheid van de scheidsrechters om te bepalen of de bal werd losgelaten voordat het signaal van de wedstrijdklok, voor het einde van het quarter of overtime, heeft geklonken.
 In (b), kan het doelpunt slechts worden toegekend, als de bal in de lucht bij de inworppas, in de basket wordt getikt of rechtstreeks wordt gedunk.
- 16.13 **Voorbeeld:** Op het einde van een quarter dunkt A1 de bal rechtstreeks in de basket. De bal raakt nog steeds de hand(en) wanneer de wedstrijdklok 0.0 weergeeft.
Interpretatie: Het doelpunt van A1 telt niet. De bal was nog in de hand(en) wanneer het signaal einde quarter weerklonk.

- 16.14 **Stelling.** Een doelpunt wordt gemaakt als een levende bal langs boven in de basket gaat en erin blijft of volledig door de basket gaat. Wanneer
- (a) de verdedigende ploeg een time-out vraagt gedurende gans de wedstrijd nadat een doelpunt gescoord is,
 - (b) de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder toont in het 4^{de} quarter of overtime,
- dan zal de wedstrijdklok gestopt worden wanneer de bal in de basket blijft of volledig door de basket gegaan is zoals in onderstaand diagram te zien is.

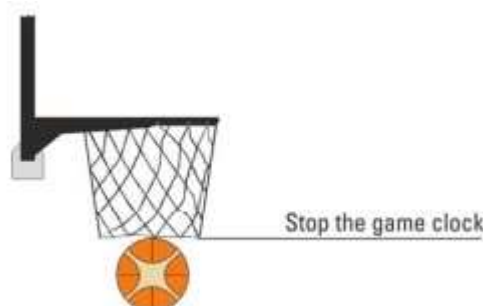


Diagram 2 Een doelpunt is gescoord

- 16.15 **Voorbeeld:** Met 2:02 op de wedstrijdklok in het vierde quarter scoort A1 een doelpunt als de bal door de basket gaat. Met 2:00 op de wedstrijdklok staat B1 klaar voor de inworp vanaf de achterlijn.
- Interpretatie:** Het doelpunt werd gescoord met meer dan 2:00 op de wedstrijdklok. Daarom zal de wedstrijdklok niet worden stilgezet.

ART.17 Inworp

- 17.1 **Stelling.** Tijdens de inworp mag geen enkele speler, de inwerper uitgezonderd, enig deel van zijn lichaam over de grenslijn hebben.
- Voordat de speler die de inworp uitvoert de bal heeft losgelaten bij een inworp, is het mogelijk dat door deze beweging, zijn hand(en) met de bal door het vlak verticaal boven de grenslijn steekt. In dergelijke situatie is het de verantwoordelijkheid van de verdedigende speler om te voorkomen dat hij in contact met de bal komt terwijl deze nog in de handen is van de nemer van de inworp.
- 17.2 **Voorbeeld:** In het 3^{de} quarter, mag ploeg A inwerpen vanuit het verdedigingsvak. Terwijl hij de bal vasthoudt
- (a) beweegt inwerper A1 de handen door het vlak verticaal boven de grenslijn, zodat de bal zich boven het speelveld bevindt. B1 grijpt de bal uit de handen van A1 of slaat de bal uit de handen van A1 zonder enig fysiek contact met A1 te veroorzaken.
 - (b) B1 reikt over de grenslijn in de richting van inwerper A1 om de pass naar A2, die in het terrein staat, te stoppen.

Interpretatie: In beide gevallen heeft B1 de inworp belemmerd, waardoor de hervatting van het spel werd vertraagd. De official fluit de overtreding voor het vertragen van de wedstrijd. Bovendien wordt een waarschuwing gegeven aan B1 en gecommuniceerd aan coach B. Deze waarschuwing geldt voor alle spelers van ploeg B voor de rest van de wedstrijd. Een herhaling met een gelijkaardige actie door welke speler dan ook van ploeg B kan leiden tot een technische fout. De inworp wordt hernomen. Ploeg A zal 24 seconden krijgen op de shotklok.

- 17.3 **Voorbeeld:** In het 3^{de} quarter mag ploeg A inwerpen in hun aanvalsvak. Inwerper A1 heeft de bal in zijn handen wanneer B1 zijn handen beweegt over de grenslijn met
- (a) 7 seconden
 - (b) 17 seconden
- op de shotklok.
- Interpretatie:** Dit is een inworp overtreding van B1. Daarnaast wordt een mondelinge waarschuwing gegeven aan B1 en wordt deze ook gecommuniceerd aan de coach van ploeg B. Deze waarschuwing geldt voor alle spelers van ploeg B voor de rest van de

- wedstrijd. Elke herhaling van een soortgelijke actie door een speler van ploeg B kan resulteren in een technische fout. Ploeg A zal opnieuw mogen inwerpen
- (a) met 14 seconden op de shotklok.
 - (b) met 17 seconden op de shotklok.
- 17.4 **Stelling.** Wanneer de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder aangeeft in het 4^{de} quarter of in elke overtime, mag een speler van de verdedigende ploeg geen enkel deel van zijn lichaam over de grenslijn brengen met het doel de inworp te belemmeren.
- 17.5 **Voorbeeld:** Met 54 seconden resterend op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter, mag A1 inwerpen. Alvorens de bal te overhandigen aan inworpner A1 toont de official aan B1 het signaal dat waarschuwt tegen het illegaal overschrijden van de grenslijn. Daarna beweegt B1 zijn lichaam in de richting van A1 over de grenslijn vooraleer de bal ingeworpen werd over de grenslijn.
Interpretatie: Aan B1 moet een technische fout opgelegd worden.
- 17.6 **Voorbeeld:** Met 51 seconden resterend op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter, mag A1 inwerpen. Alvorens de bal te overhandigen aan inworpner A1 toont de scheidsrechter het signaal niet aan B1 dat waarschuwt tegen het illegaal overschrijden van de grenslijn. Daarna beweegt B1 zijn lichaam in de richting van A1 over de grenslijn vooraleer de bal ingeworpen werd over de grenslijn.
Interpretatie: Aangezien de scheidsrechter het signaal illegaal overschrijden van de grenslijn niet toonde aan B1 voordat hij de bal aan A1 overhandigde, zal de scheidsrechter fluiten en zal B1 nu een waarschuwing krijgen. Deze waarschuwing zal ook gecommuniceerd worden aan de coach van ploeg B en zal van toepassing zijn voor alle spelers van ploeg B voor de rest van de wedstrijd. Elke herhaling van een gelijkaardige actie door ploeg B zal resulteren in een technische fout. De inworp wordt herhaald, en de scheidsrechter zal het signaal illegaal overschrijden van de grenslijn tonen.
- 17.7 **Stelling.** Bij een inworp moet de speler die gaat ingooien de bal passen (niet overhandigen) naar een ploegmaat op het terrein.
- 17.8 **Voorbeeld:** Inworpner A1 overhandigt de bal aan A2 op het terrein.
Interpretatie: A1 begaat een inworpovertreiding. De bal moet de handen van A1 verlaten hebben om een legale inworp uit te voeren. Ploeg B verkrijgt een inworp vanaf de plaats van de oorspronkelijke inworp.
- 17.9 **Stelling.** Tijdens de inworp mag geen andere speler een deel van zijn lichaam door het vlak verticaal boven de grenslijn hebben, voordat de inworp gepasseerd werd op het terrein.
- 17.10 **Voorbeeld:** Na een inbreuk heeft inwerper A1 de bal van de scheidsrechter ontvangen voor een inworp en hij:
- (a) legt de bal op de vloer waarna de bal wordt opgenomen door A2.
 - (b) overhandigt de bal aan A2 buiten het speelveld.
- Interpretatie:** Dit is in beide gevallen een overtreding van A2 aangezien hij zijn lichaam over de grenslijn heen brengt, voordat de bal door A1 over de grenslijn wordt gepasseerd.
- 17.11 **Voorbeeld:** Nadat ploeg A een succesvol doelpunt of een succesvolle laatste of enige vrijworp heeft gemaakt wordt een time-out verleend aan ploeg B. Na de time-out ontvangt B1 de bal van de scheidsrechter voor een inworp van achter de eindlijn. B1
- (a) legt de bal op de vloer, waarna de bal wordt opgepakt door B2
 - (b) overhandigt de bal aan B2 die ook achter de eindlijn staat.
- Interpretatie:** In beide gevallen legaal spel. Na een gelukt doel of geslaagde laatste vrijworp is de enige beperking voor ploeg B dat haar spelers de bal binnen de 5 seconden naar het speelveld moeten gepast hebben.
- 17.12 **Stelling.** Als een time-out wordt toegestaan aan de ploeg die balbezit heeft in zijn verdedigingshelft wanneer er 2:00 minuten of minder te zien zijn op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter of in elke overtime, dan heeft de coach, na de time-out het recht te

beslissen of de inworp zal uitgevoerd worden aan het inworplijntje in het aanvalsvak, of in het verdedigingsvak.

Na een succesvol doelpunt of een succesvolle laatste vrijworp beslist de hoofdcoach, na de time-out, of de inworp plaatsvindt vanaf het inworplijntje aan de kant van de tafel of aan de andere kant.

Na een fout, overtreding (inclusief een uitbal) of een sprongbalsituatie, moet de inworp plaatsvinden vanaf het inworplijntje aan dezelfde kant van het veld (tafelzijde of tegenovergestelde kant) als de oorspronkelijke inworp.

Na een time-out volgend op een onsportieve of diskwalificerende fout of een gevecht, moet de wedstrijd hervat worden met een inworp vanaf het inworplijntje in het aanvalsvak van die ploeg aan de overzijde van de jurytafel.

Nadat de coach zijn beslissing heeft kenbaar gemaakt, is zij definitief en onomkeerbaar. Daaropvolgende vragen van beide coaches om de plaats van de inworp te wijzigen, na de bijkomende time-outs tijdens dezelfde chronostop periode, mogen niet leiden tot een wijziging van de oorspronkelijke beslissing.

- 17.13 **Voorbeeld:** Met nog 35 seconden op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter, heeft A1 gedribbeld op zijn verdedigingshelft, wanneer een speler van ploeg B de bal buiten tikt ter hoogte van de vrijworplijn. Een time-out wordt toegestaan aan ploeg A.

Interpretatie: Ten laatste na de time-out moet de crew chief vragen naar de beslissing van coach A waar de inworp moet uitgevoerd worden. Coach A zal luid en in het Engels ofwel "frontcourt" (aanvalshelft) zeggen, ofwel "backcourt" (verdedigingshelft) en daarbij tegelijkertijd met de arm de plaats zal aanwijzen in het aanvalsvak of het verdedigingsvak waar de inworp moet uitgevoerd worden. De beslissing van coach A is definitief en onomkeerbaar. De crew chief zal coach B inlichten over de beslissing van coach A.

Het spel zal enkel hervat worden met een inworp voor ploeg A wanneer uit de positie van de spelers van beide ploegen duidelijk blijkt dat zij begrepen hebben waar het spel zal hervat worden.

- 17.14 **Voorbeeld:** Met nog 44 seconden op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter en met nog 17 seconden op de shotklok, heeft A1 gedribbeld in zijn verdedigingsvak wanneer een speler van ploeg B de bal buiten tikt in de verdedigingshelft van ploeg A nabij het inworplijntje aan de kant van de tafel of aan de overkant. Nadien wordt:
- (a) Een time-out toegestaan aan ploeg B.
 - (b) Een time-out toegestaan aan ploeg A.
 - (c) Een time-out toegestaan eerst aan ploeg B en onmiddellijk daarna aan ploeg A (of omgekeerd).

Interpretatie:

- (a) Het spel moet hervat worden met een inworp van A aan de zijlijn ter hoogte van de vrijworplijn in het verdedigingsvak. Ploeg A behoudt 17 seconden op de shotklok.
- (b) en (c) Indien coach A opteert voor een inworp in zijn aanvalsvak, dan zal het spel hervatten met een inworp, uitgevoerd door ploeg A, vanaf het inworplijntje in hun aanvalsvak aan de kant van de tafel of aan de andere kant die overeenkomt met de kant waar de bal buiten ging, met 14 seconden op de shotklok.
Indien coach A opteert voor een inworp in zijn verdedigingsvak behoudt ploeg A 17 seconden op de shotklok.

- 17.15 **Voorbeeld:** Met nog 57 seconden op de wedstrijdklok tijdens het 4^{de} quarter van de wedstrijd, neemt A1 2 vrijworpen. Tijdens de 2^{de} vrijworp stapt A1 op de vrijworplijn en een overtreding wordt gefloten. Aan ploeg B wordt een time-out toegestaan:

Interpretatie: Indien, na de time-out, coach B beslist om de wedstrijd te laten hervatten met een inworp:

- (a) in het aanvalsvak van zijn ploeg, dan moet de inworp worden uitgevoerd vanaf het inworplijntje aan de overzijde en zal ploeg B 14 seconden krijgen op de shotklok.
- (b) in het verdedigingsvak van zijn ploeg, dan moet de inworp worden uitgevoerd vanaf het verlengde van de vrijworplijn aan de overzijde en zal ploeg B 24 seconden krijgen op de shotklok.

- 17.16 **Voorbeeld:** Met nog 26 seconden op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter, heeft A1 reeds gedurende 6 seconden in zijn verdedigingsvak gedribbeld wanneer:
 (a) B1 de bal buiten de lijnen tikt.
 (b) B1 een fout begaat. Dit is de derde ploegfout voor ploeg B in deze quarter.
 Aan ploeg A wordt een time-out toegekend.
Interpretatie: Na de time-out:
 In beide gevallen, als coach A opteert voor een inworp aan het inworplijntje in het aanvalsvak van zijn ploeg dan krijgt ploeg A, 14 seconden op de shotklok.
 Als de inworp in de aanvalshelft wordt genomen, moet deze vanaf het inworplijntje zijn aan dezelfde kant van het veld als waar de bal was toen het spel werd gestopt.
 Indien coach A opteert voor een inworp in het verdedigingsvak van zijn ploeg, dan krijgt ploeg A:
 (a) 18 seconden op de shotklok.
 (b) 24 seconden op de shotklok.
- 17.17 **Voorbeeld:** Met nog 1:24 seconden op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter, heeft A1 de bal gedribbeld in zijn aanvalsvak wanneer B1 de bal naar het verdedigingsvak van ploeg A tikt waar een willekeurige speler A opnieuw begint te dribbelen. Nu wordt de bal door B2 buiten de lijnen getikt aan de kant van de tafel in het verdedigingsvak van ploeg A met:
 (a) 6 seconden op de shotklok.
 (b) 17 seconden op de shotklok.
 Aan ploeg A wordt een time-out toegekend.
Interpretatie: Na de time-out:
 Indien coach A opteert voor een inworp aan het inworplijntje in het aanvalsvak van zijn ploeg dan zal de inworp uitgevoerd worden aan de kant van de tafel en krijgt ploeg A
 (a) 6 seconden op de shotklok.
 (b) 14 seconden op de shotklok.
 Indien coach A opteert voor een inworp in het verdedigingsvak van zijn ploeg, dan zal de inworp worden uitgevoerd op de oorspronkelijke plaats waar de bal buiten ging.
 Ploeg A krijgt:
 (a) 6 seconden op de shotklok.
 (b) 17 seconden op de shotklok.
- 17.18 **Voorbeeld:** Met nog 48 seconden op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter, heeft A1 de bal gedribbeld in zijn aanvalsvak wanneer B1 de bal naar het verdedigingsvak van ploeg A tikt waar A2 opnieuw begint te dribbelen. B2 begaat een fout dicht aan de kant van de tafel. Dit is de derde ploegfout in deze quarter. Er blijven:
 (a) 6 seconden op de shotklok.
 (b) 17 seconden op de shotklok.
 Aan ploeg A wordt een time-out toegekend.
Interpretatie: Na de time-out:
 In beide gevallen, als coach A na de time-out opteert voor een inworp aan het inworplijntje in het aanvalsvak van zijn ploeg dan zal de inworp worden uitgevoerd aan de kant van de tafel en krijgt ploeg A 14 seconden op de shotklok. Indien coach A opteert voor een inworp in het verdedigingsvak van zijn ploeg, dan krijgt ploeg A 24 seconden op de shotklok.
- 17.19 **Voorbeeld:** Met nog 1:32 seconden op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter, heeft ploeg A gedurende 5 seconden balbezit, wanneer A1 en B1 beginnen te vechten in het verdedigingsvak van ploeg A en uitgesloten worden. Aan ploeg A een time-out toegekend.
Interpretatie: De straffen voor de uitsluitingsfouten heffen elkaar op. Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg A in haar verdedigingsvak. Indien echter, volgend op de time-out, coach A opteert voor een inworp aan het inworplijntje in het aanvalsvak, dan zal ploeg A 14 seconden krijgen op de shotklok. Indien coach A opteert voor een inworp in het verdedigingsvak, dan zal ploeg A 19 seconden behouden op de shotklok.
- 17.20 **Voorbeeld:** Met nog 1:29 seconden op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter en met 19 seconden op de shotklok, heeft ploeg A balbezit in haar aanvalsvak, wanneer vervangers

A6 en B6 gediskwalificeerd worden wegens het verlaten van de spelersbankzone om deel te nemen aan een gevecht. Alvorens de inworp uitgevoerd wordt, wordt aan ploeg A een time-out toegestaan.

Interpretatie: De straffen voor beide diskwalificaties heffen elkaar op. Na de time-out zal het spel hervat worden met een inworp voor ploeg A aan het inworplijntje in haar aanvalsvak met 19 seconden op de shotklok.

- 17.21 **Voorbeeld:** Met nog 1:18 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter moet A1 een inworp uitvoeren in zijn verdedigingsvak. Nu wordt aan ploeg A een belaste time-out toegestaan. Na time-out beslist coach A dat de inworp moet uitgevoerd worden in het aanvalsvak. Op dit moment vraagt coach B een belaste time-out aan.

Interpretatie: De oorspronkelijke beslissing van coach A om de inworp te laten uitvoeren in het aanvalsvak is definitief en onomkeerbaar en kan niet gewijzigd worden op een later tijdstip van de lopende periode dat de wedstrijdklok gestopt is. Dit blijft even goed geldig indien coach A een tweede belaste time-out neemt, volgend op de eerste.

- 17.22 **Stelling.** Bij het begin van alle quarters, behalve de eerste, en bij het begin van elke overtime, moet een inworp uitgevoerd worden vanaf het verlengde van de middenlijn aan de overzijde van de officiële tafel. De inworpner moet met 1 voet aan elke kant van de middenlijn staan. Indien de inworpner een overtreding begaat tegen de inworpregel, dan moet de bal toegekend worden aan de tegenstanders voor een inworp vanaf het verlengde van de middenlijn.

Echter, als een inbreuk plaatsvond op het veld direct op de middenlijn, dan moet de inworp uitgevoerd worden in het aanvalsvak zo dicht mogelijk bij de middenlijn.

- 17.23 **Voorbeeld:** Bij het begin van een quarter begaat inworpner A1 een overtreding aan het verlengde van de middenlijn.

Interpretatie: De bal moet toegekend worden aan ploeg B voor een inworp op de plaats van de oorspronkelijke inworp, met 10:00 op de wedstrijdklok en 24 seconden op de shotklok. De speler die de inworp neemt zal de bal naar een ploeggenoot mogen passen, gelijk waar die zich bevindt op het terrein. De pijl voor wisselend balbezit zal in het voordeel van ploeg B gedraaid worden.

- 17.24 **Voorbeeld:** Bij het begin van een quarter aan het verlengde van de middenlijn, passt A1 de bal naar zijn ploeggenoot A2. A2 raakt de bal en die gaat daarop buiten de lijnen in:

- (a) het aanvalsvak van ploeg A.
- (b) het verdedigingsvak van ploeg A.

Interpretatie: Het spel moet hervat worden met een inworp door ploeg B op de plaats dichtst bij waar de bal uitging. Dat is

- (a) in het verdedigingsvak van ploeg B met 24 seconden op de shotklok.
- (b) in het aanvalsvak van ploeg B met 14 seconden op de shotklok.

De inworp van ploeg A eindigt op het moment dat A2 de bal raakt. De pijl voor wisselend balbezit zal in het voordeel van ploeg B gedraaid worden.

- 17.25 **Voorbeeld:** De volgende inbreuken kunnen begaan worden aan de middenlijn:

- (a) A1 veroorzaakt dat de bal uitgaat.
- (b) A1 begaat een aanvallende fout.
- (c) A1 begaat een loopovertreding.

Interpretatie: In alle gevallen moet aan ploeg B een inworp toegekend worden vanaf haar aanvalsvak zo dicht mogelijk bij de middenlijn, met 14 seconden op de shotklok.

- 17.26 **Stelling.** Na een onsportieve fout of een diskwalificerende fout zal het spel altijd hervat worden aan het inworplijntje in het aanvalsvak van die ploeg.

- 17.27 **Voorbeeld:** A1 begaat een onsportieve fout op B1 tijdens het interval tussen het 1^{ste} en het 2^{de} quarter.

Interpretatie: Vóór het begin van het 2^{de} quarter zal B1 2 vrijworpen nemen zonder springers aan het vrijworpgebied. Het spel zal hervat worden met een inworp aan het inworplijntje in het aanvalsvak van ploeg B. Ploeg B zal 14 seconden krijgen op de shotklok. De richting van de pijl blijft behouden.

- 17.28 **Stelling.** Bij een inworp kunnen de volgende situaties voorkomen:
- (a) de bal wordt over de basket gepast en wordt aangeraakt door een speler van één van beide ploegen die van onder door de basket reikt. Dit is een interference overtreding.
 - (b) de bal blijft steken tussen de ring en het bord. Dit is een sprongbalsituatie.
- 17.29 **Voorbeeld:** Inworpner A1 werpt de bal over de basket wanneer deze door een speler van één van beide ploegen wordt geraakt van onder door de basket.
Interpretatie: Dit is een overtreding. Het spel zal hervat worden met een inworp voor de tegenstanders bij het verlengde van de vrijworplijn. In het geval dat de verdedigende ploeg de overtreding begaat, kunnen geen punten worden genoteerd voor de aanvallende ploeg, omdat de bal van buiten het speelveld werd gespeeld.
- 17.30 **Voorbeeld:** Bij de inworp werpt A1 de bal naar de basket en deze blijft tussen de ring en het bord steken.
Interpretatie: Dit is een sprongbalsituatie. Het spel zal hervat worden volgens de procedure van het wisselend balbezit.
- Indien ploeg A recht heeft op de inworp dan zal het spel hervatten met een inworp door ploeg A van achter de eindlijn in haar aanvalsvak, vlak naast het doelbord. De shotklok zal gereset worden op 14 seconden.
 - Indien ploeg B recht heeft op de inworp dan zal het spel hervatten met een inworp door ploeg B van achter de eindlijn in haar verdedigingsvak, vlak naast het doelbord. De shotklok zal gereset worden op 24 seconden.
- 17.31 **Stelling.** Nadat de bal ter beschikking is van de inwerper, mag deze de bal niet botsen op het terrein en hem daarna terug raken zonder dat de bal geraakt werd door een andere speler op het terrein.
- 17.32 **Voorbeeld:** A1 krijgt een inworp toegewezen. A1 botst de bal zodat deze
- (a) het terrein raakt
 - (b) enkel de zone buiten de lijnen raakt
- en neemt dan de bal terug vast.
Interpretatie:
- (a) A1 heeft een inworp-overtreding begaan. Eens de bal de hand(en) van de inwerper verlaten heeft en de bal raakt het terrein, dan mag de inwerper de bal niet meer raken zolang deze niet werd aangeraakt door een andere speler op het terrein.
 - (b) Indien de speler zich niet meer dan 1 meter verplaatst heeft tussen het botsen van de bal en het terugnemen van de bal, dan is deze actie legaal. De 5-seconden telling blijft doorlopen.
- 17.33 **Stelling.** De speler die de inworp neemt mag niet veroorzaken dat de bal de zone buiten het terrein raakt nadat hij de bal heeft losgelaten voor de inworp.
- 17.34 **Voorbeeld:** Bij een inworp passt A1 de bal naar A2 op het terrein
- (a) vanuit zijn aanvalsvak,
 - (b) vanuit zijn verdedigingsvak
- maar de bal gaat terug buiten zonder een speler op het terrein te raken.
Interpretatie: Dit is een inworp-overtreding van A1. Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg B op de plaats van de originele inworp in het
- (a) verdedigingsvak met 24 seconden op de shotklok.
 - (b) aanvalsvak met 14 seconden op de shotklok.
- 17.35 **Voorbeeld:** Bij een inworp passt A1 de bal naar A2. A2 ontvangt de bal met één voet op de grenslijn.
Interpretatie: Dit is een uitbal overtreding van A2. Het spel zal hernomen worden met een inworp voor ploeg B op de plaats het dichtst bij de plaats waar A2 de grenslijn raakte.
- 17.36 **Voorbeeld:** A1 krijgt een inworp toegewezen aan de zijlijn
- (a) in zijn verdedigingshelft dicht bij de middenlijn, wat hem toelaat de bal te passen naar om het even welke plaats op het terrein.

- (b) in zijn aanvalshelft dicht bij de middenlijn, wat hem toelaat om de bal enkel naar zijn aanvalshelft te passen.
- (c) bij het begin van een quarter of overtime te paard op het verlengde van de middenlijn, wat hem toelaat de bal te passen naar om het even welke plaats op het terrein.

Met de bal in zijn handen, maakt A1 één normale stap zijwaarts waardoor zijn positie t.o.v. de aanvals- of verdedigingshelft wijzigt.

Interpretatie: In alle gevallen behoudt A1 het recht om de bal hetzij naar zijn aanvalshelft, hetzij naar zijn verdedigingshelft te passen als hij had bij zijn initiële positie.

- 17.37 **Stelling.** Na een gelukt doel of een gelukte laatste vrijworp, mag de inworpner achter de eindlijn zijwaarts en/of rugwaarts bewegen en de bal mag tussen ploeggenoten gepasseerd worden achter de eindlijn, maar niet de 5 seconden overschrijden. Dit blijft geldig na een time-out voor één van beide ploegen of als voor een overtreding van de verdediger gefloten wordt en daardoor de inworp moet overgedaan worden.

- 17.38 **Voorbeeld:** In het 2^{de} quarter, na een gelukt doelpunt of laatste gelukte vrijworp van de tegenstander, heeft A1 de bal in zijn handen voor de inworp van achter de eindlijn.

(a) B2 beweegt met zijn hand(en) over de grenslijn vooraleer de bal ingeworpen is op het terrein.

(b) A1 passeert de bal naar A2, ook achter de eindlijn. B2 beweegt zijn handen over de eindlijn en raakt de bal tijdens de pass.

Interpretatie: B2 zal nu een waarschuwing krijgen voor het ophouden van de wedstrijd. Deze waarschuwing zal ook gecommuniceerd worden aan de coach van ploeg B en zal van toepassing zijn op alle spelers van ploeg B voor de rest van de wedstrijd. Elke herhaling van gelijkaardige acties kan resulteren in een technische fout. Om het even welke speler van ploeg A behoudt het recht om de bal in te werpen of te passeren naar een ploeggenoot over de ganse lengte van de eindlijn.

- 17.39 **Voorbeeld:** Na een gelukt doelpunt van de tegenstander, heeft A1 de bal in zijn handen voor de inworp achter de eindlijn. Na de inworp schopt B2 tegen de bal dicht bij de eindlijn.

Interpretatie: Dit is een voetbal overtreding van B2. Het spel zal hervat worden met een inworp van achter de eindlijn behalve direct onder het doelbord door een speler van ploeg A. Deze kan echter niet de volledige lengte van de eindlijn gebruiken maar enkel de aangeduide plaats voor de inworp.

- 17.40 **Voorbeeld:** Na een gelukte doelpoging van de tegenstander, heeft A1 de bal in zijn handen voor de inworp van achter de eindlijn. A2, eveneens achter de eindlijn, springt in de lucht en vangt de pass van A1. Daarna

(a) passeert A2 de bal terug naar A1 die zich nog steeds achter de eindlijn bevindt.

(b) passeert A2 de bal naar A3 op het speelveld.

(c) komt terug neer achter de eindlijn.

(d) komt neer op het speelveld.

(e) komt neer op het speelveld en passeert de bal terug naar A1 die nog steeds achter de eindlijn staat.

Interpretatie:

(a) , (b) en (c) Dit is legaal spel van ploeg A.

(d) en (e) Dit is een inworp overtreding van A2.

- 17.41 **Stelling.** Na de vrijworp ten gevolge van een technische fout, moet het spel hervat worden met een inworp op de plaats die het dichtst was bij de plaats waar de bal zich bevond op het ogenblik dat de technische fout plaats vond, tenzij er een sprongbalsituatie is of bij het begin van het 1^{ste} quarter.

Indien een technische fout gefloten wordt tegen de verdedigende ploeg, zal de aanvallende ploeg 24 seconden krijgen op de shotklok als de inworp uitgevoerd wordt vanaf het verdedigingsvak. Indien de inworp uitgevoerd wordt vanaf het aanvalsvak, dan moet de shotklok gereset worden als volgt:

- Indien 14 seconden of meer aangegeven worden, dan moet de shotklok niet gereset worden, maar verder lopen van het tijdstip dat de klok gestopt werd.
- Indien 13 seconden of minder aangegeven worden, dan zal de shotklok gereset worden naar 14 seconden.

Indien een technische fout gefloten wordt tegen de aanvallende ploeg, dan zal de aanvallende ploeg zoveel seconden behouden als aangegeven waren op de shotklok ongeacht de inworp uitgevoerd wordt vanaf het verdedigingsvak of het aanvalsvak.

Indien tijdens eenzelfde periode dat de wedstrijdklok gestopt is verzocht wordt om een belaste time out en een technische fout gefloten wordt, dan zal eerst de time out uitgevoerd worden, gevolgd door de uitvoering van de straf voor de technische fout.

Na de vrijworp(en) voor een onsportieve- of uitsluitingsfout, moet het spel hervat worden vanaf het inworplijntje in het aanvalsvak van die ploeg met 14 seconden op de shotklok.

17.42 **Voorbeeld:** Terwijl A2 dribbelt in zijn:

- (a) aanvalsvak,
- (b) verdedigingsvak

begaat A1 een technische fout.

Interpretatie: Om het even welke speler van ploeg B neemt 1 vrijworp zonder opstelling. In beide gevallen wordt het spel hervat met een inworp voor ploeg A vanop de plaats het dichtst waar het spel gestopt werd voor de technische fout met de tijd die er nog restte op de shotklok.

17.43 **Voorbeeld:** Terwijl A2 dribbelt in zijn:

- (a) verdedigingsvak
- (b) aanvalsvak

begaat B1 een technische fout.

Interpretatie: Om het even welke speler van ploeg A neemt 1 vrijworp zonder opstelling. Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg A vanop de plaats het dichtst waar het spel gestopt werd voor de technische fout in het

- (a) verdedigingsvak met 24 seconden op de shotklok.
- (b) aanvalsvak met om het even welke tijd er nog restte op de shotklok indien 14 seconden of meer, en gereset naar 14 seconden indien 13 seconden of minder er waren op de shotklok.

17.44 **Voorbeeld:** Met 1:47 minuten te spelen op de wedstrijdklok, dribbelt A1 in zijn aanvalsvak en begaat een technische fout. Aan ploeg A wordt nu een time out toegestaan.

Interpretatie: Om het even welke speler van ploeg B neemt 1 vrijworp zonder opstelling. Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg A vanop de plaats het dichtst waar het spel gestopt werd voor de technische fout met de tijd die er nog restte op de shotklok.

17.45 **Stelling.** Indien een technische fout gefloten wordt tegen de aanvallende ploeg als de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder toont en aan die ploeg een time-out toegekend wordt, dan zal de aanvallende ploeg zoveel seconden behouden als aangegeven waren op de shotklok als de inworp uitgevoerd wordt vanaf het verdedigingsvak. Indien de inworp uitgevoerd wordt vanaf het inworplijntje in het aanvalsvak, dan moet de shotklok gereset worden als volgt:

- Indien 14 seconden of meer aangegeven worden, dan moet de shotklok gereset worden naar 14 seconden.
- Indien 13 seconden of minder aangegeven worden, dan moet de shotklok niet gereset worden, maar verder lopen van het tijdstip dat de klok gestopt werd.

17.46 **Voorbeeld:** Met 1:45 minuten te spelen op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter, dribbelt A1 in zijn verdedigingsvak en begaat een technische fout. Aan ploeg A wordt nu een belaste time out toegestaan.

Interpretatie: Ten laatste na de time out, zal coach A de crew chief informeren over de plaats van de inworp (verdedigingsvak of aanvalsvak). Na het einde van de time-out,

- moet een speler van ploeg B 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers. Het spel wordt hervat met een inworp door ploeg A volgens de beslissing van coach A.
- Indien coach A opteert voor een inworp vanaf het inworplijntje in het aanvalsvak, dan krijgt ploeg A 14 seconden op de shotklok als 14 seconden of meer aangegeven werden en loopt de shotklok verder indien 13 of minder seconden aangegeven werden.
- Indien coach A opteert voor een inworp vanaf het verdedigingsvak, dan behoudt ploeg A het aantal seconden dat op de shotklok aangegeven werd.
- 17.47 **Voorbeeld:** Met 1:43 minuten te spelen op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter, dribbelt A1 in zijn verdedigingsvak en begaat een technische fout. Een speler van ploeg B neemt 1 vrijworp. Nu wordt aan ploeg A een time out toegestaan.
- Interpretatie:** Ten laatste na de time out, zal coach A de crew chief informeren over de plaats van de inworp (verdedigingsvak of aanvalsvak). Het spel wordt hervat met een inworp door ploeg A volgens de beslissing van coach A.
- Indien coach A opteert voor een inworp vanaf het inworplijntje in het aanvalsvak, dan krijgt ploeg A 14 seconden op de shotklok als 14 seconden of meer aangegeven werden en loopt de shotklok verder indien 13 of minder seconden aangegeven werden.
- Indien coach A opteert voor een inworp vanaf het verdedigingsvak, dan behoudt ploeg A het aantal seconden dat op de shotklok aangegeven werd.
- 17.48 **Voorbeeld:** Met 1:41 minuten te spelen op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter, dribbelt A1 in zijn verdedigingsvak, wanneer B1 de bal buiten de lijnen tikt. Aan ploeg A wordt nu een time out toegestaan. Onmiddellijk daarna begaat A1 een technische fout.
- Interpretatie:** Ten laatste na de time out, zal coach A de crew chief informeren over de plaats van de inworp (verdedigingsvak of aanvalsvak). Na het einde van de time-out, moet een speler van ploeg B 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers. Het spel wordt hervat met een inworp door ploeg A volgens de beslissing van coach A.
- Indien coach A opteert voor een inworp vanaf het inworplijntje in het aanvalsvak, dan krijgt ploeg A 14 seconden op de shotklok als 14 seconden of meer aangegeven werden en loopt de shotklok verder indien 13 of minder seconden aangegeven werden.
- Indien coach A opteert voor een inworp vanaf het verdedigingsvak, dan behoudt ploeg A het aantal seconden dat op de shotklok aangegeven werd.
- 17.49 **Voorbeeld:** Met 58 seconden te gaan op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter, gebeurt het volgende in het verdedigingsvak van A1
- (a) B1 schopt intentioneel tegen de bal.
 - (b) B1 maakt een fout op A1, 3^{de} ploegfout in dat quarter.
 - (c) B1 tikt de bal buiten.
- Met 19 seconden op de shotklok, neemt ploeg A een time-out.
- Interpretatie:** De coach van ploeg A moet beslissen of spel zal hervat worden met een inworp aan het inworplijntje in het aanvalsvak of in het verdedigingsvak.
- In alle gevallen zal ploeg A 14 seconden op de shotklok krijgen bij een inworp in het aanvalsvak aan het inworplijntje.
- (a) en (b) Vanaf het verdedigingsvak met 24 seconden op de shotklok.
 - (c) Vanaf het verdedigingsvak met 19 seconden op de shotklok.
- 17.50 **Stelling.** Wanneer de bal in de basket gaat, maar het doelpunt of de laatste vrijworp is niet geldig, dan wordt het spel hervat met een inworp aan de zijlijn in het verlengde van de vrijworplijn.
- 17.51 **Voorbeeld:** A1 in zijn act-of-shooting, begaat een loopovertreding en scoort daarna een doelpunt.
- Interpretatie:** A1's doelpunt telt niet. Ploeg B krijgt een inworp vanaf het verlengde van de vrijworplijn in het verdedigingsvak. Ploeg B heeft 24 seconden op de shotklok.
- 17.52 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een doelpoging. In zijn dalende lijn raakt A2 de bal die in de basket gaat.
- Interpretatie:** A1's doelpunt telt niet. Ploeg B krijgt een inworp vanaf het verlengde van de vrijworplijn in het verdedigingsvak. Ploeg B heeft 24 seconden op de shotklok.

ART.18 Art. 19 Time-out / Vervanging

- 18.1 **Stelling.** Een time-out kan niet worden toegestaan voor de speeltijd van een quarter of overtime is gestart of nadat de speeltijd van een quarter of overtime is beëindigd. Een vervanging kan niet worden toegestaan voor de speeltijd van het 1^{ste} quarter is gestart of nadat de speeltijd van de wedstrijd is beëindigd. Elke vervanging kan uitgevoerd worden tijdens de intervallen tussen de quarters en overtimes.
- 18.2 **Voorbeeld:** Nadat de bal de handen van de crew chief bij de sprongbal heeft verlaten maar, voordat de bal legaal wordt getikt, begaat springer A2 een overtreding. De bal wordt voor een inworp toegekend aan ploeg B. Op dat moment vraagt een ploeg een time-out of een vervanging.
Interpretatie: Ondanks het feit dat het spel reeds is begonnen, zal de time-out of de vervanging niet verleend worden, omdat de wedstrijdklok nog niet heeft gelopen.
- 18.3 **Stelling.** Als het shotklok signaal luidt terwijl de bal in de lucht is voor een doelpoging, is dit geen overtreding en wordt de wedstrijdklok niet gestopt. Indien deze doelpoging lukt, dan kan dit, onder bepaalde voorwaarden, een time-out of vervangingsgelegenheid zijn voor beide ploegen.
- 18.4 **Voorbeeld:** Bij een doelpoging, terwijl de bal in de lucht is weerklinkt het signaal van de shotklok. De bal gaat binnen. Op dit ogenblik vragen één of beide ploegen
(a) een time-out.
(b) een vervanging.
Interpretatie:
(a) Er is enkel een time-out mogelijkheid voor de niet-scorende ploeg.
Als de time-out wordt genomen door de niet-scorende ploeg, kan aan de tegenstander ook een time-out worden verleend, en indien aangevraagd, kunnen beide ploegen vervangingen uitvoeren.
(b) Er is enkel een mogelijkheid tot vervanging voor de niet-scorende ploeg en dit enkel wanneer er 2:00 minuten of minder te zien zijn op de wedstrijdklok tijdens het 4^{de} quarter en in elke overtime.
Als er vervangen wordt door de niet-scorende ploeg, kan ook de tegenstander vervangen en hebben beide ploegen de gelegenheid om een time-out te verkrijgen als die aangevraagd was.
- 18.5 **Stelling.** Als het verzoek voor time-out of vervanging (voor om het even welke speler, met inbegrip van de vrijworpner) wordt ingediend nadat de bal ter beschikking is van de vrijworpner voor de eerste vrijworp, dan zal de time-out of vervanging aan beide ploegen worden toegestaan als:
(a) De laatste vrijworp lukt of
(b) De laatste vrijworp gevolgd wordt door een inworp of
(c) de bal dood blijft om gelijk welke geldige reden na de laatste vrijworp.
Nadat de bal ter beschikking is van de vrijworpner voor de eerste van 2 of 3 opeenvolgende vrijworpen voor dezelfde sanctie, wordt geen time-out of vervanging toegestaan voordat de bal dood wordt na de laatste vrijworp.
Wanneer een technische fout gefloten wordt tussen zulke vrijworpen in, moet de vrijworp onmiddellijk uitgevoerd worden zonder opstelling. Een time-out of vervanging voor één van beide ploegen kan niet toegestaan worden voor of na de vrijworp tenzij een vervanger speler wordt om de vrijworp van de technische fout te nemen. In dat geval mag de tegenpartij ook één speler vervangen als ze dat wensen.
- 18.6 **Voorbeeld:** Aan A1 worden 2 vrijworpen toegekend. Ploeg A of ploeg B vraagt time-out of vervanging:
(a) Voor de bal ter beschikking wordt gesteld aan de vrijworpner A1.
(b) Na de 1^{ste} vrijworp.
(c) Na de gelukte, 2^{de} vrijworp, maar alvorens de bal ter beschikking is van een speler van ploeg B die de inworp zal uitvoeren.
(d) Na de gelukte, 2^{de} vrijworp en nadat de bal ter beschikking is van een speler van ploeg B die de inworp zal uitvoeren.

Interpretatie:

- (a) De time-out of vervanging wordt onmiddellijk toegestaan, voor de 1^{ste} vrijworp.
- (b) De time-out of vervanging wordt niet toegestaan na de 1^{ste} vrijworp, zelfs indien gelukt.
- (c) De time-out of vervanging wordt onmiddellijk toegestaan voor de inworp.
- (d) De time-out of vervanging wordt niet toegestaan.

- 18.7 **Voorbeeld:** A1 krijgt 2 vrijworpen. Na de eerste vrijworp wordt een time-out of vervanging gevraagd door ploeg A of ploeg B. Bij de laatste vrijworp:

- (a) Springt de bal van de ring en het spel gaat verder.
- (b) Lukt de vrijworp.
- (c) Raakt de bal de ring niet.
- (d) Stapt A1 op de vrijworplijn tijdens zijn poging en een overtreding wordt gefloten.
- (e) Stapt B1 in het beperkt gebied alvorens de bal de handen van de vrijworpner A1 heeft verlaten. Er wordt een overtreding tegen B1 gefloten en de vrijworp van A1 is niet gelukt.

Interpretatie:

- (a) Time-out of vervanging wordt niet toegestaan.
- (b) (c) en (d) De time-out of vervanging wordt onmiddellijk toegestaan.
- (e) Een nieuwe vrijworp wordt genomen door A1, indien deze lukt, zal de time-out of de vervanging onmiddellijk toegestaan worden.

- 18.8 **Voorbeeld:** Een wisselgelegenheid is net beëindigd als vervanger A6 naar de jurytafel rent om luidruchtig een vervanging aan te vragen. De aantekenaar reageert en laat verkeerdelijk het signaal klinken. De scheidsrechter fluit.

Interpretatie: De bal is dood en de wedstrijd klok is gestopt, wat in normale omstandigheden een wisselgelegenheid oplevert. Echter, doordat het verzoek te laat gebeurde mag de vervanging niet worden toegestaan. De wedstrijd zal onmiddellijk hervatten.

- 18.9 **Voorbeeld:** Een 'goaltending' of 'interference' overtreding komt op een gegeven moment tijdens het spel voor. Een time-out is aangevraagd door één van beide ploegen of vervangers van één of beide ploegen wachten bij de jurytafel om aan het spel deel te nemen.

Interpretatie: De overtreding zal de wedstrijd klok doen stoppen en de bal wordt dood. Time-outs of vervangingen worden toegestaan.

- 18.10 **Voorbeeld:** B1 begaat een fout op A1 die in zijn act-of-shooting is voor een niet gelukke 2-puntspoging. Nadat A1 de eerste van zijn twee vrijworpen genomen heeft, begaat A2 een technische fout. Eén van beide ploegen vraagt nu een time-out of een vervanging aan.

Interpretatie: Een speler van ploeg B moet 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers. Als een vervanger speler wordt om de vrijworp van de technische fout te nemen, mag in dat geval de tegenpartij ook één vervanging doorvoeren als ze dat wensen. De vervanger die speler wordt of indien ploeg A ook één speler wisselde, kunnen deze niet terug vervangen worden tot na de volgende periode, dat de wedstrijd klok loopt, beëindigd is. Na de vrijworp van ploeg B voor de technische fout van A2, moet A1 zijn tweede vrijworp nemen. Het spel zal hervat worden zoals na elke laatste vrijworp. Indien gelukt en indien aangevraagd zal de time-out of vervanging toegestaan worden voor beide ploegen.

- 18.11 **Voorbeeld:** B1 begaat een fout op A1 bij een niet gelukke 2-puntspoging. Nadat A1 de eerste van zijn twee vrijworpen genomen heeft, begaat A2 een technische fout. Een speler van ploeg B neemt 1 vrijworp zonder opstelling van springers. Nu vraagt één van beide ploegen een time-out of een vervanging aan.

Interpretatie: Op dat ogenblik wordt geen time-out of vervanging toegestaan. A1 moet zijn tweede vrijworp nemen. Het spel zal hervat worden zoals na elke laatste vrijworp. Indien gelukt en indien aangevraagd zal de time-out of vervanging toegestaan worden voor beide ploegen.

- 18.12 **Voorbeeld:** B1 begaat een fout op A1 bij een niet gelukte 2-puntspoging. Nadat A1 de eerste van zijn twee vrijworpen genomen heeft, begaat A2 een technische fout, tevens zijn 5^{de} fout. Nu vraagt één van beide ploegen een time-out of een vervanging aan.
Interpretatie: A2 moet onmiddellijk vervangen worden. Een speler van ploeg B zal de éne vrijworp nemen zonder opstelling. Als een vervanger speler wordt om de vrijworp van de technische fout te nemen, mag in dat geval de tegenpartij ook één vervanging doorvoeren als ze dat wensen. De vervanger die speler wordt of indien ploeg A ook één speler wisselde, kunnen deze niet terug vervangen worden tot na de volgende periode, dat de wedstrijdklok loopt, beëindigd is. Na die éne vrijworp van ploeg B voor de technische fout van A2, zal A1 zijn tweede vrijworp nemen. Het spel zal hervat worden zoals na elke laatste vrijworp. Indien gelukt en indien aangevraagd zal de time-out of vervanging toegestaan worden voor beide ploegen.
- 18.13 **Voorbeeld:** Een technische fout wordt opgelegd aan dribbler A1. B6 vraagt een vervanging aan met het doel de vrijworp te nemen.
Interpretatie: Dit is een wisselgelegenheid voor beide ploegen. Nadat hij speler geworden is, mag B6 1 vrijworp nemen maar hij mag niet gewisseld worden voor de volgende periode, dat de wedstrijdklok loopt, beëindigd is.
- 18.14 **Stelling.** Een wisselspeler die speler is geworden kan de wedstrijd pas verlaten na het einde van de volgende lopende periode van de wedstrijdklok.
- 18.15 **Voorbeeld:** B1 wordt vervangen door B6. Voordat de wedstrijdklok is gestart, begaat B6 een persoonlijke fout. Dit is B6's
(a) derde fout.
(b) vijfde fout.
Interpretatie:
(a) B6 kan niet vervangen worden tot het einde van de lopende periode van de wedstrijdklok.
(b) B6 moet vervangen worden.
- 18.16 **Stelling.** Indien na een aanvraag voor time-out een fout gefloten wordt tegen één van beide ploegen, zal de time-out periode pas beginnen op het ogenblik dat de scheidsrechter alle signalisatie in verband met die fout aan de jurytafel beëindigd heeft. In geval het de 5^{de} fout van een speler betreft valt de tijd nodig voor de vervangingsprocedure ook buiten de time-out periode. Eens de vervangingsprocedure beëindigd zal de time-out periode starten op het ogenblik dat de scheidsrechter fluit en het signaal van time-out toont.
- 18.17 **Voorbeeld:** Tijdens het spel vraagt coach A een time-out aan, waarna
(a) B1 zijn 5^{de} fout begaat.
(b) een willekeurige speler een fout begaat
Interpretatie:
In (a) zal de time-out periode pas aanvangen na de signalisatie van de fout en nadat de vervanger van B1 speler geworden is.
In beide gevallen mogen de spelers naar hun spelersbanken gaan hoewel de time-out periode nog niet formeel begon.

- 18.18 **Stelling.** Elke time-out zal 1 minuut duren. De ploegen moeten onmiddellijk op het speelveld terugkomen, nadat de scheidsrechter fluit en de ploegen op het speelveld wenkt. Als een ploeg de time-out verlengt tot voorbij de toegewezen 1 minuut, verkrijgen zij daardoor een voordeel en veroorzaken daarmee ook een vertraging van het spel. Een waarschuwing zal door een scheidsrechter aan de coach van die ploeg worden gegeven. Indien die coach niet reageert op de waarschuwing, zal een extra time-out aan de overtredende ploeg worden gegeven. Als de ploeg geen time-outs meer over heeft, kan een technische fout voor het vertragen van het spel worden gegeven aan de coach, die als "B₁" wordt genoteerd. Indien een ploeg niet tijdig op het terrein komt na de pauze tussen de 2 speelhelften, zal een time-out belast worden aan die ploeg. Dergelijke belaste time-out zal geen minuut duren. Het spel zal onmiddellijk hervat worden.
- 18.19 **Voorbeeld:** De time-out periode eindigt en de scheidsrechter wenkt ploeg A terug op het speelveld. Coach A blijft zijn ploeg, die nog steeds in haar spelersbankgebied blijft, instructies geven. De scheidsrechter wenkt ploeg A opnieuw om op het speelveld te komen en
- (a) ploeg A betreedt eindelijk het speelveld.
 - (b) ploeg A blijft nog steeds in het spelersbankgebied.
- Interpretatie:**
- (a) Nadat de ploeg begint om zich terug naar het speelveld te begeven, waarschuwt de scheidsrechter de coach dat als hetzelfde gedrag wordt herhaald een extra time-out aan ploeg A zal worden belast.
 - (b) een time-out, zonder waarschuwing, zal aan ploeg A worden belast. Als ploeg A geen time-out meer heeft, zal een technische fout voor het vertragen van het spel aan coach A worden gegeven, genoteerd met een "B₁".
- 18.20 **Voorbeeld:** Na het interval halverwege de wedstrijd, is ploeg A nog steeds in de kleedkamer en vertraagt daardoor de start van het 3^{de} quarter.
- Interpretatie:** Nadat ploeg A uiteindelijk op het terrein stapt, zal de coach van ploeg A belast worden met een time-out en dit zonder waarschuwing. Deze belaste time-out zal geen minuut duren. Het spel moet onmiddellijk hervat worden
- 18.21 **Stelling.** Als een ploeg nog geen time-out genomen heeft in de 2^{de} helft en dit tot de wedstrijdklok 2:00 toont in het 4^{de} quarter, dan zal de aantekenaar op het wedstrijdformulier 2 horizontale lijntjes trekken in het 1^{ste} vakje van de time-outs in de 2^{de} helft voor die ploeg. Op het scorebord moet aangegeven worden dat de 1^{ste} time-out reeds genomen is.
- 18.22 **Voorbeeld:** Met nog 2:00 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter hebben beide ploegen nog geen time-out genomen in de tweede helft.
- Interpretatie:** De aantekenaar zal op het wedstrijdformulier 2 horizontale lijntjes trekken in het 1^{ste} vakje van de time-outs in de 2^{de} helft voor beide ploegen. Op het scorebord moet aangegeven worden dat de 1^{ste} time-out reeds genomen is.
- 18.23 **Voorbeeld:** Met nog 2:09 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter vraagt coach A zijn 1^{ste} time-out in de tweede helft terwijl het spel bezig is. Met nog 1:58 op de wedstrijdklok gaat de bal buiten en wordt de wedstrijdklok gestopt. De time-out van ploeg A wordt nu toegekend.
- Interpretatie:** De aantekenaar zal op het wedstrijdformulier 2 horizontale lijntjes trekken in het 1^{ste} vakje van de time-outs van ploeg A omdat de time-out pas op 1:58 in het 4^e quarter wordt toegekend. De time-out die nu toegestaan wordt, zal worden genoteerd in het 2^{de} vakje, en ploeg A zal dus slechts één time-out over hebben. Op het scorebord moet aangegeven worden dat er reeds twee time-outs genomen zijn.

- 18.24 **Stelling.** Telkens wanneer een time-out aangevraagd wordt, ongeacht of dat gebeurt vóór of na het moment waarop gefloten wordt voor een technische, onsportieve of diskwalificerende fout, zal de time-out toegestaan worden vóór de uitvoering van de vrijworp(en). Indien gedurende een time-out een technische, onsportieve of diskwalificerende fout gefloten wordt, dan zullen de vrijworp(en) uitgevoerd worden nadat de time-out beëindigd is.
- 18.25 **Voorbeeld:** Ploeg B heeft een time-out aangevraagd. A1 begaat een onsportieve fout tegen B1 en daarna krijgt A2 een technische fout.
Interpretatie: De time-out zal toegestaan worden aan ploeg B. Na de time-out mag een speler van ploeg B 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers voor de technische fout van A2. Daarna moet B1 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers. Het spel wordt hervat met een inworp aan het inworplijntje in het aanvalsvak van ploeg B met 14 seconden op de shotklok.
- 18.26 **Voorbeeld:** De coach van ploeg B heeft een time-out aangevraagd. A1 begaat een onsportieve fout tegen B1. Nu wordt de time-out toegestaan aan ploeg B. Tijdens de time-out wordt een technische fout opgelegd aan A2.
Interpretatie: Na de time-out mag een speler van ploeg B 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers voor de technische fout van A2. Daarna mag B1 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers. Het spel wordt hervat met een inworp aan het inworplijntje in het aanvalsvak van ploeg B met 14 seconden op de shotklok.

ART.23 Speler buiten en bal buiten

- 23.1 **Stelling.** Als de bal out-of-bounds is vanwege het aanraken of aangeraakt worden door een speler die zich op of buiten de grenslijn bevindt, dan veroorzaakt deze speler dat de bal out-of-bounds gaat.
- 23.2 **Voorbeeld.** Dicht bij de zijlijn wordt A1 met de bal in zijn handen, dicht bewaakt door B1. A1 raakt met zijn lichaam B1, die met één voet buiten staat.
Interpretatie: Dit is een legaal spel van A1. Een speler is out-of-bounds wanneer een deel van zijn lichaam in contact komt met iets anders dan een speler. Het spel gaat gewoon verder.
- 23.3 **Voorbeeld.** Dicht bij de zijlijn wordt A1 met de bal in zijn handen, dicht bewaakt door B1 en B2. A1 raakt met de bal B1, die met één voet buiten staat.
Interpretatie: Dit is een overtreding door B1. De bal is out-of-bounds wanneer hij een speler raakt die out-of-bounds is. De wedstrijd wordt hervat met een inworp voor ploeg A vanaf de plaats die het dichtst bij de plaats ligt waar de bal uit ging, behalve direct achter het doelbord, met de resterende tijd op de shotklok.
- 23.4 **Voorbeeld.** A1 dribbelt dicht bij de zijlijn voor de jurytafel. De bal stuitert hoog buiten het speelveld en raakt de knie van B6 die op de vervangingsstoel zit. De bal botst terug naar A1 op het speelveld.
Interpretatie: De bal is out-of-bounds als hij B6 raakt die buiten staat. De uitbal wordt veroorzaakt door A1 die de bal heeft aangeraakt voordat deze uit ging. De wedstrijd wordt hervat met een inworp voor ploeg B vanaf de plaats die het dichtst bij de plaats is waar de bal buiten ging, behalve direct achter het doelbord.

ART.24 Dribbelen

- 24.1 **Stelling.** Indien een speler de bal bewust tegen het eigen doelbord of dat van de tegenstanders gooit, wordt dit niet beschouwd als een dribbel.
- 24.2 **Voorbeeld:** A1 heeft nog niet gedribbeld en staat stil als hij de bal opzettelijk tegen het doelbord gooit en opnieuw vangt of raakt zonder dat deze door een andere speler is aangeraakt.
Interpretatie: Legaal spel. Nadat hij de bal vangt mag A1 een doelpoging ondernemen, een pass geven of een dribbel aanvagen.

- 24.3 **Voorbeeld:** Na het beëindigen van een dribbel in een vloeiende beweging of al stilstaand, gooit A1 de bal opzettelijk tegen het bord. Vervolgens neemt of raakt A1 de bal terug
 (a) nadat deze op het terrein gebotst heeft en begint te dribbelen.
 (b) voordat de bal een andere speler heeft geraakt
Interpretatie:
 In (a) is dit een dubbele dribbel overtreding door A1 daar hij geen tweede dribbel mag beginnen nadat hij zijn eerste dribbel beëindigd heeft.
 In (b) is dit legaal spel. Nadat hij de bal vangt of raakt mag A1 een doelpoging ondernemen, een pas geven maar mag geen nieuwe dribbel beginnen.
- 24.4 **Voorbeeld:** De doelpoging van A1 gaat naast de ring. A1 grijpt de bal en werpt hem opzettelijk tegen het bord. Daarna grijpt of raakt hij de bal opnieuw vooraleer de bal een andere speler heeft geraakt.
Interpretatie: Legaal spel. Nadat hij de bal vangt mag A1 een doelpoging ondernemen, een pass geven of nieuwe dribbel beginnen.
- 24.5 **Voorbeeld:** A1 dribbelt en stopt.
 (a) A1 verliest dan zijn evenwicht en zonder zijn pivotvoet te verplaatsen, raakt A1 met de bal de vloer één of twee keer terwijl hij de bal met zijn hand(en) vasthoudt.
 (b) A1 werpt dan de bal van de ene naar de andere hand zonder zijn pivotvoet te verplaatsen.
Interpretatie: In beide gevallen is dit een legale beweging. A1 heeft zijn pivotvoet niet verplaatst.
- 24.6 **Voorbeeld:** A1 start zijn dribbel door
 (a) de bal over de tegenstander te gooien.
 (b) de bal een paar meter verder van de tegenstander te gooien.
 De bal raakt eerst de vloer alvorens A1 zijn dribbel voortzet.
Interpretatie: In beide gevallen een legale beweging daar de bal de vloer raakt alvorens A1 de bal opnieuw raakt bij zijn dribbel.
- 24.7 **Voorbeeld:** Na het beëindigen van een dribbel gooit A1 de bal opzettelijk tegen het been van B1. A1 vangt de bal en begint te dribbelen.
Interpretatie: A1 begaat een dubbele dribbel overtreding. Nadat A1 gestopt was met dribbelen, werd de bal niet geraakt door B1. Het was de bal die B1 raakte. A1 mag niet opnieuw dribbelen.
- 24.8 **Voorbeeld:** A1 beëindigt een dribbel en passt de bal naar A2. De bal raakt per ongeluk het lichaam van B2. Daarna raakt de bal de grond, A1 vangt de bal en begint weer te dribbelen.
Interpretatie: Dit is een legaal spel. A1 mag opnieuw dribbelen als de bal na de eerste dribbel een andere speler heeft geraakt.

ART.25 Loopregel

- 25.1 **Stelling.** Het is legaal als een speler die op de vloer ligt controle van de bal verkrijgt. Het is legaal als een speler die de bal vasthoudt op de vloer valt. Het is ook legaal als de speler na het vallen met de bal, door zijn snelheid op de vloer glijdt. Als de speler dan rolt of probeert op te staan terwijl hij de bal vasthoudt, is het een overtreding.
- 25.2 **Voorbeeld:** A1 heeft de bal in zijn handen, wanneer
 (a) hij zijn evenwicht verliest en op de vloer valt.
 (b) de val op de grond van A1 door diens snelheid veroorzaakt dat de speler glijdt.
Interpretatie: In beide gevallen is dit legaal spel van A1. Vallen op de vloer is geen loopovertreding. Echter, als A1 nu rolt om de verdediging te ontwijken of probeert op te staan met de bal in de handen, vindt er een loopovertreding plaats.
- 25.3 **Voorbeeld:** A1, liggend op de vloer, verkrijgt balbezit. Dan:
 (a) passt A1 de bal naar A2.
 (b) begint A1 te dribbelen terwijl hij nog steeds op de vloer ligt.

- (c) tracht A1 op te staan terwijl hij dribbelt
- (d) tracht A1 op te staan terwijl hij de bal vasthoudt.

Interpretatie:

In (a), (b) en (c), toegelaten actie van A1.

In (d) loopovertreding van A1.

- 25.4 **Stelling.** Een speler mag het speelveld niet achtereenvolgens met dezelfde voet of beide voeten aanraken nadat hij zijn dribbel heeft beëindigd of de controle over de bal heeft gekregen.
- 25.5 **Voorbeeld:** A1 eindigt zijn dribbel met de bal in zijn handen. In zijn continue beweging springt A1 van zijn linkervoet, landt op zijn linkervoet, dan op zijn rechtervoet en neemt een shot voor een velddoelpunt.
Interpretatie: Dit is een loopovertreding. Een speler mag het speelveld niet achtereenvolgens met dezelfde voet aanraken nadat hij zijn dribbel heeft beëindigd.

ART.26 3 seconden

- 26.1 **Stelling.** Het is een overtreding wanneer een speler achter de eindlijn uit het terrein stapt om een 3-seconden overtreding te vermijden en daarna het beperkt gebied terug binnenkomt.
- 26.2 **Voorbeeld.** A1 is in het beperkte gebied voor minder dan 3 seconden als hij uit het terrein stapt achter de eindlijn om geen 3-seconden overtreding te veroorzaken en daarna stapt hij terug in het beperkte gebied.
Interpretatie: A1 begaat een 3-seconden overtreding.
- 26.3 **Stelling.** Een speler mag niet langer dan 3 opeenvolgende seconden in het beperkte gebied van de tegenstander blijven terwijl de ploeg van de speler controle heeft over een levende bal in het aanvalsvak en de wedstrijd klok loopt.
- 26.4 **Voorbeeld.** A1 is in het beperkte gebied voor 2,5 seconden laat de bal los doelpoging. De bal mist het bord en de ring en A1 neemt de rebound.
Interpretatie: Dit is een legaal spel door A1. Ploeg A heeft zijn controle over de bal beëindigd toen A1 de bal losliet bij een shot. Met A1's rebound kreeg ploeg A een nieuwe controle over de bal.
- 26.5 **Voorbeeld.** Terwijl de inwerper A1 de bal in de handen heeft in het aanvalsvak, blijft A2 meer dan 3 seconden in het beperkte gebied van de tegenstander.
Interpretatie: Dit is een legaal spel door A2. Ploeg A heeft balcontrole maar de wedstrijd klok was nog niet gestart.

ART.27 Zwaar bewaakte speler

- 27.1 **Stelling.** Een zwaar bewaakte speler moet de bal binnen 5 seconden passen, shotten of dribbelen.
- 27.2 **Voorbeeld:** A1 wordt gedurende 4 seconden zwaar bewaakt door B1. Dan doet A1 een fumble met de bal en vangt hem opnieuw.
Interpretatie: Dit is een 5-secondenovertreding door A1, omdat A1 binnen 5 seconden de bal niet passt, shot of dribbelt. De fumble met de bal aan het begin of aan het einde van de dribbel is geen dribbel.

ART.28 8 seconden

- 28.1 **Stelling.** De shotklok is gestopt als gevolg van een sprongbalsituatie. Indien, als gevolg van de regel van wisselend balbezit, de inworp wordt toegekend aan de ploeg die balcontrole had in haar verdedigingsvak, zal die ploeg slechts de resterende tijd krijgen van de 8-seconden periode.
- 28.2 **Voorbeeld:** Ploeg A heeft 5 seconden balcontrole in zijn verdedigingshelft wanneer er een balvast is. Als gevolg van de regel van het wisselend balbezit krijgt ploeg A opnieuw de bal toegewezen.
Interpretatie: Ploeg A beschikt nog over 3 seconden om de bal in zijn aanvalshelft te brengen.
- 28.3 **Stelling.** Tijdens een dribbel van verdedigingshelft naar aanvalshelft is de bal in de aanvalshelft van een ploeg, wanneer zowel beide voeten van de dribbelaar als de bal volledig in contact zijn met de aanvalshelft.
- 28.4 **Voorbeeld:** A1 staat in spreidstand over de middenlijn en ontvangt de bal van A2 die op de verdedigingshelft staat. A1 passt dan de bal terug naar A2 die
(a) nog steeds op de verdedigingshelft staat.
(b) in spreidstand over de middenlijn staat.
(c) in spreidstand over de middenlijn staat. A2 begint dan aan een dribbel met de bal op zijn verdedigingshelft.
Interpretatie: In alle gevallen is dit legaal spel. A1 staat niet met beide voeten volledig op zijn aanvalshelft en daarom heeft hij het recht om de bal naar A2 te passen die ook niet op zijn aanvalshelft is. A2 heeft daarom het recht om de bal op de verdedigingshelft te dribbelen. De 8-seconden periode zal doorgaan.
- 28.5 **Voorbeeld:** A1 dribbelt de bal vanop zijn verdedigingshelft en stopt zijn voorwaartse beweging, terwijl hij al dribbelend:
(a) in spreidstand over de middenlijn staat.
(b) met beide voeten op de aanvalshelft staat, maar de bal op de verdedigingshelft gedribbeld wordt.
(c) met beide voeten op de aanvalshelft staat, terwijl de bal op de verdedigingshelft wordt gedribbeld, waarna A1 terugkeert met beide voeten op zijn verdedigingshelft.
(d) met beide voeten op de verdedigingshelft staat, maar de bal op de aanvalshelft gedribbeld wordt.
Interpretatie: In alle gevallen is dit legaal spel van A1. Dribbelaar A1 blijft op zijn verdedigingshelft tot zowel de voeten als de bal volledig op de aanvalshelft zijn. De 8-seconden periode zal in al deze gevallen doorgaan.
- 28.6 **Stelling.** Iedere keer dat de 8-seconden periode blijft doorlopen met de resterende tijd, en dezelfde ploeg, die voordien balbezit had, een inworp mag nemen in hun verdedigingshelft, dan moet de scheidsrechter, bij het overhandigen van de bal aan de speler die gaat inwerpen, de inwerper informeren over hoeveel tijd er nog rest in de 8-seconden periode.
- 28.7 **Voorbeeld:** A1 dribbelt gedurende reeds 6 seconden in zijn verdedigingshelft wanneer een dubbelfout gefloten wordt
(a) in het verdedigingsvak.
(b) in het aanvalsvak.
Interpretatie:
(a) Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg A in haar verdedigingsvak vanaf de plaats die het dichtst gelegen is bij de plaats waar de dubbelfout plaats greep met nog 2 seconden om de bal in hun aanvalsvak te brengen.
(b) Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg A in haar aanvalsvak vanaf de plaats die het dichtst gelegen is bij de plaats waar de dubbelfout plaats greep.

- 28.8 **Voorbeeld:** A1 dribbelt gedurende 4 seconden op zijn verdedigingshelft als B1 de bal buiten de lijnen tikt in het verdedigingsvak van ploeg A.
Interpretatie: De wedstrijd zal hervatten met een inworp door ploeg A op de verdedigingshelft vanop de plaats het dichtst daar waar de bal uit ging. De scheidsrechter zal de inwerper van ploeg A informeren dat de ploeg nog 4 seconden heeft om de bal in haar aanvalshelft te brengen.
- 28.9 **Stelling.** Als het spel onderbroken wordt door een scheidsrechter om gelijk welke geldige reden die niet gerelateerd is aan een van beide ploegen, en aan de tegenstanders nadeel zou berokkend worden, dan moet de 8-seconden periode doorgaan van waar zij gestopt was.
- 28.10 **Voorbeeld:** Met nog 25 seconden resterend op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter van de wedstrijd, stand A 72 – B 72, komt ploeg A in het bezit van de bal. A1 heeft de bal reeds 5 seconden in zijn verdedigingshelft gedribbeld wanneer de scheidsrechters het spel onderbreken omdat:
 (a) de wedstrijdklok of shotklok niet loopt of niet gestart werd.
 (b) een fles op het terrein geworpen werd.
 (c) de shotklok ten onrechte werd teruggezet.
Interpretatie: In alle gevallen moet het spel voortgezet worden met een inworp voor ploeg A in haar verdedigingshelft, met nog 3 seconden overblijvend van de 8-seconden periode. Ploeg B zou nadeel berokkend worden indien het spel voortgezet zou zijn met een nieuwe 8-seconden periode.
- 28.11 **Stelling.** Na een 8-seconden overtreding wordt de plaats voor de inworp bepaald door de plaats waar de bal was op het ogenblik van de overtreding.
- 28.12 **Voorbeeld:** De 8-seconden periode is verlopen en een overtreding wordt gefloten wanneer
 (a) ploeg A de bal controleert in hun verdedigingshelft.
 (b) de bal in de lucht is bij een pass van A1 vanuit zijn verdedigingshelft naar zijn aanvalshelft.
Interpretatie: De inworp voor ploeg B zal uitgevoerd worden in hun aanvalsvak, met 14 seconden op de shotklok, op de plaats het dichtst
 (a) bij de plaats waar de bal was wanneer de 8 seconden overtreding plaats vond, behalve direct onder het doelbord.
 (b) bij de middenlijn.
- 28.13 **Stelling.** Balbezit voor een ploeg eindigt op het moment dat de bal de handen van de shotter verlaat voor een doelpoging.
- 28.14 **Voorbeeld:** Vlak voor het einde van de 8-secondenperiode heeft de bal de handen van A1 verlaten bij een doelpoging vanuit de verdedigingshelft. De bal gaat in de basket.
Interpretatie: Dit is een legaal spel door ploeg A. De balcontrole eindigt toen A1 de bal losliet bij een shot. A1's doelpunt telt voor 3 punten.

ART.29 ART.50 Shotklok

- 29.1 **Stelling.** Een doelpoging wordt ondernomen naar het einde van de shotklokperiode, het shotkloksignaal weerklinkt terwijl de bal in de lucht is.
- Als de bal in de basket gaat, dan telt het doelpunt.
 - Als de bal de ring raakt en van de ring reboundt, gaat de wedstrijd verder met 24 seconden op de shotklok, als de ploeg van de tegenstanders controle krijgt en met 14 seconden op de shotklok, als ploeg die balcontrole verkrijgt, dezelfde ploeg is die balcontrole had voordat de bal de ring raakte.
 - Indien de bal de ring niet raakt, zullen de scheidsrechters wachten om te zien of de tegenstrevers duidelijke en onmiddellijke controle van de bal verwerven.
 - Zo ja, dan wordt het shotkloksignaal genegeerd.
 - Indien niet, dan is dit een shotklokovertreding. De bal zal toegekend worden aan de tegenstanders voor een inworp, op een plaats zo dicht mogelijk bij de plaats waar de wedstrijd gestopt is doch niet onder het doelbord.

- 29.2 **Voorbeeld:** Bij een doelpoging van A1, is de bal in de lucht en het shotkloksignaal weerklinkt. De bal raakt het doelbord en rolt daarna over het terrein waar hij wordt aangeraakt door B1 en vervolgens door A2 waarna B2 hem uiteindelijk controleert.
Interpretatie: Shotklokovertreding. De bal heeft de ring niet geraakt en er was daarna geen onmiddellijke en duidelijke controle van de bal door de tegenstrever.
- 29.3 **Voorbeeld:** Bij de doelpoging van A1 raakt de bal het doelbord, maar niet de ring. Bij de rebound wordt de bal geraakt, maar niet gecontroleerd door B1, waarna A2 de bal controleert. Op dit ogenblik weerklinkt het shotkloksignaal.
Interpretatie: Shotklokovertreding van ploeg A.
- 29.4 **Voorbeeld:** Op het einde van de shotklok periode onderneemt A1 een doelpoging. De bal wordt legaal geblokkeerd door B1 waarna het shotkloksignaal weerklinkt. Na het signaal maakt B1 een fout op A1.
Interpretatie: Shotklokovertreding. De fout van B1 wordt over het hoofd gezien, tenzij het een onsportieve of diskwalificerende fout is.
- 29.5 **Voorbeeld:** De bal is in de lucht bij een doelpoging van A1 wanneer het shotkloksignaal weerklinkt. De bal raakt de ring niet, waarna
(a) een 'balvast' tussen A2 en B2 wordt gefloten.
(b) B1 de bal buiten tikt.
Interpretatie: In beide gevallen is dit een shotklokovertreding van ploeg A. Ploeg B verwierf geen onmiddellijke en duidelijke controle van de bal.
- 29.6 **Voorbeeld:** A1 is in zijn act-of-shooting wanneer B1 een fout op hem maakt. Na de fout gaat het shotkloksignaal. De bal gaat in de basket.
Interpretatie: Indien de bal
a) nog steeds in A1's handen is en B1's fout plaatsvond voordat de shotklok afliep, of
b) al in de lucht was bij een doelpoging van A1's en B1's overtreiding vond plaats voordat de shotklokperiode ten einde was, of
c) al in de lucht was bij een doelpoging van A1's en B1's overtreiding vond plaats nadat de shotklokperiode ten einde was,
is het geen shotklokovertreding. A1's doelpunt telt. A1 zal 1 extra vrijworp nemen. Het spel wordt hervat zoals na elke laatste vrijworp.
d) nog steeds in A1's handen is en B1's fout plaatsvond nadat de shotklok afliep is dit een shotklokovertreding. Het doelpunt van A1 telt niet. B1's fout wordt genegeerd, tenzij het een onsportieve fout of een diskwalificerende fout is. Het spel wordt hervat met een inworp voor ploeg B vanaf het verlengde van de vrijworplijn.
- 29.7 **Voorbeeld:** Met nog 25.2 seconden resterend op de wedstrijdklok, verwerft ploeg A balbezit. Met nog 1 seconde resterend op de shotklok, neemt A1 een doelpoging. Terwijl de bal in de lucht is, gaat het shotkloksignaal. De bal raakt de ring niet en
(a) na nog eens 1.2 seconden gaat het wedstrijdkloksignaal voor het einde van dat quarter.
(b) A2 neemt de rebound. De scheidsrechter fluit voor de overtreiding met nog 0.8 seconden resterend op de wedstrijdklok.
Interpretatie:
In (a) is dit geen shotklokovertreding van ploeg A. De scheidsrechter heeft geen overtreiding gefloten omdat hij gewacht heeft om te zien of ploeg B onmiddellijk en duidelijk balbezit kon verwerven. Het quarter is ten einde.
In (b) is dit een shotklokovertreding door ploeg A. De bal wordt toegekend aan ploeg B voor een inworp vanaf de plaats het dichtst bij de plaats waar de wedstrijd onderbroken werd met nog 0.8 van een seconde op de wedstrijdklok.
- 29.8 **Voorbeeld:** Met nog 25.2 seconden resterend op de wedstrijdklok, verwerft ploeg A balbezit. Met nog 1.2 seconden resterend op de wedstrijdklok, heeft A1 de bal nog in de handen als het shotkloksignaal weerklinkt. De scheidsrechter fluit voor een overtreiding met nog 0.8 van een seconde resterend op de wedstrijdklok.
Interpretatie: Dit is een shotklokovertreding door ploeg A. Omdat de overtreiding gebeurde op 1.2 seconden voor het einde, besluiten de scheidsrechters om de wedstrijdklok te corrigeren. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg B

vanaf de plaats het dichtst bij de plaats waar de wedstrijd onderbroken werd, met 1.2 seconden op de wedstrijdklok.

- 29.9 **Stelling.** Als het shotkloksignaal weerklinkt en de tegenstanders onmiddellijke en duidelijke controle over de bal zullen verkrijgen, zal het signaal worden genegeerd en zal de wedstrijd verdergaan.
- 29.10 **Voorbeeld:** Vlak voor het einde van de shotklokperiode wordt de pass van A1 gemist door A2 (beide spelers zijn op hun aanvalshelft) en de bal rolt op ploeg A's verdedigingshelft. Voordat B1 controle over de bal verkrijgt met een vrije weg naar de basket, klinkt het shotkloksignaal.
Interpretatie: Als B1 onmiddellijke en duidelijke controle over de bal verkrijgt, zal het shotkloksignaal genegeerd worden en zal het spel verdergaan.
- 29.11 **Voorbeeld:** Na een doelpunt van de tegenstanders en met nog 25,3 seconden op de wedstrijdklok, heeft ploeg A de bal voor een inworp van achter de eigen achterlijn. Vlak voor het einde van de shotklokperiode wordt A1's pass naar A2 geraakt door B1 en klinkt het shotkloksignaal. De scheidsrechter fluit voor een shotklokovertreding met nog 0,8 van een seconde op de wedstrijdklok.
Interpretatie: Dit is een shotklokovertreding door ploeg A die plaatsvond met nog 0,8 van een seconde op de wedstrijdklok. Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg B vanaf de plaats het dichtst bij waar het spel werd gestopt, met nog 0.8 van een seconde op de wedstrijdklok.
- 29.12 **Stelling.** Indien een ploeg, die balcontrole had, een inworp door wisselend balbezit (na sprongbalsituatie) krijgt, dan zal deze ploeg slechts beschikken over de resterende tijd van de shotklok die bij de sprongbalsituatie overbleef.
- 29.13 **Voorbeeld:** Ploeg A controleert de bal wanneer balvast optreedt met nog 10 seconden op de shotklok. Als gevolg van de regel van het wisselend balbezit wordt de bal toegewezen aan:
(a) Ploeg A.
(b) Ploeg B.
Interpretatie:
(a) Ploeg A rest nog 10 seconden op de shotklok.
(b) Ploeg B heeft recht op een nieuwe shotklokperiode van 24 seconden.
- 29.14 **Stelling.** Als het spel door een scheidsrechter voor een fout of een overtreiding wordt onderbroken (uitgezonderd voor een bal die buiten de lijnen is gegaan), gefloten tegen de ploeg die geen controle over de bal had en het balbezit wordt toegekend aan dezelfde ploeg die eerder controle over de bal op de aanvalshelft had, dan wordt de shotklok als volgt teruggezet:
- Indien 14 seconden of meer op de shotklok worden getoond, op het moment dat het spel werd onderbroken, zal de shotklok niet teruggezet worden, maar zal men verdergaan vanaf de resterende tijd waarop het spel werd onderbroken.
 - Indien 13 seconden of minder op de shotklok worden getoond, op het moment dat het spel werd onderbroken, zal de shotklok naar 14 seconden worden teruggezet.
- 29.15 **Voorbeeld:** Met 8 seconden resterend op de shotklok, dribbelt A1 in de aanvalshelft wanneer:
(a) B1 de bal buiten tikt in het aanvalsvak van ploeg A.
(b) B1 een fout maakt op A1. Dit is de 2^{de} ploegfout van ploeg B in dat quarter.
Interpretatie: Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg A in hun aanvalsvak met nog
(a) 8 seconden,
(b) 14 seconden,
op de shotklok.
- 29.16 **Voorbeeld:** Met 4 seconden die resteren op de shotklok, heeft ploeg A controle over de bal in de aanvalshelft wanneer:
(a) A1
(b) B1

- geblesseerd raakt. De scheidsrechters onderbreken het spel.
Interpretatie: Ploeg A zal nog
 (a) 4 seconden,
 (b) 14 seconden,
 op de shotklok krijgen.
- 29.17 **Voorbeeld:** Met 6 seconden resterend op de shotklok, onderneemt A1 een doelpoging. Terwijl de bal in de lucht is, vindt een dubbelfout plaats tussen A2 en B2. De pijl voor wisselend balbezit geeft aan dat ploeg A recht heeft op het volgende balbezit.
 (a) De bal mist de ring.
 (b) De bal raakt de ring
Interpretatie: Ploeg A zal nog
 (a) 6 seconden,
 (b) 14 seconden,
 op de shotklok krijgen.
- 29.18 **Voorbeeld:** Met 5 seconden resterend op de shotklok, dribbelt A1 de bal, wanneer voor een technische fout wordt gefloten van B1 gevolgd door een technische fout voor de coach van ploeg A.
Interpretatie: Na de annulering van de gelijke sancties, zal het spel hervat worden met een inworp voor ploeg A met 5 seconden resterend op de shotklok.
- 29.19 **Voorbeeld:** Met:
 (a) 16 seconden,
 (b) 12 seconden,
 op de shotklok, passt A1 de bal naar A2, beide in hun aanvalshelft wanneer B1, die zich in zijn verdedigingshelft bevindt, doelbewust de bal schopt of de bal slaat met zijn vuist.
Interpretatie: Dit is in beide gevallen is dit een overtreding van B1 voor het schoppen tegen de bal of het slaan van de bal met de vuist. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg A in haar aanvalsvak met nog:
 (a) 16 seconden,
 (b) 14 seconden
 op de shotklok.
- 29.20 **Voorbeeld:** Met 6 seconden op de shotklok, dribbelt A1 in het aanvalsvak wanneer B2 belast wordt met een onsportieve fout tegen A2.
Interpretatie: Na de 2 vrijworpen van A2 zonder opstelling, ongeacht gemaakt of gemist, zal het spel hervat worden met een inworp voor ploeg A vanaf het inworplijntje in het aanvalsvak met 14 seconden op de shotklok.
 Dezelfde interpretatie is van toepassing bij een diskwalificerende fout.
- 29.21 **Stelling.** Als het spel door een scheidsrechter wordt onderbroken om ongeacht welke geldige reden, die niet aan één van beide ploeg te verbinden is en als de tegenstanders in het nadeel worden gebracht, zal de shotklok verder gaan vanaf de tijd dat ze werd gestopt.
- 29.22 **Voorbeeld:** Met nog 25 seconden te spelen in het 4^{de} quarter, met de score A 72 - B 72, verkrijgt ploeg A controle over de bal in haar aanvalsvak. A1 heeft de bal 20 seconden gedribbeld, als het spel wordt onderbroken door de scheidsrechters omdat
 (a) de wedstrijd klok of shotklok niet loopt of niet gestart werd.
 (b) een fles op het speelveld geworpen werd.
 (c) de shotklok ten onrechte werd teruggezet.
Interpretatie: In alle gevallen zal het spel met een inworp van ploeg A worden hervat met 4 seconden resterend op de shotklok. Ploeg B zou nadeel worden toegebracht als het spel zou worden hervat met een blanco display op de shotklok.
- 29.23 **Voorbeeld:** Na een shot van A1 voor een doelpunt kaatst de bal van de ring en A2 neemt de rebound. Na 9 seconden klinkt het signaal van de shotklok verkeerd. De scheidsrechters onderbreken het spel.
Interpretatie: Dit is een fout van de shotklokoperator door het niet resetten van de shotklok. Na raadpleging met de tafelcommissaris, indien aanwezig, en de shotklokoperator, hervatten de scheidsrechters het spel met een inworp voor ploeg A met 5 seconden op de shotklok.

- 29.24 **Voorbeeld:** Met nog 4 seconden resterend op de shotklok, onderneemt A1 een doelpoging. De bal mist de ring maar de shotklokoperator reset de klok per vergissing. A2 verzekert zich van de rebound en na een zekere tijd scoort A3 een doelpunt. Op dat ogenblik realiseren de scheidsrechters zich van de misser.
Interpretatie: De scheidsrechters, na het raadplegen van de commissaris, indien aanwezig, zullen er zich van vergewissen dat de bal de ring niet geraakt heeft bij het shot van A1. Dan zullen zij moeten beslissen of de bal de handen van A3 verlaten had vóór het signaal van de shotklok indien deze niet per vergissing was gereset. Indien zo, dan telt het doelpunt; indien niet, dan heeft een shotklokovertreding plaats gehad en telt het doelpunt van A3 niet.
- 29.25 **Stelling.** Wanneer de bal in de lucht is voor een doelpoging en er een fout gefloten wordt tegen een verdediger in zijn verdedigingsvak en als de wedstrijd hervat zal worden met een inworp. Dan zal de shotklok als volgt teruggezet worden:
- Indien 14 seconden of meer op de shotklok worden getoond, op het moment dat het spel werd onderbroken, zal de shotklok niet teruggezet worden, maar zal men verdergaan vanaf de resterende tijd waarop het spel werd onderbroken.
 - Indien 13 seconden of minder op de shotklok worden getoond, op het moment dat het spel werd onderbroken, zal de shotklok naar 14 seconden worden teruggezet.
- 29.26 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een doelpoging. De bal gaat in de basket en dan maakt B2 een fout op A2. Dit is de 3^{de} ploegfout voor ploeg B in dat quarter.
Interpretatie: Het doelpunt telt. Het spel zal hervat worden met een inworp van ploeg A het dichtst bij waar de fout van B2 plaats vond. De shotklok zal op 14 seconden gereset worden.
- 29.27 **Voorbeeld:** Met nog 17 seconden op de shotklok, onderneemt A1 een doelpoging. Terwijl de bal in de lucht is, begaat B2 in zijn verdedigingsvak een fout op A2. Dit is de 2^{de} ploegfout van ploeg B in dat quarter. De bal
- (a) kaatst op van de ring maar gaat niet in de basket.
 - (b) mist de ring.
- Interpretatie:**
In alle gevallen zal het spel hervat worden met een inworp door ploeg A in hun aanvalsvak op de plaats het dichtst bij waar de fout van B2 plaats vond, met 17 seconden op de shotklok.
- 29.28 **Voorbeeld:** Met 10 seconden op de shotklok, onderneemt A1 een doelpoging. Als de bal in de lucht is, begaat B2 in zijn verdedigingsvak een fout op A2. Dit is de 2^{de} ploegfout van ploeg B in dat quarter. De bal
- (a) gaat in de basket.
 - (b) kaatst op van de ring maar gaat niet in de basket.
 - (c) mist de ring.
- Interpretatie:**
(a) Doelpunt van A1 telt.
In alle gevallen zal het spel hervat worden met een inworp door ploeg A in hun aanvalsvak op de plaats het dichtst bij waar de fout van B2 plaats vond, met 14 seconden op de shotklok.
- 29.29 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een velddoelpoging. Als de bal in de lucht is gaat het signaal van de shotklok waarna een fout wordt gefloten van B2 in zijn verdedigingsvak op A2. Dit is de 2^{de} ploegfout van ploeg B in dat quarter. De bal
- (a) gaat in de basket.
 - (b) kaatst op van de ring maar gaat niet in de basket.
 - (c) mist de ring.
- Interpretatie:**
(a) Doelpunt van A1 telt.
In geen van deze gevallen is een shotklokovertreding begaan door ploeg A. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg A in hun aanvalsvak op de plaats het dichtst bij waar de fout van B2 plaats vond, met 14 seconden op de shotklok.

- 29.30 **Voorbeeld:** Met 10 seconden op de shotklok onderneemt A1 een velddoelpoging. Terwijl de bal in de lucht is begaat B2 in zijn verdedigingsvak een fout op A2. Dit is de 5^{de} ploegfout van ploeg B in dat quarter. De bal
- (a) gaat in de basket.
 - (b) kaatst op van de ring maar gaat niet in de basket.
 - (c) mist de ring.
- Interpretatie:**
- (a) Doelpunt van A1 telt.
- In alle gevallen zal aan A2 2 vrijworpen toegekend worden. Het spel zal verdergaan zoals na elke laatste vrijworp.
- 29.31 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een velddoelpoging. Als de bal in de lucht is klinkt het signaal van de shotklok en begaat B2 een fout op A2 voordat de bal
- (a) in de basket gaat.
 - (b) kaatst op de ring maar niet in de basket gaat.
 - (c) mist de ring.
- De fout van B2 is de 5^{de} ploegfout in dat quarter.
- Interpretatie:**
- (a) Doelpunt van A1 telt.
- In alle gevallen is dit geen shotklokovertreding van ploeg A en wordt aan A2 2 vrijworpen toegekend. Het spel zal verdergaan zoals na elke laatste vrijworp.
- 29.32 **Stelling.** Een inworp, toegekend als gevolg van een onsportieve- of uitsluitingsfout, moet altijd worden uitgevoerd vanaf het inworplijntje in het aanvalsvak van die ploeg. De shotklok zal gereset worden op 14 seconden.
- 29.33 **Voorbeeld:** Met nog 1:12 op de wedstrijd klok in het 4^{de} quarter, dribbelt A1 de bal in zijn aanvalsvak met 6 seconden op de shotklok wanneer B1 een onsportieve fout begaat tegen A1. Na de 1^{ste} vrijworp van A1 wordt een belaste time-out aangevraagd door hetzij coach A hetzij coach B.
- Interpretatie:** A1 moet zijn 2^{de} vrijworp nemen zonder opstelling van springers. De time-out wordt toegekend. Na de time-out zal het spel hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf het inworplijntje in haar aanvalsvak. De shotklok zal gereset worden naar 14 seconden.
- 29.34 **Voorbeeld:** A1 dribbelt in zijn aanvalsvak met 19 seconden op de shotklok wanneer B2 een onsportieve fout begaat tegen A2.
- Interpretatie:** A2 moet zijn 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers. Gelukt of niet zal het spel daarna hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf het inworplijntje in haar aanvalsvak. De shotklok zal gereset worden naar 14 seconden.
- Dezelfde interpretatie is geldig voor diskwalificerende fout.
- 29.35 **Stelling.** Nadat de bal de ring van de tegenstrevers om gelijk welke reden geraakt heeft, zal de shotklok op 14 seconden gereset worden als de ploeg die balbezit had voordat de bal de ring raakte, opnieuw balbezit verwerft.
- 29.36 **Voorbeeld:** Bij een pass van A1 naar A2 raakt B2 de bal, vervolgens raakt de bal de ring. A3 verkrijgt daarna controle over de bal.
- Interpretatie:** De shotklok zal op 14 seconden gereset worden van zodra A3 balbezit verwerft gelijk waar op het terrein.
- 29.37 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een velddoelpoging met nog:
- (a) 4 seconden,
 - (b) 20 seconden
- op de shotklok. De bal raakt de ring, stuit terug en A2 verwerft balbezit.
- Interpretatie:** In beide gevallen zal de shotklok op 14 seconden gereset worden van zodra A2 balbezit verwerft gelijk waar op het terrein.
- 29.38 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een doelpoging. De bal raakt de ring.
- (a) B1 raakt de bal.
 - (b) A2 tikt de bal

en dan verwerft A3 balbezit.

Interpretatie: In beide gevallen zal de shotklok op 14 seconden gereset worden van zodra A3 balbezit verwerft gelijk waar op het terrein.

- 29.39 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een doelpoging. De bal raakt de ring. B1 raakt de bal die daarna buiten gaat.

Interpretatie: Inworp voor ploeg A op de plaats het dichtst bij waar de bal buiten ging. De shotklok zal op 14 seconden gereset worden ongeacht waar op het terrein de inworp wordt uitgevoerd.

- 29.40 **Voorbeeld:** Met nog 4 seconden resterend op de shotklok, gooit A1 de bal naar de ring met de bedoeling om de shotklok te resetten. De bal raakt de ring. B1 raakt de bal die buiten gaat in de verdedigingshelft van ploeg A.

Interpretatie: Inworp voor ploeg A in de verdedigingshelft vanaf de plaats het dichtst bij waar de bal uitging. De shotklok zal op 14 seconden gereset worden.

- 29.41 **Voorbeeld:** Met nog 6 seconden op de shotklok onderneemt A1 een doelpoging. De bal raakt de ring en A2 verwerft balbezit. Bij de rebound maakt B2 een fout op A2. Dit is de 3^{de} ploegfout voor ploeg B in dat quarter.

Interpretatie: Het spel zal hervat worden met een inworp van ploeg A het dichtst bij waar de fout plaats vond. De shotklok zal op 14 seconden gereset worden.

- 29.42 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een doelpoging. De bal raakt de ring en bij de rebound wordt een balvast tussen A2 en B2 gefloten. De pijl voor wisselend balbezit wijst in het voordeel van ploeg A.

Interpretatie: Het spel zal hervat worden met een inworp van ploeg A het dichtst bij waar het balvast plaatsvond. De shotklok zal op 14 seconden gereset worden.

- 29.43 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een velddoelpoging. De bal raakt geklemd tussen ring en bord. De pijl voor wisselend balbezit wijst in het voordeel van ploeg A. De shotklok geeft nog

(a) 8 seconden aan.

(b) 17 seconden aan.

Interpretatie: In beide gevallen zal het spel hervat worden met een inworp van ploeg A van achter de eindlijn in haar aanvalsvak net naast het doelbord. De shotklok zal op 14 seconden gereset worden.

- 29.44 **Voorbeeld:** A1 in zijn aanvalshelft, geeft een pass naar A2 voor een alley-oop. De bal wordt gemist door A2 maar raakt de ring en dan verwerft A3 balbezit

(a) In het aanvalsvak.

(b) In het verdedigingsvak.

Interpretatie:

(a) Ploeg A zal 14 seconden op de shotklok krijgen.

(b) Dit is een overtreding van ploeg A voor terugkeer naar verdedigingshelft, omdat ploeg A in balbezit bleef.

- 29.45 **Voorbeeld:** Na een doelpoging van A1 raakt de bal de ring. B1 neemt de rebound en komt terug op het terrein. A2 tikt de bal uit de handen van B1. De bal wordt daarna gegrepen door A3.

Interpretatie: Ploeg B (B1) verwerft duidelijk balbezit bij de rebound. Daarna verwerft ploeg A (A3) nieuw balbezit. De shotklok zal herstart worden met 24 seconden voor ploeg A.

- 29.46 **Voorbeeld:** Met nog 5 seconden op de shotklok passeert inwerper A1 de bal richting de basket van ploeg B. De bal raakt de ring en wordt dan geraakt maar niet gecontroleerd door A2 of B2.

Interpretatie: De wedstrijdklok en de shotklok starten gelijktijdig van zodra de bal een speler raakt of aangeraakt wordt door om het even welke speler op het terrein.

Als ploeg A balbezit verwerft op het terrein zullen zij recht hebben op 14 seconden op de shotklok.

Als ploeg B balbezit verwerft op het terrein zullen zij recht hebben op 24 seconden op de shotklok.

- 29.47 **Stelling.** Terwijl de wedstrijdklok loopt, zal een ploeg 24 seconden op de shotklok krijgen, telkens die ploeg nieuw balbezit verwerft over een levende bal, zowel in het aanvalsvak als in het verdedigingsvak.
- 29.48 **Voorbeeld:** Terwijl de wedstrijdklok loopt, verkrijgt A1 nieuw balbezit op het speelveld in het:
 (a) aanvalsvak,
 (b) verdedigingsvak.
Interpretatie: In beide gevallen krijgt ploeg A 24 seconden op de shotklok.
- 29.49 **Voorbeeld:** Na een inworp door ploeg B, verkrijgt A1 direct en onmiddellijk nieuw balbezit op het speelveld in het:
 (a) aanvalsvak,
 (b) verdedigingsvak.
Interpretatie: In beide gevallen krijgt ploeg A 24 seconden op de shotklok.
- 29.50 **Stelling.** De wedstrijd is gestopt door een scheidsrechter voor een fout of overtreding (inclusief voor een uitbal) tegen de ploeg in balbezit. Indien de bal wordt toegekend voor een inworp voor ploeg B in hun aanvalsvak, dan zal de shotklok op 14 seconden gezet worden.
- 29.51 **Voorbeeld:** A1 in zijn verdedigingsvak, passt de bal naar A2. A2 kan de bal raken maar niet vangen, die uitgaat in het verdedigingsvak van ploeg A.
Interpretatie: Ploeg B krijgt een inworp toegewezen op de plaats het dichtst waar de bal uit ging in hun aanvalsvak met 14 seconden op de shotklok.
- 29.52 **Stelling.** Wanneer een ploeg nieuw balbezit verwerft van een levende bal zowel in de aanvalshelft als in de verdedigingshelft en met minder dan 24 seconden op de wedstrijdklok, dan zal de display van de shotklok uitgeschakeld worden.
 Nadat de bal de ring van de tegenstanders geraakt heeft en de aanvallende ploeg opnieuw balbezit verwerft van een levende bal zowel in de aanvalshelft als in de verdedigingshelft en met minder dan 24 seconden maar meer dan 14 seconden op de wedstrijdklok, dan hebben zij recht op 14 seconden op de shotklok. Als er 14 seconden of minder resten op de wedstrijdklok, dan zal de display van de shotklok uitgeschakeld worden.
- 29.53 **Voorbeeld:** Met 12 seconden resterend op de wedstrijdklok verkrijgt inwerper A1 nieuw balbezit.
Interpretatie: De display van de shotklok wordt uitgeschakeld.
- 29.54 **Voorbeeld:** Met nog 23 seconden resterend op de wedstrijdklok verwerft ploeg A nieuw balbezit op het terrein. Met nog 18 seconden resterend op de wedstrijdklok schopt speler B1 in zijn verdedigingsvak opzettelijk tegen de bal.
Interpretatie: Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg A op zijn aanvalshelft op de plaats het dichtst bij de plaats waar B1 tegen de bal schopte met 18 seconden resterend op de wedstrijdklok en de display van de shotklok wordt uitgeschakeld.
- 29.55 **Voorbeeld:** Met nog 23 seconden resterend op de wedstrijdklok verwerft A1 nieuw balbezit op het terrein. De display van de shotklok is uitgeschakeld. Met nog 19 seconden resterend op de wedstrijdklok onderneemt A1 een doelpoging. De bal raakt de ring en ploeg A heeft opnieuw balbezit door de rebound van A2 en nog 16 seconden op de wedstrijdklok.
Interpretatie: Het spel zal verder gaan met de nog resterende 16 seconden. De shotklok wordt terug geactiveerd. Ploeg A heeft nu 14 seconden op de shotklok omdat er nog meer dan 14 seconden te spelen waren wanneer ploeg A balbezit verwierf.
- 29.56 **Voorbeeld:** Met nog 23 seconden resterend op de wedstrijdklok verwerft A1 nieuw balbezit op het terrein. De display van de shotklok is uitgeschakeld. Met nog 15 seconden resterend op de wedstrijdklok onderneemt A1 een doelpoging. De bal raakt de ring en B1 tikt de bal buiten in het verdedigingsvak van ploeg B met nog 12 seconden op de wedstrijdklok.

Interpretatie: Het spel zal verder gaan met een inworp voor ploeg A in hun aanvalsvak op de plaats waar de bal uit ging met de nog resterende 12 seconden. De shotklok blijft inactief omdat er nog minder dan 14 seconden te spelen waren wanneer ploeg A balbezit verwierf.

- 29.57 **Voorbeeld:** Met nog 22 seconden resterend op de wedstrijdklok verwerft A1 nieuw balbezit op het terrein. De display van de shotklok is uitgeschakeld. Met nog 18 seconden resterend op de shotklok onderneemt A1 een doelpoging. De bal mist de ring en B1 tikt de bal buiten in het verdedigingsvak van ploeg B met nog
- (a) 15.5 seconden op de wedstrijdklok.
 - (b) 12 seconden op de wedstrijdklok.

Interpretatie: Het spel zal verder gaan met een inworp voor ploeg A in hun aanvalsvak op de plaats waar de bal uit ging met de nog resterende seconden op de wedstrijdklok. De display van de shotklok blijft uitgeschakeld daar ploeg A nieuw balbezit verwerft met minder dan 24 seconden op de wedstrijdklok.

ART.30 Terugkeer van de bal naar verdedigingshelft

- 30.1 **Stelling.** Als een speler in de lucht is, behoudt hij dezelfde status in relatie tot de vloer, als waar hij het laatst de vloer raakte, voordat hij in de lucht sprong.

Wanneer een speler van zijn aanvalshelft in de lucht springt en controle over de bal verkrijgt, terwijl hij nog in de lucht is, dan mag hij om het even waar op het speelveld neerkomen. Hij mag echter de bal niet passeren naar een ploeggenoot in zijn verdedigingsvak voordat hij terug op de grond staat.

- 30.2 **Voorbeeld:** A1, op zijn verdedigingshelft, passeert de bal naar A2 op de aanvalshelft. B1 springt vanop de aanvalshelft van ploeg B, vangt de bal terwijl hij in de lucht is en landt
- (a) met beide voeten op zijn verdedigingshelft.
 - (b) in spreidstand over de middenlijn.
 - (c) in spreidstand over de middenlijn en dribbelt of passt dan de bal naar zijn verdedigingshelft.

Interpretatie: Geen overtreding van ploeg B. B1 verkreeg als eerste balcontrole voor ploeg B, terwijl hij zich in de lucht bevond en hij mag om het even waar op het speelveld neerkomen. In alle gevallen is B1 legaal op zijn verdedigingshelft.

- 30.3 **Voorbeeld:** Bij de initiële sprongbal tussen A1 en B1 wordt de bal legaal getikt als A2 opspringt van zijn aanvalshelft, balcontrole verwerft terwijl hij zich in de lucht bevindt en terug neerkomt
- (a) met beide voeten in zijn verdedigingshelft.
 - (b) in spreidstand over de middenlijn.
 - (c) in spreidstand over de middenlijn en dan dribbelt hij of passt hij de bal naar zijn verdedigingshelft.

Interpretatie: Geen overtreding van A2. A2 verkreeg een eerste balbezit voor zijn ploeg terwijl hij zich in de lucht bevond en hij mag om het even waar op het speelveld neerkomen. In alle gevallen is A2 legaal op zijn verdedigingshelft.

- 30.4 **Voorbeeld:** Inwerper A1, in zijn aanvalshelft, passt de bal naar A2. A2 springt op van zijn aanvalshelft, verwerft balcontrole in de lucht en landt
- (a) met beide voeten in zijn verdedigingshelft.
 - (b) in spreidstand over de middenlijn.
 - (c) in spreidstand over de middenlijn en dan dribbelt hij of passt hij de bal naar zijn verdedigingshelft.

Interpretatie: Dit is een overtreding van ploeg A. Met de inworp van A1 had ploeg A balcontrole verworven in de aanvalshelft, voordat A2 de bal ving, terwijl hij zich in de lucht bevond en daarna op zijn verdedigingshelft landde.

- 30.5 **Voorbeeld:** Inwerper A1, in zijn verdedigingshelft, passeert de bal naar A2. B1 springt van op zijn aanvalshelft, vangt de bal in de lucht en, voordat hij op zijn verdedigingshelft landt, passt hij de bal naar B2 die op zijn verdedigingshelft is.

Interpretatie: Dit is een overtreding van ploeg B voor het illegaal doen terugkeren van de bal op de verdedigingshelft. Wanneer B1 van zijn aanvalsvak springt en balbezit

verwerft als hij in de lucht is, dan mag hij om het even waar neerkomen op het terrein. Nochtans mag B1 de bal niet passeren naar een ploeggenoot in hun verdedigingshelft.

- 30.6 **Voorbeeld:** Bij de initiële sprongbal tussen A1 en B1 wordt de bal legaal naar A2 in zijn aanvalshelft getikt. A2 springt in de lucht, vangt de bal terwijl hij in de lucht is en vóór hij terug op de grond staat passeert hij de bal naar A1 in hun verdedigingsvak.
Interpretatie: Dit is een overtreding van ploeg A voor het illegaal doen terugkeren van de bal op de verdedigingshelft. Terwijl hij in de lucht is, mag hij met de bal in zijn handen terug op de grond landen maar hij mag de bal niet passeren naar een ploegmaat in hun verdedigingsvak.
- 30.7 **Stelling.** Een levende bal is illegaal teruggekeerd naar de verdedigingshelft wanneer een speler van ploeg A, die volledig in zijn aanvalshelft is, veroorzaakt dat de bal zijn verdedigingshelft raakt, en daarna een speler van ploeg A als eerste de bal raakt zowel in aanvals- als verdedigingshelft. Het is echter wel toegelaten dat een speler van ploeg A in zijn verdedigingshelft veroorzaakt dat de bal zijn aanvalshelft raakt, en daarna een speler van ploeg A als eerste de bal raakt zowel in aanvals- als verdedigingshelft.
- 30.8 **Voorbeeld:** A1 en A2 staan in hun aanvalshelft met beide voeten nabij de middenlijn wanneer A1 een botspass geeft naar A2. Hierbij raakt de bal eerst de verdedigingshelft van ploeg A, vervolgens raakt de bal A2 in zijn aanvalshelft.
Interpretatie: Een overtreding van ploeg A voor het illegaal doen terugkeren van de bal op de verdedigingshelft.
- 30.9 **Voorbeeld:** A1 staat met beide voeten in zijn verdedigingshelft nabij de middenlijn wanneer A1 een botspass geeft naar A2 die ook met beide voeten in de verdedigingshelft staat nabij de middenlijn. Hierbij raakt de bal de aanvalshelft alvorens A2 de bal raakt.
Interpretatie: Dit is geen middenlijn overtreding omdat er geen speler van ploeg A met de bal in de aanvalshelft was. De 8-seconden periode stopt op het moment dat de bal het aanvalsvak van ploeg A raakt. Een nieuwe 8-seconden periode start van zodra A2 in zijn verdedigingsvak de bal raakt.
- 30.10 **Voorbeeld:** A1 in zijn verdedigingshelft passt de bal naar zijn aanvalshelft. De bal raakt een scheidsrechter die op het terrein staat met beide voeten te paard op de middenlijn. Daarna raakt de bal A2 die nog in de verdedigingshelft staat.
Interpretatie: Geen zone-overtreding daar er geen speler van ploeg A balcontrole had in de aanvalshelft. Nochtans stopt de 8-seconden periode van zodra de bal de scheidsrechter raakt die te paard staat op de middenlijn en begint een nieuwe 8-seconden periode van zodra A2 de bal raakt in zijn verdedigingsvak.
- 30.11 **Voorbeeld:** Ploeg A heeft balbezit in hun aanvalshelft wanneer de bal gelijktijdig wordt geraakt door A1 en B1. De bal gaat naar de verdedigingshelft van ploeg A waar hij eerst wordt geraakt door A2.
Interpretatie: Ploeg A heeft ervoor gezorgd dat de bal illegaal teruggekeerd is naar de verdedigingshelft.
- 30.12 **Voorbeeld:** A1 dribbelt van zijn verdedigingshelft naar zijn aanvalshelft. Met beide voeten in de aanvalshelft dribbelt hij met de bal nog steeds in zijn verdedigingshelft. De bal raakt zijn been en botst daardoor tot bij zijn ploegmaat A2 nog steeds in de verdedigingshelft, waar A2 begint te dribbelen.
Interpretatie: Dit is legaal spel van ploeg A. A1 had geen controle van de bal in zijn aanvalshelft.
- 30.13 **Voorbeeld:** A1 in de verdedigingshelft passt de bal naar A2 in de aanvalshelft. A2 raakt de bal, geen balcontrole, die daardoor terug in de handen van A1 komt, nog steeds in zijn verdedigingshelft.
Interpretatie: Dit is legaal spel van ploeg A. A2 had nog geen controle van de bal in zijn aanvalshelft.

- 30.14 **Voorbeeld:** Inwerper A1 in zijn aanvalsvak, passt naar A2. A2 springt vanop zijn aanvalsvak, ontvangt de bal in de lucht en landt met zijn linkervoet in de aanvalshelft en zijn rechtervoet nog steeds in de lucht. Dan zet A2 zijn rechtervoet neer in zijn verdedigingshelft.
Interpretatie: A2 heeft ervoor gezorgd dat de bal illegaal teruggekeerd is naar het verdedigingsvak daar A1 reeds balbezit had voor ploeg A in haar aanvalsvak bij de inworp.
- 30.15 **Voorbeeld:** A1 dribbelt in zijn aanvalshelft dicht bij de middenlijn wanneer B1 de bal naar de verdedigingshelft van ploeg A tikt. A1 blijft verder dribbelen met zijn voeten in zijn aanvalshelft maar de bal botst in zijn verdedigingshelft.
Interpretatie: Dit is legaal spel van ploeg A. A1 was niet de laatste die de bal raakte in zijn aanvalshelft. A1 kan zelfs zijn dribbel vervolgen volledig in zijn verdedigingshelft met een nieuwe 8-seconden periode.
- 30.16 **Voorbeeld:** A1 in zijn verdedigingshelft passt de bal naar A2. A2 springt vanuit zijn aanvalshelft, vangt de bal in de lucht en komt neer
(a) met beide voeten in zijn verdedigingshelft.
(b) op de middenlijn.
(c) in spreidstand op de middenlijn.
Interpretatie: In alle gevallen heeft ploeg A ervoor gezorgd heeft dat de bal illegaal teruggekeerd is naar de verdedigingshelft. A2 verwierf balbezit voor ploeg A in haar aanvalshelft bij het vangen van de bal terwijl hij in de lucht is.

ART.31 Goaltending en Interference

- 31.1 **Stelling.** Wanneer de bal zich bij een doelpoging of een vrijworp boven de ring bevindt is het niet toegelaten dat een speler hem vanonder door de ring aanraakt. Dit is interference.
- 31.2 **Voorbeeld:** Bij de laatste vrijworp van A1:
(a) vóórdat de bal de ring heeft geraakt, of
(b) nadat de bal de ring heeft geraakt en nog de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan,
reikt B1 van onderen door de basket en raakt de bal.
Interpretatie: Overtreding van B1 voor het illegaal aanraken van de bal. 1 punt zal worden toegekend aan A1.
(a) een technische fout zal worden gegeven aan B1.
(b) er wordt geen technische fout gegeven aan B1.
- 31.3 **Stelling.** Als de bal zich boven de ring bevindt bij een pass of nadat hij de ring heeft geraakt, is dit interference als een speler van onder door de basket reikt en de bal aanraakt.
- 31.4 **Voorbeeld:** A1 op het terrein, geeft een pass boven de ring wanneer speler B1 deze vanonder door de ring aanraakt.
Interpretatie: Interference overtreding van B1. Aan A1 worden 2 of 3 punten toegekend.
- 31.5 **Stelling.** Volgend op de laatste, gemiste vrijworp, nadat de bal de ring heeft geraakt, verandert de status van de vrijworp. Die telt voor 2 punten als de bal legaal door een speler geraakt wordt voor hij door de basket gaat.
- 31.6 **Voorbeeld:** Na de laatste vrijworp van A1 heeft de bal de ring geraakt en stuitert erboven. B1 tracht de bal weg te tikken, maar de bal gaat in de basket.
Interpretatie: De bal in de eigen basket tikken is legaal spel van B1. 2 punten worden toegekend aan de kapitein op het terrein van ploeg A.

- 31.7 **Stelling.** Nadat de bal de ring geraakt heeft
- bij een doelpoging,
 - bij de laatste, gemiste vrijworp
 - nadat het signaal van de wedstrijdklok geklonken heeft voor einde quarter of overtime
- en de bal nog steeds de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan, wordt er voor een fout gefloten. Het is een overtreding als een speler daarna de bal raakt.
- 31.8 **Voorbeeld:** Na de laatste vrijworp van A1 heeft de bal de ring geraakt en botst boven de ring als tijdens de rebound B2 een fout maakt op A2 (3^{de} ploegfout). De bal die nog steeds de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan, wordt geraakt door
- (a) A3.
(b) B3.
- Interpretatie:** In beide gevallen is dit een interference overtreding van A3 of B3.
- (a) Geen punten worden toegekend. Beide inworp straffen heffen elkaar op. Het spel zal hervat worden met een inworp voor wisselend balbezit van achter de eindlijn op de plaats het dichtst bij de plaats waar de fout gebeurde, uitgezonderd direct onder het doelbord.
- (b) Aan A1 wordt 1 punt toegekend. Omwille van de fout van B2 zal het spel hervat worden met een inworp voor ploeg A van achter eindlijn van ploeg B op de plaats het dichtst bij de plaats waar de fout gebeurde, uitgezonderd direct onder het doelbord.
- 31.9 **Voorbeeld:** Na de laatste vrijworp van A1 heeft de bal de ring geraakt en botst boven de ring als tijdens de rebound B2 een fout maakt op A2 (5^{de} ploegfout). De bal, die nog steeds de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan, wordt geraakt door
- (a) A3.
(b) B3.
- Interpretatie:** In beide gevallen is dit een interference overtreding van A3 of B3.
- (a) Geen punten worden toegekend.
(b) Aan A1 wordt 1 punt toegekend.
- In beide gevallen krijgt A2 2 vrijworpen toegekend voor de fout van B2. Het spel zal voortgaan als na elke laatste vrijworp.
- 31.10 **Voorbeeld:** Na de laatste vrijworp van A1 heeft de bal de ring geraakt en botst boven de ring als tijdens de rebound A2 een fout maakt op B2 (5^{de} ploegfout). De bal, die nog steeds de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan, wordt geraakt door
- (a) A3.
(b) B3.
- Interpretatie:** In beide gevallen is dit een interference overtreding van A3 of B3.
- (a) Geen punten worden toegekend.
(b) Aan A1 wordt 1 punt toegekend.
- In beide gevallen krijgt B2 2 vrijworpen toegekend voor de fout van A2 en het spel zal voortgaan als na elke laatste vrijworp.
- 31.11 **Voorbeeld:** Na de laatste vrijworp van A1 heeft de bal de ring geraakt en botst boven de ring als tijdens de rebound B2 en A2 een dubbelfout maken. De bal, die nog steeds de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan, wordt geraakt door
- (a) A3.
(b) B3.
- Interpretatie:** In beide gevallen is dit een interference overtreding van A3 of B3. Voor A2 en B2 wordt een fout genoteerd op het wedstrijdblad.
- (a) Geen punten worden toegekend. Het spel zal hervat worden met een inworp volgens het wisselend balbezit van achter de eindlijn behalve direct onder het doelbord.
- (b) Aan A1 wordt 1 punt toegekend. Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg B van op het even welke plaats aan de eindlijn zoals na elke laatste geslaagde vrijworp.
- 31.12 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een doelpoging. De bal raakt de ring en botst boven de ring als het signaal van de wedstrijdklok weerklinkt voor het einde van het 3^{de} quarter. De bal die nog steeds de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan, wordt geraakt door:
- (a) A2. De bal gaat in de basket.
(b) B2. De bal gaat in de basket.

(c) A2. De bal gaat niet in de basket.

(d) B2. De bal gaat niet in de basket.

Interpretatie: In alle gevallen is dit een interference overtreding van A2 of B2. Na het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van de quarter, mag geen enkele speler de bal nog raken als deze de ring reeds geraakt heeft en nog de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan.

(a) Het doelpunt van A1 telt niet.

(b) Het doelpunt van A1 telt voor 2 of 3 punten.

(c) Het quarter is ten einde.

(d) Het doelpunt van A1 telt voor 2 of 3 punten.

In alle gevallen is het 3^{de} quarter ten einde. De wedstrijd zal voortgezet worden met een inworp voor het wisselend balbezit aan de middenlijn.

31.13 **Stelling.** Indien tijdens een doelpoging, een speler de bal raakt in diens vlucht naar de basket, zullen nadien alle beperkingen ten aanzien van goaltending en interference van toepassing zijn.

31.14 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een 2-punts doelpoging. De bal wordt in zijn stijgende vlucht aangeraakt door A2 of B2. In zijn neerwaartse vlucht naar de basket wordt hij aangeraakt door:

(a) A3.

(b) B3.

Interpretatie: Het contact van A2 of B2 met de bal in zijn stijgende vlucht is legaal. Het is enkel een goaltending overtreding als de bal door A3 of B3 in zijn neerwaartse vlucht geraakt wordt.

(a) Aan ploeg B wordt een inworp toegekend aan de zijlijn in het verlengde van de vrijworplijn.

(b) 2 punten worden toegekend aan A1.

31.15 **Voorbeeld:** De bal is in de lucht bij A1's doelpoging als B1 een fout maakt op A1. B2 raakt de bal legaal aan tijdens zijn opwaartse vlucht. De bal gaat de basket in.

Interpretatie: Het doelpunt telt niet. Na het fluitsignaal van de scheidsrechter wordt de bal onmiddellijk dood met B2's aanraking.

31.16 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een doelpoging. De bal wordt geraakt door A2 of B2 op zijn hoogste punt boven het niveau van de ring.

Interpretatie: Dit is legaal spel van A2 of B2. Enkel nadat de bal zijn hoogste punt bereikt heeft en dalend is en dan wordt geraakt door een speler, is dat niet legaal.

31.17 **Stelling.** Het is een 'interference'-overtreding wanneer een speler veroorzaakt dat de basket zodanig gaat trillen of de basket (ring en/of bord) op zo'n manier vastpakt dat de bal een onnatuurlijke stuit neemt of van richting verandert, waardoor wordt voorkomen dat de bal de basket ingaat of wordt veroorzaakt dat de bal de basket ingaat.

31.18 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een 3-puntspoging naar het einde van de wedstrijd. Terwijl de bal in de lucht is weerklinkt het signaal voor het einde van de wedstrijd. Na het signaal

(a) veroorzaakt B1 dat de basket zodanig trilt dat de bal een onnatuurlijke stuit neemt of van richting verandert, waardoor wordt voorkomen dat de bal in de basket gaat.

(b) veroorzaakt A2 dat de basket zodanig trilt dat de bal van richting verandert, waardoor de bal in de basket gaat.

Interpretatie: Zelfs na het klinken van het signaal voor het einde van de wedstrijd, blijft de bal levend. Dit is een interference overtreding van

(a) B1. 3 punten voor A1.

(b) A2. Het doelpunt van A1 telt niet.

31.19 **Stelling.** Het is een interference overtreding als een aanvaller of een verdediger, tijdens een doelpoging, de basket (ring of net) of het doelbord raakt terwijl de bal in contact is met de ring en nog de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan,



Diagram 3 Bal is in contact met de ring

- 31.20 **Voorbeeld:** Na een doelpoging van A1, kaatst de bal van de ring en landt opnieuw op de ring. De bal raakt nog steeds de ring, als B1 de basket of het doelbord raakt.
Interpretatie: Een overtreding van B1. De interference beperkingen zijn van toepassing zolang de bal de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan.
- 31.21 **Voorbeeld:** Bij een velddoelpoging van A1 is de bal in zijn neerwaartse baan geheel boven het niveau van de ring wanneer hij gelijktijdig wordt geraakt door A2 en B2. Vervolgens gaat de bal
 (a) in de basket.
 (b) niet in de basket.
Interpretatie: Goaltending overtreding werd begaan door zowel A2 als B2. In beide gevallen worden geen punten toegekend. Dit is een sprongbalsituatie.
- 31.22 **Stelling.** Het is een interference overtreding wanneer een speler de ring vastgrijpt om de bal te spelen.
- 31.23 **Voorbeeld:** Bij een doelpoging van A1, botst de bal op de ring wanneer:
 (a) A2 de ring vastgrijpt en de bal in de basket tikt.
 (b) A2 de ring vastgrijpt als de bal nog de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan. De bal gaat in de basket.
 (c) B2 de ring vastgrijpt en de bal weg van de basket tikt.
 (d) B2 de ring vastgrijpt als de bal nog de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan. De bal gaat niet in de basket.
Interpretatie: In alle gevallen is dit een interference overtreding van A2 of B2.
 (a) en (b) Geen punten worden toegekend. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg B aan de zijlijn in het verlengde van de vrijworplijn.
 (c) en (d) 2 of 3 punten worden toegekend aan A1. Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg B van achter de eindlijn zoals na elk gelukt doelpunt.
- 31.24 **Stelling.** Het is een interference overtreding wanneer een verdediger de bal raakt wanneer deze in de basket is.



Diagram 4 De bal is in de basket

- 31.25 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een 2-punts doelpoging. De bal draait op de ring en het kleinste deel ervan is in de basket wanneer
(a) B1 raakt de bal.
(b) A2 raakt de bal.
Interpretatie: De bal is in de basket is wanneer het kleinste deel ervan in of onder het niveau van de ring is.
(a) Dit is een interference overtreding van B1. A1 krijgt 2 punten toegewezen.
(b) Dit is legaal spel van A2. Een aanvaller mag de bal raken.
- 31.26 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een 2-punts doelpoging. Het signaal van de wedstrijd klok voor einde quarter weerklinkt terwijl de bal op de ring draait en het kleinste deel ervan in de basket is. Na het signaal van de wedstrijdklok raakt
(a) A2 de bal.
(b) B2 de bal.
Interpretatie: Dit is een interference overtreding door
(a) A2. Het doelpunt, indien gemaakt, zal niet tellen.
(b) B2. A1 krijgt 2 punten toegekend.
Nadat het signaal van de wedstrijdklok klinkt voor het einde van het quarter wordt de bal onmiddellijk dood als hij wordt aangeraakt door een speler van één van beide ploegen.
- 31.27 **Voorbeeld:** A1 neemt een laatste vrijworp. De bal reboundt van de ring, raakt het doelbord en draait dan op de ring met het kleinste stukje in de basket. Dan raakt
(a) B2
(b) A2
de bal nog steeds op de ring.
Interpretatie:
(a) Dit is een interference overtreding door B2.
(b) Dit is legaal spel van A2.
In beide gevallen wordt één punt toegekend aan A1.

ART.33 Contact: Algemene principes

- 33.1 **Stelling.** Het cilinderprincipe is van toepassing op alle spelers, aanvallers zowel als verdedigers.
- 33.2 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een 3-punts jumpshot. A1 steekt zijn been uit en maakt contact met zijn verdediger B1.
Interpretatie: Dit is een fout van A1 door zijn been buiten de contouren van zijn cilinder te brengen en zo contact te maken met zijn verdediger B1.
- 33.3 **Stelling.** Het doel van de regel van de 'no-charge semi-circle' is het niet belonen van de verdediger, die positie neemt onder zijn basket om een 'charging foul' uit te lokken bij een aanvaller in balbezit, die naar de basket penetreert.
Om de regel van de 'no-charge semi-circle' toe te passen:
(a) Moet de verdediger met één of beide voeten in contact zijn met het 'semi-circle' gebied. (Diagram 5). De 'semi-circle' lijn maakt deel uit van het 'semi-circle' gebied.
(b) Moet de aanvaller naar de basket penetreren over de 'semi-circle' lijn en moet hij een doelpoging uitvoeren of een pass geven, terwijl hij in de lucht is.
De regel van de 'no-charge semi-circle' moet niet worden toegepast en elke vorm van contact zal worden beoordeeld volgens de regels, bv. cilinderprincipe, charge/block principe:
(a) Voor alle spelsituaties die buiten het gebied van de 'no-charge semi-circle' plaatsvinden, alsook alle spelsituaties ontstaan vanuit het gebied tussen de eindlijn en het 'semi-circle' gebied.
(b) Voor alle spelsituaties vanuit een rebound wanneer, na een shot de bal terugkaatst en er een foutief contact plaatsvindt.
(c) Bij enig illegaal gebruik van de handen, armen, benen of het lichaam door zowel aanvaller als verdediger.

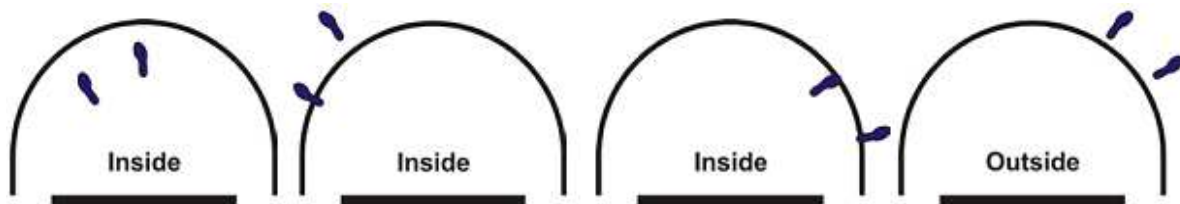


Diagram 5 Positie van een speler binnen/buiten het gebied van de 'no-charge semi-circle'

- 33.4 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een jumpshot, dat buiten het 'semi-circle' gebied begint, en belandt op B1 die in contact is met het 'semi-circle' gebied.
Interpretatie: De actie van A1 is legaal. De regel van de 'no-charge semi-circle' wordt toegepast.
- 33.5 **Voorbeeld:** A1 dribbelt langs de eindlijn, na het bereiken van het gebied achter het doelbord, springt hij schuin (diagonaal) of achterwaarts en belandt op B1 die een legale verdedigende positie heeft ingenomen en in contact is met het 'semi-circle' gebied.
Interpretatie: Dit is een fout van een ploeg in balbezit door A1. De regel van de 'no-charge semi-circle' wordt niet toegepast, aangezien A1 het 'no-charge semi-circle' gebied is binnengedrongen vanuit het speelveld direct achter het doelbord en zijn denkbeeldige verlengde lijn.
- 33.6 **Voorbeeld:** Het shot van A1 voor een velddoelpunt kaatst op van de ring. A2 springt in de lucht, vangt de bal en belandt dan op B1 (charge), die een legale verdedigende positie heeft ingenomen en in contact is met het gebied van de 'no-charge semi-circle'.
Interpretatie: Dit is een fout van een ploeg in balbezit door A2. De regel van de 'no-charge semi-circle' wordt niet toegepast.
- 33.7 **Voorbeeld:** A1 'drives' naar de basket en is in zijn act-of-shooting. In plaats van het shot voor een doelpunt volledig af te maken, passt A1 de bal naar A2, die direct achter hem volgt. A1 belandt op B1 (charge) die in contact is met het gebied van de 'no-charge semi-circle'. Ongeveer gelijktijdig gaat A2, met de bal in zijn handen, in een directe beweging naar de basket in een poging om te scoren.
Interpretatie: Dit is een fout van een ploeg in balbezit door A1. De regel van de 'no-charge semi-circle' wordt niet toegepast, aangezien A1 illegaal zijn lichaam gebruikt om de weg naar de basket vrij te maken voor A2.
- 33.8 **Voorbeeld:** A1 'drives' naar de basket en is in zijn act-of-shooting. Terwijl hij in de lucht is, passt A1 de bal naar A2, die in de hoek van het speelveld staat, in plaats van het shot voor een velddoelpunt te voltooien. A1 belandt dan op B1 (charge) die in contact is met het gebied van de 'no-charge semi-circle'.
Interpretatie: Een legale actie van A1. De regel van de 'no-charge semi-circle' wordt toegepast.
- 33.9 **Voorbeeld:** A1 'drives' naar de basket en is in zijn act-of-shooting. A1 gebruikt de arm om B1 weg te duwen, die in contact is met 'no-charge semi-circle', voordat A1 de bal loslaat voor een shot op doel.
Interpretatie: Dit is een fout van een ploeg in balbezit door A1. De 'no-charge semi-circle' regel is niet van toepassing omdat A1 illegaal de arm gebruikt.
- 33.10 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een jumpshot die begint van buiten het 'no-charge semi-circle' gebied en raakt B1 die in de lucht is na verticaal te zijn gesprongen vanuit het 'no-charge semi-circle' gebied.
Interpretatie: Dit is een legale actie van B1. De regel van de 'no-charge semi-circle' is niet van toepassing omdat B1 niet met één voet of beide voeten in contact is met het 'no-charge semi-circle' gebied op het moment van het contact met A1. Elk contact zal beoordeeld worden volgens de regels.

- 33.11 **Stelling.** Een persoonlijke fout is illegaal contact van een speler met een tegenstander. De speler die het illegaal contact met de tegenstander veroorzaakt, wordt dienovereenkomstig bestraft.
- 33.12 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een shot voor een doelpunt. B1 duwt zijn ploeggenoot B2 die vervolgens een onrechtmatig contact veroorzaakt met A1 in zijn act-of-shooting. De bal gaat in de basket.
Interpretatie: Aan A1 worden 2 of 3 punten toegekend. B2 heeft contact gemaakt met A1 en zal worden belast met de fout. A1 krijgt 1 vrijworp toegewezen. Het spel zal verder gaan zoals na elke laatste vrijworp.
- 33.13 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een shot voor een doelpunt. B2 duwt A2 die vervolgens een onnodig contact veroorzaakt met ploegmaat A1 in zijn act-of-shooting. De bal gaat in de basket. Dit is de 3^{de} ploegfout van ploeg B in dat quarter.
Interpretatie: Aan A1 worden 2 of 3 punten toegekend. Ploeg A mag een inworp nemen van op de plaats het dichtst waar de persoonlijke fout van B2 gebeurde.

ART.34 Persoonlijke fout

- 34.1 **Stelling.** De wedstrijdklok toont 2:00 of minder in het 4^{de} quarter en in elke overtime, en de bal is nog in de handen van de scheidsrechter of ter beschikking van de inwerper. Als op dat ogenblik een verdediger op het speelveld illegaal contact veroorzaakt met een speler van de aanvallende ploeg op het speelveld, dan is dit een inworp fout tenzij het contact onsportief is. De speler op wie de fout gemaakt werd, mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling, ongeacht of de ploeg in overtreding reeds in ploegfoutenlast is in het 4^{de} quarter. Het spel zal hervat worden met een inworp voor de ploeg niet in overtreding vanop de plaats het dichtst bij de inbreuk.
- 34.2 **Voorbeeld:** Met 1:31 seconden resterend op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter en voordat inwerper A1 de bal lost, maakt B2 illegaal contact met A2 op het speelveld. Er wordt een inworp fout gefloten tegen B2.
Interpretatie: A2 mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling, ongeacht of ploeg B reeds in ploegfoutenlast is. Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg A vanop de plaats het dichtst waar de fout van B2 gebeurde. Indien in haar
 - verdedigingsvak met 24 seconden op de shotklok.
 - aanvalsvak met de resterende tijd indien 14 seconden of meer op de shotklok en met 14 seconden op de shotklok indien 13 seconden of minder.
- 34.3 **Voorbeeld:** Met 1:24 seconden resterend op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter, na een gelukt doelpunt of vrijworp van B1, heeft inwerper A1 de bal achter de eindlijn. Voordat A1 de bal loslaat, maakt B2 illegaal contact met A2 op het speelveld. Dit is de 5^{de} ploegfout van ploeg B.
Interpretatie: Tenzij het contact van B2 tegen A2 voldoet aan de criteria van een onsportieve overtreding, is het een inworp fout. A2 mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling, ongeacht of ploeg B reeds in ploegfoutenlast is. Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg A vanop de plaats het dichtst waar de fout van B2 gebeurde behalve direct onder het doelbord. De inwerper van ploeg A zal niet het recht hebben om langs de eindlijn te bewegen vanaf de aangewezen inworp plaats of een pass te geven naar een ploegmaat achter de eindlijn, vooraleer de bal los te laten, zoals na een gelukt doelpunt of vrijworp.
- 34.4 **Voorbeeld:** Met 58 seconden resterend op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter, voordat inwerper A1 de bal lost, maakt B2 illegaal contact met A2 op het terrein.
Interpretatie: Tenzij het contact van B2 tegen A2 voldoet aan de criteria van een onsportieve overtreding, is het een inworp fout. A2 mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling. Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg A in het aanvalsvak van ploeg A vanop de plaats het dichtst waar de fout van B2 gebeurde.
- 34.5 **Voorbeeld:** Met 55 seconden resterend op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter, voordat inwerper A1 de bal lost, maakt B2 contact met A2 op het terrein op zo'n wijze dat de fout voldoet aan de criteria van een onsportieve fout. Een onsportieve fout wordt gefloten tegen B2.

Interpretatie: A2 mag 2 vrijworpen nemen zonder opstelling, Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg A aan het inwerplijntje in haar aanvalsvak met 14 seconden op de shotklok.

- 34.6 **Voorbeeld:** Met 54 seconden resterend op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter, voordat inwerper A1 de bal lost, maakt B2 illegaal contact met A2 op het terrein. Een inworp fout wordt gefloten tegen B2. Dan wordt A2 belast met een technische fout.

Interpretatie: Het spel wordt hervat met 1 vrijworp voor een speler van ploeg B, gevolgd door 1 vrijworp voor A2 en een inworp voor ploeg A vanaf de plaats die het dichtst bij de plaats waar B2 de fout maakte. Indien in het verdedigingsvak, heeft ploeg A 24 seconden op de shotklok. Indien in het aanvalsvak, heeft ploeg A 14 seconden op de shotklok, als er 13 seconden of minder op de shotklok staan en de resterende tijd als er 14 seconden of meer op de shotklok staan.

- 34.7 **Voorbeeld:** Met 53 seconden resterend op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter, voordat inwerper A1 de bal lost maakt A2 contact met B2 op het speelveld. Er wordt een fout van de ploeg in balbezit gefloten tegen A2.

Interpretatie: Ploeg A heeft geen voordeel behaald door A2's aanvallende fout. A2 wordt een persoonlijke fout ten laste gelegd, tenzij er een contact is dat voldoet aan de criteria van een onsportieve fout of een diskwalificerende fout. De wedstrijd wordt hervat met een inworp van ploeg B vanaf de plaats die het dichtst bij de plek ligt waar de fout van A2 plaatsvond.

- 34.8 **Voorbeeld:** Met 51 seconden resterend op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter en met een score van 83-80, heeft inwerper A1 de bal nog in zijn handen, wanneer B2 contact maakt met A2 in het andere vak als waar de inworp plaats vond. Er wordt een fout gefloten van B2 tegen A2.

Interpretatie: Tenzij B2's contact met A2 voldoet aan de criteria van een onsportieve fout, is dit het een inworp overtreding. A2 mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling. Het spel wordt hervat met een inworp voor ploeg A vanaf de plek die het dichtst bij de fout van B2 was.

- 34.9 **Voorbeeld:** Met 48 seconden resterend op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter en met een score van 83-80, heeft inwerper A1 de bal reeds gelost, wanneer B2 contact maakt met A2 in het andere vak als waar de inworp plaats vond. Er wordt een fout gefloten van B2 tegen A2.

Interpretatie: Tenzij B2's contact met A2 voldoet aan de criteria van een onsportieve fout, is dit geen inworp fout daar inwerper A1 de bal reeds gelost had. Dit is een persoonlijke fout van B2 en zal als dusdanig bestraft worden.

ART.35 Dubbele fout

- 35.1 **Stelling.** Een fout kan persoonlijk, onsportief, diskwalificerend of technisch zijn. Om beschouwd te worden als dubbele fout, moeten beide fouten spelersfouten zijn tussen dezelfde 2 tegenstanders en van dezelfde categorie. Ofwel zijn het beide persoonlijke fouten ofwel een combinatie van onsportieve en diskwalificerende fouten. Er worden geen vrijworpen toegekend, ongeacht de ploegfouten. De dubbelfout is het gevolg van fysiek contact en daarom kunnen technische fouten geen deel uit maken van een dubbelfout omdat zij fouten zijn zonder contact.

Indien beide fouten, die ongeveer tegelijkertijd plaats vonden, niet van dezelfde categorie zijn (persoonlijk tegenover onsportief/diskwalificerend), dan is dat geen dubbelfout. De straffen heffen elkaar niet op. De persoonlijke fout wordt beschouwd als eerste te hebben plaatsgehad gevolgd door de onsportieve/diskwalificerende fout.

- 35.2 **Voorbeeld:** A1 dribbelt als A2 en B2 belast worden met een technische fout..

Interpretatie: Technische fouten maken geen deel uit van een dubbelfout. De straffen heffen elkaar op. Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg A op de plaats waar de bal was wanneer de eerste technische fout viel. Ploeg A zal het restant op de shotklok hebben.

- 35.3 **Voorbeeld:** Dribbelaar A1 en B1 maken een fout op mekaar op ongeveer hetzelfde ogenblik. Dit is de tweede ploegfout voor ploeg A en de vijfde ploegfout voor ploeg B in dat quarter.
Interpretatie: Daar beide fouten van dezelfde categorie zijn (persoonlijke fouten) is dit een dubbele fout. Het verschil in het aantal ploegfouten is niet relevant. Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg A op de plaats het dichtst waar de dubbelfout gebeurde. Ploeg A zal het restant op de shotklok hebben.
- 35.4 **Voorbeeld:** A1, met de bal in zijn handen in zijn act-of-shooting, en B1 maken een persoonlijke fout op mekaar op ongeveer hetzelfde ogenblik.
Interpretatie: Daar beide fouten van dezelfde categorie zijn is dit een dubbele fout. Als A1 scoort, zal dit doelpunt niet tellen. Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg A ter hoogte van de vrijworpleijn.
 Als A1 niet scoort zal het spel hervat worden met een inworp voor ploeg A op de plaats het dichtst waar de dubbelfout gebeurde.
 In beide gevallen zal ploeg A het restant op de shotklok hebben.
- 35.5 **Voorbeeld:** Het shot van A1 is in de lucht als A1 en B1 een persoonlijke fout op mekaar maken op ongeveer hetzelfde ogenblik.
Interpretatie: Daar beide fouten van dezelfde categorie zijn is dit een dubbele fout. Als de bal in de basket gaat, dan telt het doelpunt. Het spel wordt hervat met een inworp van ploeg B van achter haar eindlijn zoals na elk succesvol doelpunt.
 Als de bal niet in de basket gaat, is dat een sprongbalsituatie. Het spel zal hervat worden volgens de pijl van het wisselend balbezit.
- 35.6 **Voorbeeld.** Ploeg A heeft 2 ploegfouten en ploeg B heeft 3 ploegfouten in dat quarter. Dan:
 (a) Bij de strijd om op de post een plaats in te nemen, duwen A1 en B1 mekaar terwijl A2 dribbelt.
 (b) Bij een rebound duwen A1 en B1 elkaar.
 (c) Bij het ontvangen van een pass van A2, duwen A1 en B1 elkaar.
Interpretatie: In alle gevallen is dit een dubbele fout. Het spel zal hervat worden met:
 (a) en (c): een inworp voor ploeg A vanaf de plaats dichtst gelegen bij waar de dubbele fout plaats vond.
 (b) een inworp voor wisselend balbezit.
- 35.7 **Voorbeeld:** B1 maakt een fout door dribbelaar A1 te duwen, 3^{de} ploegfout in dat quarter. A1 maakt op ongeveer hetzelfde ogenblik een onsportieve fout op B1 voor een tik met een elleboog.
Interpretatie: De twee fouten zijn niet van dezelfde categorie (persoonlijk en onsportief). De straffen heffen elkaar niet op. De persoonlijke fout wordt altijd geacht zich eerst te hebben voorgedaan. De inworp voor ploeg A zal gecancelled worden omdat er nog andere sancties moeten uitgevoerd worden. B1 mag 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van de springers. Het spel zal hervat worden met een inworp aan het inworpstreepje in het aanvalsvak met 14 seconden op de shotklok.
- 35.8 **Voorbeeld:** B1 maakt een fout door dribbelaar A1 te duwen, 5^{de} ploegfout in dat quarter. A1 maakt op ongeveer hetzelfde ogenblik een onsportieve fout op B1 voor een tik met een elleboog.
Interpretatie: De twee fouten zijn niet van dezelfde categorie (persoonlijk en onsportief) en daarom is dit geen dubbelfout. De straffen heffen elkaar niet op. De persoonlijke fout wordt altijd geacht zich eerst te hebben voorgedaan. A1 mag 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van de springers. B1 mag 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van de springers. Het spel zal hervat worden met een inworp aan het inworpstreepje in het aanvalsvak met 14 seconden op de shotklok.
- 35.9 **Voorbeeld:** Dribbelaar A1 maakt een aanvallende fout op B1, 5^{de} ploegfout in dat quarter. B1 maakt op ongeveer hetzelfde ogenblik een onsportieve fout op A1 voor een tik met een elleboog.
Interpretatie: De twee fouten zijn niet van dezelfde categorie (persoonlijk en onsportief) en daarom is dit geen dubbelfout. De straffen heffen elkaar niet op. De

persoonlijke fout wordt altijd geacht zich eerst te hebben voorgedaan. De inworp straf voor ploeg B's balbezit wordt geannuleerd omdat er nog andere straffen moeten uitgevoerd worden. A1 mag 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van de springers. Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg A aan het inworpstreepje in het aanvalsvak met 14 seconden op de shotklok.

- 35.10 **Voorbeeld:** A1 dribbelt wanneer A1 en B1 op ongeveer hetzelfde ogenblik een fout maken op mekaar.

- (a) Beide fouten zijn persoonlijke fouten.
- (b) Beide fouten zijn onsportieve fouten.
- (c) De fout van A1 is een onsportieve, die van B1 is een diskwalificerende fout.
- (d) De fout van B1 is een onsportieve, die van A1 is een diskwalificerende fout.

Interpretatie: In alle gevallen zijn de fouten van dezelfde categorie (persoonlijke of onsportief/diskwalificerend) en daarom is dit een dubbelfout. Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg A op de plaats het dichtst waar de dubbelfout gebeurde met het restant op de shotklok.

ART.36 Technische fout

- 36.1 **Stelling.** Een waarschuwing wordt gegeven aan een speler voor een actie of gedrag die bij herhaling zou kunnen leiden tot een technische fout. Die waarschuwing zal ook meegedeeld worden aan de coach van die ploeg en zal van toepassing zijn voor elk ander lid van de ploeg voor gelijkaardige acties en voor het verdere verloop van de wedstrijd. Een waarschuwing zal enkel worden gegeven als de wedstrijdklok stil staat en de bal dood is.

- 36.2 **Voorbeeld:** A1 krijgt een waarschuwing voor het belemmeren van een inworp of voor elke andere actie die bij herhaling kan leiden tot een technische fout.

Interpretatie: A1's waarschuwing zal ook worden gecommuniceerd aan hoofdcoach van ploeg A en zal gelden voor alle leden van ploeg A voor soortgelijke acties, voor de rest van de wedstrijd.

- 36.3 **Stelling.** Terwijl een speler in zijn act-of-shooting is, is het voor een tegenstrever niet toegelaten om de doelende speler af te leiden door de handen dicht bij de ogen van de werper te brengen, luid te roepen, hevig met zijn voeten te stampen of in zijn handen te klappen nabij de schutter. Indien de doelende speler daardoor benadeeld is, wordt een technische fout opgelegd, of indien de doelende speler niet benadeeld is, mag een waarschuwing gegeven worden.

- 36.4 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een doelpoging (act-of-shooting) terwijl B1 tracht A1 af te leiden door met de handen voor de ogen van A1 te wuiven of door luid te roepen of hard met zijn voeten op de grond te stampen. De doelpoging van A1 is dan

- (a) gelukt.
- (b) niet gelukt.

Interpretatie:

- (a) Het doel van A1 telt. Een waarschuwing wordt gegeven aan B1 en meegedeeld aan coach B. Het spel wordt hervat met een inworp van ploeg B van achter haar eindlijn. Indien leden van ploeg B reeds een waarschuwing had gekregen voor gelijkaardig gedrag, moet B1 bestraft worden met een technische fout. Een speler van ploeg A zal 1 vrijworp nemen zonder opstelling. Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg B van achter de eindlijn.
- (b) Een technische fout wordt aan B1 gegeven. Om het even welke speler van ploeg A mag één vrijworp nemen zonder opstelling van de springers. Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg A op de plaats het dichtst bij de plaats waar de technische fout van B1 plaatsvond.

- 36.5 **Stelling.** Wanneer de scheidsrechters constateren dat van één ploeg met meer dan 5 spelers gelijktijdig op het terrein zijn terwijl de wedstrijdklok loopt, wil dit zeggen dat tenminste 1 speler terug op het terrein gestapt is of illegaal op het terrein gebleven is.

De vergissing moet onmiddellijk rechtgezet worden zonder daarbij de tegenstrever nadeel te berokkenen.

Wat zich heeft voorgedaan in de periode tussen de illegale deelname en het moment waarop de illegale deelname wordt ontdekt, blijft geldig.

Ten minste één speler zal het speelveld onmiddellijk moeten verlaten en de coach van die ploeg wordt belast met een technische fout, die met een 'B₁' wordt geregistreerd. Het is de verantwoordelijkheid van de coach dat een vervanging correct verloopt.

- 36.6 **Voorbeeld:** Tijdens de wedstrijd, als de klok loopt, constateert men dat ploeg A met 6 spelers op het terrein aan het spel deelneemt.

- (a) Op het ogenblik van de ontdekking heeft ploeg B (met 5 spelers) balcontrole.
- (b) Op het ogenblik van de ontdekking heeft ploeg A (met meer dan 5 spelers) balcontrole.

Interpretatie:

De wedstrijd wordt onmiddellijk stopgezet, tenzij men ploeg B zou benadelen.

Een speler van ploeg A aangeduid door de coach zal verwijderd moeten worden en een technische fout (opgetekend als 'B₁') aan coach A opgelegd worden.

- 36.7 **Voorbeeld:** Terwijl de wedstrijdklok loopt heeft ploeg A 6 spelers op het speelveld. Dit wordt geconstateerd nadat:

- (a) A1 een aanvallende fout begaat.
- (b) A1 een doelpunt scoort.
- (c) B1 een fout maakt op A1 tijdens zijn mislukt shot voor een velddoelpunt.
- (d) De 6^{de} speler het terrein verlaten heeft.

Interpretatie:

In alle gevallen zal de coach van ploeg A belast worden met een technische fout, genoteerd als 'B₁'.

In (a), (b) en (c) moet een speler aangeduid door de coach het terrein verlaten. Om het even welke speler van ploeg B zal één vrijworp nemen zonder opstelling.

Het spel zal hervat worden

- (a) met een inworp voor ploeg B vanop de plaats het dichtst bij de fout van A1.
- (b) met een inworp voor ploeg B vanachter de eindlijn zoals na elk gelukt doelpunt.
- (c) A1 krijgt 2/3 vrijworpen toegewezen.
- (d) vanop de plaats het dichtst waar het spel was gestopt. Indien geen van beide ploegen balbezit had of recht had op balbezit, is dit een sprongbalsituatie.

- 36.8 **Stelling.** Na zijn 5^{de} persoonlijke, technische of onsportieve fout, wordt de speler een uitgesloten speler. De uitgesloten speler is geen gediskwalificeerde speler en mag op de spelersbank blijven zitten.

Wanneer de scheidsrechter constateert dat een uitgesloten speler op het terrein is terwijl de wedstrijdklok loopt, moet deze speler illegaal op het terrein zijn gebleven of teruggekomen.

De fout moet onmiddellijk worden hersteld zonder de tegenstanders te benadelen.

Wat er gebeurd is in de periode tussen de illegale deelname en het stoppen van de wedstrijd wanneer de illegale deelname ontdekt werd, blijft geldig.

De uitgesloten speler wordt uit de wedstrijd genomen en er wordt een technische fout ten laste gelegd tegen de hoofdcoach van die ploeg, genoteerd als 'B₁'. De hoofdcoach is verantwoordelijk om ervoor te zorgen dat alleen speelgerechtigde spelers op het veld zijn tijdens de wedstrijd als de klok loopt.

- 36.9 **Voorbeeld:** Terwijl de wedstrijdklok loopt, is uitgesloten speler B1 op het terrein. De illegale deelname van B1 wordt ontdekt:

- (a) wanneer de bal terug levend is en ploeg A balcontrole heeft.
- (b) wanneer de bal terug levend is en ploeg B balcontrole heeft.
- (c) wanneer de bal opnieuw dood is en B1 nog steeds aan de wedstrijd deelneemt.

Interpretatie:

De wedstrijd wordt onmiddellijk gestopt tenzij ploeg A daardoor benadeeld wordt. B1 moet het terrein verlaten. Een technische fout moet opgelegd worden aan coach B, opgetekend als 'B₁'.

- 36.10 **Voorbeeld:** Terwijl de wedstrijdklok loopt, is uitgesloten speler A1 op het terrein. De illegale deelname van A1 wordt ontdekt nadat:
- (a) A1 een doelpunt scoort.
 - (b) A1 een fout begaat tegen B1.
 - (c) B1 een fout begaat op dribbelaar A1. Dit is de 5^{de} ploegfout van ploeg B in dat quarter.
- Interpretatie:**
De wedstrijd zal onmiddellijk gestopt worden. A1 moet het veld verlaten. Coach A wordt belast met een technische fout genoteerd als 'B₁'.
- (a) Het doelpunt van A1 is geldig.
 - (b) A1's fout is een spelersfout en zal op het wedstrijdformulier in de ruimte achter zijn 5^{de} fout genoteerd worden.
 - (c) De vervanger van A1 zal de 2 vrijworpen nemen.
- 36.11 **Voorbeeld:** Met 7 seconden op de wedstrijdklok in het vierde quarter en met de score A 70 - B 70, wordt A1 een vijfde persoonlijke fout ten laste gelegd en wordt hij uitgesloten. Na de volgende time-out kreeg ploeg A balcontrole en scoort A1 een doelpunt. A1's illegale deelname wordt op dat moment ontdekt met nog 1 seconde op de wedstrijdklok.
- Interpretatie:** Het doelpunt van A1 telt. De hoofdcoach van ploeg A krijgt een technische fout, genoteerd als een 'B₁'. Om het even welke speler van ploeg B mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling. De wedstrijd wordt hervat met een inworp van ploeg B van achter de eindlijn met nog 1 seconde op de wedstrijdklok.
- 36.12 **Stelling.** Wanneer een speler een fout veinst zal volgende procedure gevolgd worden:
- Zonder de wedstrijd te onderbreken toont de scheidsrechter het signaal faken (2 maal de neergaande onderarm).
 - Van zodra de wedstrijd gestopt is om welke reden dan ook, zal de waarschuwing gecommuniceerd worden aan de speler en zijn coach. Elke ploeg heeft recht op één waarschuwing voor faken.
 - De volgende keer dat gelijk welke speler van die ploeg een fout veinst, zal een technische fout gefloten worden. Dit geldt ook als de wedstrijd nog niet onderbroken is geweest en de vorige waarschuwing nog niet gecommuniceerd is aan gelijk welke speler of de coach van die ploeg.
 - Als een speler overdreven faket zonder enig contact optreedt, kan onmiddellijk een technische fout gefloten worden zonder waarschuwing.
 - Alle situaties waarin wordt gefaket dat er een fout is gemaakt moeten worden aangepakt, ongeacht of er wel of geen overtredingen worden bestraft in dezelfde situatie.
 - Een speler kan bij elk spel zowel een fout als een 'fake fout waarschuwing' ten laste worden gelegd, of de speler die de fout beging kan ook een 'fake fout waarschuwing' ten laste worden gelegd.
- 36.13 **Voorbeeld:** B1 verdedigt op dribbelaar A1. A1 duwt B1 en A1 maakt een plotselinge beweging met het hoofd om de indruk te wekken dat B1 een fout maakt. De scheidsrechter fluit een aanvallende fout tegen A1.
- Interpretatie:** Naast de aanvallende fout tegen A1, zal de scheidsrechter A1 een waarschuwing voor faken geven (als dit de eerste waarschuwing voor faken is voor die ploeg) of een technische fout (als het de tweede waarschuwing voor faken voor die ploeg is).
- 36.14 **Voorbeeld:** B1 verdedigt op dribbelaar A1. A1 duwt B1 en A1 maakt een plotselinge beweging met het hoofd om de indruk te wekken dat B1 een fout maakt. De scheidsrechter fluit een verdedigende fout tegen B1.
- Interpretatie:** Naast de verdedigende fout tegen B1, zal de scheidsrechter A1 een waarschuwing voor faken geven (als dit de eerste waarschuwing voor faken is voor die ploeg) of een technische fout (als het de tweede waarschuwing voor faken voor die ploeg is).
- 36.15 **Voorbeeld:** A1 dribbelt met B1 als verdediger. A1 maakt een plotse beweging met zijn hoofd om de indruk te geven dat B1 een fout op hem maakt. A1 kreeg het signaal faken

(2 maal de neergaande onderarm) van de scheidsrechter. Later in de wedstrijd, in dezelfde klok levend periode,

(a) valt A1 op de grond om de indruk te geven dat B1 hem geduwd heeft.

(b) valt B2 op de grond om de indruk te geven dat A2 hem geduwd heeft

Interpretatie:

(a) De scheidsrechter gaf al een waarschuwing aan A1 bij de eerste fake met zijn hoofd door hem het signaal met tweemaal neergaande onderarm te tonen. A1 wordt belast met een technische fout voor het vallen op de grond omdat dit de 2^{de} fake was, zelfs als er geen onderbreking van de wedstrijd geweest is om de waarschuwing voor de 1^{ste} fake te communiceren aan A1 noch aan coach A.

(b) De scheidsrechter zal aan B2 een eerste waarschuwing geven voor de fake door het signaal met tweemaal neergaande onderarm te tonen. De waarschuwing wordt gecommuniceerd aan B2 en de coach van ploeg B, wanneer de wedstrijdklok de volgende keer wordt stilgezet om wat voor reden dan ook. Omdat dit de eerste onderbreking van het spel is na A1's fake, zal die waarschuwing ook worden gecommuniceerd naar de coach van ploeg A.

- 36.16 **Voorbeeld:** B1 verdedigt op dribbelaar A1. B1 valt neer en probeert de indruk te wekken dat A1 een fout maakt. Tegelijkertijd maakt A1 een plotselinge beweging met het hoofd om de indruk te wekken dat B1 een fout maakt.

Interpretatie: De scheidsrechter geeft aan A1 en B1 een waarschuwing voor faken geven (als dit de eerste waarschuwing voor faken is voor die ploeg) of een technische fout (als het de tweede waarschuwing voor faken voor die ploeg is).

- 36.17 **Stelling.** Ernstige blessures kunnen optreden als men buitensporig zwaaien (swingen) van de ellebogen toelaat, vooral tijdens reboundacties en situaties waar de speler in balbezit dicht op de huid gezeten wordt. Als zulke actie resulteert in een contact, dan kan er een persoonlijke, onsportieve of zelfs een diskwalificerende fout gefloten worden. Als deze actie niet resulteert in een contact, kan er een technische fout gefloten worden.

- 36.18 **Voorbeeld:** A1 neemt de bal bij een rebound en wordt onmiddellijk kort verdedigd door B1. Zonder contact te maken met B1, swingt A1 buitensporig met zijn ellebogen in een poging B1 te intimideren of om voldoende ruimte vrij te maken om te pivoteren, te passen of te dribbelen.

Interpretatie: A1's actie is zeker niet conform de geest en de bedoeling van de spelregels. Een technische fout kan gefloten worden tegen A1.

- 36.19 **Stelling.** Een speler die 2 technische fouten of 2 onsportieve fouten of 1 technische en 1 onsportieve fout maakt, zal automatisch worden gediskwalificeerd.

Een coach die 2 technische fouten ('C') heeft begaan vanwege persoonlijk onsportief gedrag of 3 technische fouten, ofwel allemaal ('B') of één ervan ('C'), wordt automatisch gediskwalificeerd.

Wanneer personen gediskwalificeerd worden, moeten zij de wedstrijd onmiddellijk verlaten (niet langer dan 30 seconden) en moeten zij naar de kleedkamer van hun ploeg gaan en daar blijven voor de duur van de wedstrijd of het gebouw verlaten.

- 36.20 **Voorbeeld:** A1 heeft zijn 1^{ste} technische fout begaan tijdens de 1^{ste} helft wegens hangen aan de ring. Zijn 2^{de} technische fout krijgt hij in de 2^{de} helft wegens onsportief gedrag.

Interpretatie: A1 zal automatisch gediskwalificeerd worden. Enkel deze 2^{de} technische fout moet bestraft worden. Er is geen bijkomende straf voor de diskwalificatie. Het is de tijdwaarnemer die de scheidsrechter onmiddellijk moet waarschuwen wanneer de speler zijn 2^{de} technische fout maakt en automatisch moet gediskwalificeerd worden.

- 36.21 **Stelling.** Na zijn 5^{de} persoonlijke, technische of onsportieve fout, wordt de speler een uitgesloten speler. Na zijn 5^{de} fout zullen alle technische fouten tegen hem, belast worden aan de coach opgetekend als "B₁".

De uitgesloten speler is geen gediskwalificeerde speler en mag in het spelersbankgebied blijven.

- 36.22 **Voorbeeld:** B1 heeft een technische fout of onsportieve fout begaan tijdens het 1^{ste} quarter. In het 4^{de} quarter maakt hij zijn 5^{de} fout, 2^{de} ploegfout in dat quarter. Op weg naar de bank krijgt hij nog een technische fout.

Interpretatie: B1 wordt niet gediskwalificeerd. Met zijn 5^{de} fout is B1 een uitgesloten speler geworden. Alle verdere technische fouten komen op naam van de coach en worden opgetekend als "B₁". Gelijk welke speler van ploeg A mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf de plaats dichtst bij waar de bal was op het moment dat de laatste technische fout van B1 werd gefloten.

- 36.23 **Voorbeeld:** B1 begaat een fout op dribbelaar A1. Dit is de 5e persoonlijke fout voor B1 en de 2^{de} ploegfout voor ploeg B in het quarter. Op weg naar de bank krijgt B1 nog een diskwalificerende fout.

Interpretatie: B1 is gediskwalificeerd en moet naar de kleedkamer of indien B1 dat wenst, het gebouw verlaten. De diskwalificerende fout van B1 wordt op het wedstrijdblad genoteerd als 'D' en bij de coach van ploeg B als "B₂". Gelijk welke speler van ploeg A mag 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf het inworplijntje in het aanvalsvak van ploeg A. Ploeg A krijgt 14 seconden op de shotklok.

- 36.24 **Voorbeeld:** B1 begaat een fout op dribbelaar A1. Dit is de 5e persoonlijke fout voor B1 en de 5^{de} ploegfout voor ploeg B in dat quarter. Op weg naar de bank krijgt B1 nog een diskwalificerende fout.

Interpretatie: B1 is gediskwalificeerd en moet naar de kleedkamer of indien B1 dat wenst, het gebouw verlaten. De diskwalificerende fout van B1 wordt op het wedstrijdblad genoteerd als 'D' en bij de coach van ploeg B als "B₂". A1 mag 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers. Nadien mag gelijk welke speler van ploeg A 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf het inworplijntje in het aanvalsvak van ploeg A. Ploeg A krijgt 14 seconden op de shotklok.

- 36.25 **Voorbeeld:** A1 heeft in de 1^{ste} helft een technische fout gekregen voor het opzettelijk vertragen van de wedstrijd. In de 2^{de} helft krijgt hij een onsportieve fout voor een hard contact tegen B1.

Interpretatie: Het is de tijdwaarnemer die de scheidsrechter onmiddellijk moet waarschuwen wanneer een speler één technische en één onsportieve fout gemaakt heeft en dat A1 automatisch gediskwalificeerd wordt. Enkel deze onsportieve fout moet bestraft worden. Er is geen bijkomende straf voor de diskwalificatie. B1 mag 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg B vanaf het inworplijntje in het aanvalsvak van ploeg B. Ploeg B krijgt 14 seconden op de shotklok.

- 36.26 **Voorbeeld:** A1 heeft in de 1^{ste} helft een onsportieve fout gemaakt voor het stoppen van de transitie van de aanvallers met een onnodig contact. Tijdens de 2^{de} helft, terwijl A2 dribbelt in zijn verdedigingsvak wordt tegen A1 een technische fout gefloten voor het faken van een fout weg van de bal.

Interpretatie: Het is de tijdwaarnemer die de scheidsrechter onmiddellijk moet waarschuwen wanneer een speler één technische en één onsportieve fout gemaakt heeft en dat A1 automatisch gediskwalificeerd wordt. De technische fout is de enige fout die moet bestraft worden. Er is geen bijkomende straf voor de diskwalificatie. Gelijk welke speler van ploeg B mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf de plaats dichtst bij waar de bal was, op het moment dat de technische fout van A1 plaats vond. Ploeg A krijgt de resterende seconden op de shotklok.

- 36.27 **Stelling.** Een speler-coach wordt automatisch uitgesloten wanneer hij belast wordt met volgende fouten:
- 2 technische fouten als speler.
 - 2 onsportieve fouten als speler.
 - 1 onsportieve en 1 technische fout als speler.
 - 1 technische fout als coach, genoteerd als "C₁" en 1 onsportieve of technische fout als speler.
 - 1 technische fout als coach, genoteerd als "B₁" of "B₂", 1 technische fout als coach, genoteerd als "C₁" en 1 onsportieve of technische fout als speler.
 - 2 technische fouten als coach, genoteerd als "B₁" of "B₂" en 1 onsportieve of technische fout als speler.
 - 2 technische fouten als coach, genoteerd als "C₁".
 - 1 technische fout als coach, genoteerd als "C₁" en 2 technische fouten als coach, genoteerd als "B₁" of "B₂".
 - 3 technische fouten als coach, genoteerd als "B₁" of "B₂".
- Wanneer een speler-coach automatisch wordt gediskwalificeerd, wordt 'GD' genoteerd op het scoreformulier achter de fout die leidde tot de automatische diskwalificatie. De speler die is aangewezen als de nieuwe aanvoerder wordt de nieuwe speler-coach.
- 36.28 **Voorbeeld:** Speler-coach A1 heeft in het 1^{ste} quarter een technische fout gekregen voor het faken van een fout als speler. In het 4^{de} quarter, terwijl A2 dribbelt, krijgt speler-coach A1 een technische fout voor zijn persoonlijk gedrag als coach, genoteerd als "C₁". **Interpretatie:** Speler-coach A1 zal automatisch gediskwalificeerd worden. Enkel de 2^{de} technische fout moet bestraft worden. Er is geen bijkomende straf voor de diskwalificatie. De tijdwaarnemer moet de official onmiddellijk waarschuwen wanneer een speler-coach één technische fout als speler en één persoonlijke technische fout als coach gemaakt heeft en dat A1 automatisch moet gediskwalificeerd worden. Gelijk welke speler van ploeg B mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf de plaats dichtst bij waar de bal was, op het moment dat de technische fout plaats vond. Ploeg A krijgt de resterende seconden op de shotklok.
- 36.29 **Voorbeeld:** Speler-coach A1 heeft in het 2^{de} quarter een onsportieve fout gemaakt tegen B1 als speler. In het 3^{de} quarter, krijgt speler-coach A1 een technische fout voor het onsportief gedrag van de kinesist, genoteerd als "B₁". Terwijl A2 dribbelt in het 4^{de} quarter krijgt speler-coach A1 een technische fout voor vervanger A6, genoteerd als "B₁" voor coach A1. **Interpretatie:** Speler-coach A1 zal automatisch gediskwalificeerd worden. Enkel de 2^{de} technische fout moet bestraft worden. Er is geen bijkomende straf voor de diskwalificatie. De tijdwaarnemer moet de official onmiddellijk waarschuwen wanneer een speler-coach belast wordt met één onsportieve fout als speler en twee technische fouten voor zijn bank als coach. A1 zal automatisch gediskwalificeerd worden. Gelijk welke speler van ploeg B mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf de plaats dichtst bij waar de bal was, op het moment dat de technische fout tegen A6 plaats vond. Ploeg A krijgt de resterende seconden op de shotklok.
- 36.30 **Voorbeeld:** Speler-coach A1 heeft in het 2^{de} quarter een technische fout gekregen voor zijn persoonlijk gedrag als coach, genoteerd als "C₁". In het 4^{de} quarter begaat hij een onsportieve fout tegen B1 als speler. **Interpretatie:** Speler-coach A1 zal automatisch gediskwalificeerd worden. De onsportieve fout is de enige fout die moet bestraft worden. Er is geen bijkomende straf voor de diskwalificatie. De tijdwaarnemer moet de official onmiddellijk waarschuwen wanneer een speler-coach één persoonlijke technische fout als coach en één onsportieve als speler gemaakt heeft en dat A1 automatisch moet gediskwalificeerd worden. B1 mag 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg B vanaf het inworplijntje in het aanvalsvak van ploeg B. Ploeg B krijgt 14 seconden op de shotklok.

- 36.31 **Voorbeeld:** Speler-coach A1 is speler wanneer vervanger A6 wordt belast met een technische fout.
Interpretatie: De technische fout als gevolg van onsportief gedrag van andere personen die op de spelersbank mogen plaatsnemen zal belast worden aan de speler-coach, zelfs als er een assistent-coach op het wedstrijdblad staat.
- 36.32 **Voorbeeld:** Tijdens een pauze wordt
(a) vervanger A6
(b) speler-coach A1
(c) de dokter van ploeg A
belast met een technische fout.
Interpretatie: de technische fout wordt belast aan
(a) A6 als speler,
(b) A1 als speler,
(c) A1 als speler-coach,
zelfs als er een assistent-coach op het wedstrijdblad staat.
- 36.33 **Voorbeeld:** Speler-coach A1 heeft 4 fouten gemaakt als speler en 1 technische fout als coach.
Interpretatie: Speler-coach A1 kan niet verder gaan als speler daar hij in totaal 5 fouten heeft gemaakt als speler en als coach. A1 mag wel doorgaan als coach.
- 36.34 **Voorbeeld:** Speler-coach A1 heeft 1 technische fout gemaakt als speler en 1 technische fout als coach.
Interpretatie: Speler-coach wordt automatisch gediskwalificeerd (GD) voor het begaan van 2 persoonlijke technische fouten ('C').
- 36.35 **Stelling.** Wanneer de wedstrijdklok 2:00 of minder aangeeft in het 4^{de} quarter of in elke overtime, en de scheidsrechter de bal ter beschikking moet stellen voor de inwerper en met een verdediger die de inworp bemoeilijkt, dan moet de volgende procedure toegepast worden:
- De official moet het signaal gebruiken voor het illegaal overschrijden van de grenslijn als een waarschuwing voor de verdediger vooraleer de bal ter beschikking is van de inwornemer.
 - Indien de verdediger daarna enig deel van zijn lichaam over de grenslijn brengt om de inworp te bemoeilijken, moet een technische fout gefloten worden zonder verdere verwittiging.
- 36.36 **Voorbeeld:** Met 1:08 resterend op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter heeft A1 de bal in handen voor een inworp in zijn
(a) aanvalsvak.
(b) verdedigingsvak.
De scheidsrechter toont het signaal voor het illegaal overschrijden van de grenslijn als een waarschuwing. B1 beweegt de handen over de grenslijn om de inworp van A1 af te blokken.
Interpretatie: Vermits de official een waarschuwing gegeven heeft vooraleer hij de bal overhandigde aan A1, moet B1 belast worden met een technische fout voor het bemoeilijken van de inworp. Gelijk welke speler van ploeg A mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf de plaats dichtst bij waar de bal was, op het moment dat de technische fout plaats vond. Ploeg A krijgt
(a) 14 seconden op de shotklok indien het 13 seconden of minder waren op de shotklok en de resterende tijd indien er 14 seconden of meer stonden.
(b) 24 seconden op de shotklok.

- 36.37 **Stelling.** Tijdens de eerste 3 quarters en wanneer de wedstrijdklok meer dan 2:00 aangeeft in het 4^{de} quarter en in elke verlenging treedt een inworpsituatie op. Als de verdedigende speler enig lichaamsdeel over de grenslijn beweegt om de inworp te hinderen, is de volgende procedure van toepassing:
- De scheidsrechter zal het spel onmiddellijk onderbreken en een verbale waarschuwing geven aan de verdedigende speler en de hoofdcoach van die ploeg. Deze waarschuwing geldt voor alle spelers van die ploeg voor de rest van de wedstrijd.
 - Indien de verdediger dan nogmaals enig deel van zijn lichaam over de grenslijn beweegt om de inworp te bemoeilijken, moet een technische fout gefloten worden zonder verdere verwittiging.
- 36.38 **Voorbeeld:** Met 4:27 resterend op de wedstrijdklok in het 2^{de} quarter, na het doelpunt van B1 heeft A1 de bal in de handen voor een inworp van achter de eindlijn. B1 beweegt de handen over de eindlijn om de inworp van A1 te blokkeren.
- Interpretatie:**
- (a) Als een speler van ploeg B zich voor de eerste keer in de wedstrijd een inworp heeft belemmerd, zal de scheidsrechter de wedstrijd onmiddellijk onderbreken en een verbale waarschuwing geven aan B1 en de hoofdcoach van ploeg B. Deze waarschuwing geldt voor alle spelers van ploeg B voor de rest van de wedstrijd.
 - (b) Als de scheidsrechter tijdens de wedstrijd al een mondelinge waarschuwing heeft gegeven aan een speler van ploeg B voor het belemmeren van een inworp, wordt B1 een technische fout belast. Om het even welke speler van ploeg A mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling. Het spel wordt hervat met een inworp van ploeg A van achter haar eindlijn. Ploeg A heeft 24 seconden op de shotklok.
- 36.39 **Stelling.** Wanneer een technische fout gefloten wordt, dan moet die éne vrijworp van de straf onmiddellijk uitgevoerd worden zonder opstelling van springers. Nadat deze vrijworp uitgevoerd is, moet het spel hervat worden vanaf de plaats dichtst bij waar de bal was, op het moment dat de technische fout plaats vond.
- 36.40 **Voorbeeld:** Met 21 seconden op de shotklok dribbelt A1 in zijn verdedigingsvak wanneer B1 een technische fout begaat.
- Interpretatie:** Gelijk welke speler van ploeg A mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf de plaats dichtst bij waar de bal was, op het moment dat de technische fout van B1 plaats vond. Ploeg A zal een nieuwe 8-seconden periode krijgen en de shotklok zal gereset worden op 24 seconden.
- 36.41 **Voorbeeld:** Met 21 seconden op de shotklok dribbelt A1 in zijn verdedigingsvak wanneer A2 een technische fout begaat.
- Interpretatie:** Gelijk welke speler van ploeg B mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf de plaats dichtst bij waar de bal was, op het moment dat de technische fout van A2 plaats vond. Ploeg A zal nog 5 seconden krijgen om de bal in haar aanvalsvak te brengen en de shotklok zal verder lopen vanaf 21 seconden.
- 36.42 **Voorbeeld:** B1 begaat een fout op A1 in zijn niet gelukte doelpoging voor 2 punten.
- (a) Vooraleer de eerste vrijworp uitgevoerd wordt, wordt een technische fout gefloten tegen A2.
 - (b) Nadat A1 de eerste van zijn 2 vrijworpen uitgevoerd heeft, wordt een technische fout gefloten tegen A2
- Interpretatie:**
- (a) Na de uitvoering van die éne vrijworp zonder opstelling, door gelijk welke speler of vervanger van ploeg B voor de technische fout van A2, zal A1 twee vrijworpen nemen. Het spel zal verdergaan als na elke laatste vrijworp.
 - (b) Na de uitvoering van die éne vrijworp zonder opstelling, door gelijk welke speler van ploeg B voor de technische fout van A2, zal A1 de tweede vrijworp nemen. Het spel zal verdergaan als na elke laatste vrijworp.

- 36.43 **Voorbeeld:** Tijdens een time-out wordt een technische fout gefloten tegen A2.
Interpretatie: De time-out zal voleindigd worden. Gelijk welke speler of vervanger van ploeg B mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden vanaf de plaats het dichtst bij het punt waar de wedstrijd onderbroken werd voor de time-out.
- 36.44 **Voorbeeld:** A1 onderneemt een velddoelpoging. Terwijl de bal in de lucht is wordt een technische fout gefloten tegen:
 (a) B1 of de dokter van ploeg B.
 (b) A2 of de dokter van ploeg A.
Interpretatie: Na de uitvoering van die éne vrijworp door:
 (a) gelijk welke speler van ploeg A.
 (b) gelijk welke speler van ploeg B.
 Indien de doelpoging van A1 in de basket is gegaan, telt het doelpunt. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg B van gelijk welke plaats achter de eindlijn.
 Indien de doelpoging van A1 niet in de basket gaat, dan zal het spel hervat worden met een inworp voor wisselend balbezit vanop de plaats het dichtst waar de bal was toen de technische fout plaats vond.
- 36.45 **Voorbeeld:** A1 heeft de bal nog in de handen tijdens zijn act-of-shooting wanneer een technische fout gefloten wordt tegen:
 (a) B1 of de dokter van ploeg B.
 (b) A2 of de dokter van ploeg A.
Interpretatie: Na de uitvoering van één vrijworp door:
 (a) gelijk welke speler van ploeg A voor de technische fout van B1 of dokter,
 Indien de doelpoging van A1 in de basket is gegaan, telt het doel. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg B van gelijk welke plaats achter de eindlijn.
 (b) gelijk welke speler van ploeg B voor de technische fout van A2 of dokter,
 Indien de doelpoging van A1 in de basket is gegaan, telt het doel niet. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf de plaats dichtst bij waar de bal was op het ogenblik dat de technische fout plaats vond.
 In beide gevallen indien de doelpoging van A1 niet in de basket gaat, dan zal het spel hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf de plaats dichtst bij waar de bal was op het ogenblik dat de technische fout plaats vond.

ART.37 Onsportieve fout

- 37.1 **Stelling.** Elk illegaal contact door een verdediger langs achter of opzij tegen een tegenstander die naar de basket van de tegenstander vordert, terwijl er zich geen andere verdedigers tussen deze aanvaller en basket van de tegenstander bevinden, zal als een onsportieve fout bestraft worden totdat de aanvaller aan zijn act-of-shooting begint. Nochtans mag elke niet legitieme poging om de bal te spelen of een uitermate hard contact volgens de criteria van de onsportieve fout tijdens gans de wedstrijd, als onsportief bestraft worden.
- 37.2 **Voorbeeld:** Bij een fast-break dribbelt A1 naar doel en er is geen tegenstander meer tussen hem en de basket van de tegenstander. B1 maakt illegaal contact langs achter tegen A1 en een fout gefloten wordt.
Interpretatie: Dit is een onsportieve fout door B1.
- 37.3 **Voorbeeld:** Aan het eind van een fast-break, maar vooraleer A1 de bal in handen heeft om zijn act-of-shooting te beginnen, maakt B1 contact langs achter op zijn arm:
 (a) in een poging de bal te stelen.
 (b) met een uitzonderlijk hard contact volgens de criteria van de onsportieve fout.
Interpretatie: In beide gevallen is dit een onsportieve fout door B1.
- 37.4 **Voorbeeld:** Aan het eind van een fast-break start A1 zijn act-of-shooting wanneer B1 langs achter op zijn arm slaat:
 (a) in een poging de bal te blokkeren.
 (b) met uitzonderlijk hard contact volgens de criteria van de onsportieve fout.
Interpretatie:
 (a) Dit is een persoonlijke fout van B1.

(b) Dit is een onsportieve fout van B1.

- 37.5 **Voorbeeld:** A1 passt de bal vanuit het verdedigingsvak naar A2 die in het aanvalsvak voortschrijdt naar de basket van de tegenstander, zonder een speler van ploeg B tussen A2 en de basket. A2 springt in de lucht en voordat hij de bal vangt, maakt B1 langs achteren een fout op A2. Een fout tegen B1 wordt gefloten.

Interpretatie: Dit is een onsportieve fout van B1 voor een illegaal contact op een voortschrijdende speler langs achteren zonder een speler van ploeg B tussen A2 en de basket nadat de bal is losgelaten bij een pass naar A2.

- 37.6 **Voorbeeld:** A1 heeft de bal in de handen in zijn verdedigingsvak. A2 is in het aanvalsvak voortschrijdend naar de basket van de tegenstanders, zonder een speler van ploeg B tussen A2 en de basket. Voordat A1 de bal loslaat voor een pass naar A2, maakt B1 een fout op A2 langs achteren.

Interpretatie: Dit is geen onsportieve fout van B1 omdat A1 de pass naar A2 nog niet had losgelaten.

- 37.7 **Voorbeeld:** B1 in het verdedigingsvak tikt de bal weg van dribbelaar A1. B1 probeert dan controle over de bal te krijgen zonder een speler van ploeg A tussen B1 en de basket wanneer A2 B1 langs achter of zijdelings raakt.

Interpretatie: Dit is een onsportieve fout van A2 op het moment dat B1 probeerde om controle over de bal te krijgen, zonder een speler van ploeg A tussen B1 en de basket.

- 37.8 **Stelling.** Nadat een speler zijn vijfde fout begaan heeft, is hij een uitgesloten speler geworden. Alle verdere technische, onsportieve en diskwalificerende fouten van deze speler moeten bij de coach genoteerd worden als 'B' en als dusdanig bestraft worden.

- 37.9 **Voorbeeld:** B1 maakt een fout op A1, zijn 5^{de} persoonlijke fout en 2^{de} ploegfout in dat quarter. Op weg naar de spelersbank geeft B1 een duw aan A2.

Interpretatie: Door zijn 5^{de} fout is B1 een uitgesloten speler geworden. Zijn onsportieve fout zal bestraft worden als een technische fout voor coach B, opgetekend als "B₁". Gelijk welke speler van ploeg A mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf de plaats dichtst bij waar de bal was wanneer het onsportief gedrag van B1 plaatsvond.

- 37.10 **Voorbeeld:** Dribbelaar A1 maakt een fout op B1, zijn 5^{de} persoonlijke fout. Op weg naar de spelersbank beledigt hij mondeling een scheidsrechter en hij wordt daarvoor bestraft met een technische fout.

Interpretatie: Door zijn 5^{de} fout is A1 een uitgesloten speler geworden. Zijn technische fout zal bestraft worden als een technische fout voor coach A, opgetekend als "B₁". Gelijk welke speler van ploeg B mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg B vanaf de plaats dichtst bij de plaats waar de persoonlijke fout van A1 plaatsvond.

- 37.11 **Voorbeeld:** A1 maakt een fout op B1, zijn 5^{de} persoonlijke fout en 2^{de} ploegfout in dat quarter. Op weg naar de ploegbank geeft A1 een duw aan B1. B1 geeft een duw terug aan A1 en wordt daarvoor bestraft met een onsportieve fout.

Interpretatie: Door zijn 5^{de} fout is A1 een uitgesloten speler geworden. Zijn onsportief gedrag zal bestraft worden als een technische fout voor coach A, opgetekend als "B₁". De onsportieve fout van B1 zal tegen hem belast worden, opgetekend als "U₂". Gelijk welke speler van ploeg B mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers. De vervanger van A1 mag 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf het inworplijntje in haar aanvalsvak, met 14 seconden op de shotklok.

ART.38 Diskwalificerende fout

- 38.1 **Stelling.** Het is elke gediskwalificeerde persoon niet langer toegestaan om plaats te nemen op de spelersbank van zijn ploeg. Daardoor kan hij niet meer bestraft worden voor enig onsportief gedrag.

- 38.2 **Voorbeeld:** A1 is gediskwalificeerd voor buitengewoon onsportief gedrag. Bij het verlaten van het terrein beledigt hij de scheidsrechter.
Interpretatie: A1 is al gediskwalificeerd en kan niet meer bestraft worden voor de mondelinge beledigingen. De crew chief of de commissaris, indien aanwezig, zal een verslag opstellen met de beschrijving van het incident en overmaken aan de Rechterlijk Raad.
- 38.3 **Stelling.** Wanneer een speler wordt gediskwalificeerd voor een buitengewoon onsportief gedrag dan zal de straf dezelfde zijn als voor een diskwalificerende non-contact fout.
- 38.4 **Voorbeeld:** A1 maakt een loopovertreding. Gefrustreerd beledigt hij de scheidsrechter. A1 wordt belast met een diskwalificerende fout.
Interpretatie: A1 is een gediskwalificeerde speler geworden. Zijn diskwalificerende fout wordt tegen hem belast en opgetekend als "D₂". Gelijk welke speler van ploeg B mag 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg B vanaf het inworplijntje in haar aanvalsvak, met 14 seconden op de shotklok.
- 38.5 **Stelling.** Wanneer de coach gediskwalificeerd wordt, zal dit genoteerd worden als "D₂". Wanneer een andere persoon van zijn spelersbank gediskwalificeerd wordt, zal de coach belast worden met een technische fout, opgetekend als "B₂". De straf zal dezelfde zijn als elke andere diskwalificerende non-contact fout.
- 38.6 **Voorbeeld:** A1 krijgt zijn 5^{de} persoonlijke fout. Dit is de tweede ploegfout voor ploeg A in dat quarter. Bij het verlaten van het terrein richting spelersbank
 (a) beledigt hij de scheidsrechter.
 (b) geeft A1 een slag in het aangezicht van B2.
 In beide gevallen wordt A1 belast met een diskwalificerende fout.
Interpretatie: Met zijn 5^{de} persoonlijke fout is A1 een uitgesloten speler geworden. A1 wordt een gediskwalificeerde uitgesloten speler door de scheidsrechter te beledigen of B2 te slaan. Zijn diskwalificerende fout wordt op het wedstrijdblad genoteerd bij A1 als "D" en bij de coach van ploeg A opgetekend als "B₂". In
 (a) mag gelijk welke speler van ploeg B 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers.
 (b) zal B2 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers.
 In beide gevallen zal het spel hervat worden met een inworp door ploeg B vanaf het inworplijntje in haar aanvalsvak met 14 seconden op de shotklok.
- 38.7 **Stelling.** Een diskwalificerende fout is elke duidelijk onsportieve actie van een speler of een persoon die op de spelersbank mag zitten. Dit kan zijn:
- tegen een persoon van de tegenpartij, scheidsrechters, tafellofficiëlen, commissaris of toeschouwers.
 - tegen een lid van zijn eigen ploeg.
 - voor het intentioneel beschadigen van de basketbaluitrusting.
- 38.8 **Voorbeeld:** De volgende duidelijk onsportieve actie komt voor:
 (a) A1 geeft zijn ploegmaat A2 een vuistslag.
 (b) A1 verlaat het terrein en geeft een toeschouwer een vuistslag.
 (c) A6 op de spelersbank geeft zijn ploegmaat A7 een vuistslag.
 (d) A6 slaat op de jurytafel en beschadigt de shotklok.
Interpretatie:
 In (a) en (b) moet A1 gediskwalificeerd worden. De diskwalificerende fout zal tegen A1 belast worden en opgetekend als "D₂".
 In (c) en (d) moet A6 gediskwalificeerd worden. De diskwalificerende fout zal tegen A6 genoteerd worden als "D" en zijn coach zal belast worden met "B₂".
 Gelijk welke speler van ploeg B mag 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg B vanaf het inworplijntje in haar aanvalsvak, met 14 seconden op de shotklok.
- 38.9 **Stelling.** Als een gediskwalificeerde speler op weg naar de kleedkamer zich op dezelfde manier gedraagt als een onsportieve of diskwalificerende actie, dan zullen deze extra

acties niet bestraft worden maar zullen alleen maar gerapporteerd worden aan de Rechterlijke Raad.

- 38.10 **Voorbeeld:** A1 wordt gediskwalificeerd voor het verbaal beledigen van de scheidsrechter. Op weg naar de kleedkamer
(a) geeft A1 een duw aan B1 volgens het criterium van een onsportieve fout.
(b) geeft A1 een vuistslag aan B1 volgens het criterium van een diskwalificerende fout.

Interpretatie:

Nadat A1 gediskwalificeerd is, kan zijn bijkomende fout niet meer belast worden. De actie van A1 zal door de crew chief of commissaris, indien aanwezig, gerapporteerd worden aan de Rechterlijke Raad.

In beide gevallen mag gelijk welke speler van ploeg B 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers voor de diskwalificerende fout van A1. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg B vanaf het inworplijntje in haar aanvalsvak, met 14 seconden op de shotklok.

ART.39 Vechten

- 39.1 **Stelling.** Indien na het gevecht alle straffen tegen mekaar weggefallen zijn, dan zal aan de ploeg die in balbezit was op het ogenblik dat het gevecht uitgebroken is, een inworp toegekend worden vanaf de plaats het dichtst waar de bal was bij het uitbreken van het gevecht. Deze ploeg heeft enkel nog recht op de resterende tijd op de shotklok die bereikt was toen het spel onderbroken werd.

- 39.2 **Voorbeeld:** Ploeg A heeft balbezit gedurende:

- (a) 20 seconden,
(b) 5 seconden,

wanneer een situatie ontstaat die aanleiding kan geven tot een gevecht op het terrein. De officials sluiten 2 vervangers van beide ploegen uit voor het verlaten van hun spelersbankgebied.

Interpretatie: Ploeg A, die balbezit had voor het gevecht begon, krijgt de bal ter beschikking voor een inworp, vanaf de plaats het dichtst waar de bal was bij het uitbreken van het gevecht met

- (a) 4 seconden,
(b) 19 seconden
op de shotklok.

- 39.3 **Stelling.** Een coach zal belast worden met één enkele technische fout voor een uitsluiting van hemzelf, de assistent-coach (indien één of beiden de officials niet bijstaan om de orde te bewaren of te herstellen), een vervanger, een uitgesloten speler of een ploegbegeleider voor het verlaten van de spelersbankzone gedurende een gevecht. Als deze technische fout ook de uitsluiting van de coach inhoudt dan zal dit genoteerd worden als 'D₂'. Als de technische fout enkel betrekking heeft op de diskwalificatie van de andere personen van de spelersbank dan zal deze opgetekend worden bij de coach als 'B₂'. De straf zal 2 vrijworpen zonder opstelling en balbezit voor de tegenstanders zijn.

Voor elke bijkomende uitsluitingsfout zal de straf 2 vrijworpen zonder opstelling en balbezit voor de tegenstanders zijn.

Alle straffen zullen worden uitgevoerd, tenzij er gelijke straffen tegen beide ploegen kunnen worden weggestreept. In dit geval zal het spel hervat worden met een inworp vanaf het inworplijntje in het aanvalsvak van die ploeg zoals voor elke andere diskwalificerende fout. De shotklok zal gereset worden op 14 seconden.

- 39.4 **Voorbeeld:** Bij een gevecht komt A6 op het terrein en wordt daarom gediskwalificeerd.

Interpretatie: De diskwalificatie van A6 wordt als 'D' genoteerd bij A6 en in de resterende vakjes voor fouten wordt een 'F' genoteerd. Coach A wordt belast met een technische fout, opgetekend als "B₂". Gelijk welke speler van ploeg B mag 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg B vanaf het inworplijntje in haar aanvalsvak. De shotklok zal op 14 seconden gereset worden.

- 39.5 **Voorbeeld:** A1 en B1 beginnen te vechten op het terrein. A6 en B6 komen op het terrein maar nemen geen deel aan het gevecht. A7 komt ook op het terrein en geeft B1 een vuistslag in diens gezicht.
- Interpretatie:** A1 en B1 worden gediskwalificeerd, genoteerd als 'D_c'. A7 wordt gediskwalificeerd, opgetekend als 'D₂'. Op het wedstrijdblad worden de resterende vakjes voor fouten van A7 opgevuld met een 'F'. A6 en B6 worden gediskwalificeerd omdat ze op het terrein kwamen tijdens een gevecht genoteerd als "D" en de resterende vakjes voor fouten worden opgevuld met een "F". Coach A en coach B zullen beiden belast worden met een technische fout, opgetekend als 'B_c'. De straffen voor de beide uitsluitingsfouten (A1 en B1), en de beide technische fouten (A6 en B6) heffen elkaar op. De sanctie voor het actief deelnemen van A7 aan een gevecht, genoteerd als 'D₂', zal nu uitgevoerd worden. De vervanger van B1 zal 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg B vanaf het inworplijntje in haar aanvalsvak. De shotklok zal gereset worden op 14 seconden.
- 39.6 **Voorbeeld:** A1 en B1 beginnen te vechten op het terrein. A6 en de ploegmanager van ploeg A komen op het terrein en nemen actief deel aan het gevecht.
- Interpretatie:** A1 en B1 worden gediskwalificeerd, genoteerd als 'D_c'. De straffen voor de beide uitsluitingsfouten (A1 en B1) heffen elkaar op. Coach A zal belast worden met een technische fout, opgetekend als 'B₂' voor het verlaten van de bank door A6 en de ploegmanager. A6 zal gediskwalificeerd worden voor het actief deelnemen aan een gevecht, opgetekend als 'D₂'. Op het wedstrijdblad worden de resterende vakjes voor fouten van A6 opgevuld met een 'F'. Ploegmanager A zal ook gediskwalificeerd worden voor het actief deelnemen aan het gevecht. Zijn uitsluitingsfout zal belast en opgetekend worden aan coach A, genoteerd als 'B₂' met een cirkeltje errond en telt niet mee voor een eventuele automatische diskwalificatie van de coach.
- Gelijk welke speler(s) van ploeg B mag (mogen) 6 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers (2 vrijworpen voor de technische fout van coach A omdat A6 en de ploegmanager de spelersbankzone verlaten hebben; 2 vrijworpen voor de uitsluitingsfout van A6 wegens het actief deelnemen aan het gevecht; en 2 vrijworpen voor de technische fout van coach A omdat ploegmanager A gediskwalificeerd werd wegens het actief deelnemen aan het gevecht).
- Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg B vanaf het inworplijntje in haar aanvalsvak. De shotklok zal gereset worden op 14 seconden.
- 39.7 **Voorbeeld:** Coach A verlaat de spelersbank en neemt actief deel aan een gevecht op het terrein door B1 hard te duwen.
- Interpretatie:** Coach A wordt belast met een diskwalificerende fout voor het verlaten van zijn spelersbank en het niet assisteren van de scheidsrechters om de orde te handhaven, opgetekend als 'D₂'. Bijkomend wordt coach A niet belast met nog een diskwalificerende fout voor zijn deelname aan het gevecht. De resterende vakjes voor fouten achter de naam van de coach worden opgevuld met 'F'. Om het even welke speler van ploeg B mag 2 vrijworpen nemen zonder opstelling. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg B vanaf het inworplijntje in haar aanvalsvak. De shotklok zal gereset worden op 14 seconden.
- 39.8 **Voorbeeld:** Tijdens een time-out betreden sommige wisselers of begeleiders delegatieleden van beide ploegen het terrein en blijven in de buurt van de bank van hun ploeg. Op dat moment doet zich een situatie voor die kan leiden tot een gevecht op het terrein en
- (a) alle personen die al op het terrein aanwezig waren vanwege de time-out blijven op hun plaats in de omgeving van de bank van hun ploeg.
 - (b) sommige personen die al op het veld zijn vanwege de time-out verlaten hun positie in de omgeving van hun bank en sommige spelers raken actief betrokken bij de situatie die tot een gevecht kan leiden.
- Interpretatie:**
- (a) Niemand van de personen die al op het terrein waren vanwege de time-out, zullen worden gediskwalificeerd.
 - (b) Alle personen die al op het terrein waren vanwege de time-out en die hun posities binnen de omgeving van de bank van hun ploeg verlaten en alle spelers die actief

betrokken raken bij de situatie die tot een gevecht kan leiden, worden gediskwalificeerd.

ART.42 Speciale situaties

- 42.1 **Stelling.** Bij speciale situaties waarbij reeksen van sancties dienen behandeld te worden in dezelfde periode van stilstand van de klok, dienen de scheidsrechters bijzondere aandacht te besteden aan de volgorde waarin de overtredingen of fouten zich voordeden, dit om te bepalen welke sancties moeten uitgevoerd worden en welke sancties moeten geannuleerd worden.
- 42.2 **Voorbeeld:** B1 belast met een onsportieve fout tegen A1 die een doelpoging onderneemt. Terwijl de bal in de lucht is weerklinkt het shotkloksignaal.
(a) De bal raakt de ring niet.
(b) De bal raakt de ring, maar gaat niet door de basket.
(c) De bal gaat door de basket.
Interpretatie: In alle gevallen kan de onsportieve fout van B1 niet genegeerd worden.
(a) B1 beging de fout tijdens de act-of-shooting van A1. De shotklokovertreding door ploeg A (de bal raakte de ring niet) zal genegeerd worden alsof deze gebeurde na de onsportieve fout van B1. A1 mag 2 of 3 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers.
(b) Er is geen shotklokovertreding. A1 mag 2 of 3 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers.
(c) De 2 of 3 punten worden toegekend samen met 1 bonus vrijworp voor A1 zonder opstelling van de springers.
In alle gevallen zal het spel hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf het inworplijntje in haar aanvalsvak, met 14 seconden resterend op de shotklok.
- 42.3 **Voorbeeld:** A1 is in zijn act-of-shooting voor een doelpunt wanneer B1 een fout op hem maakt. Daarna, terwijl A1 nog bezig is met zijn act-of-shooting, maakt ook B2 een fout op A1.
Interpretatie: De fout van B2 zal genegeerd worden, tenzij het een onsportieve of diskwalificerende fout is.
- 42.4 **Voorbeeld:** B1 wordt belast met een onsportieve fout tegen dribbelaar A1. Na deze fout krijgen coach A en coach B een technische fout.
Interpretatie: De gelijkwaardige straffen voor de technische fouten van de coaches heffen elkaar op. A1 mag 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf het inworplijntje in haar aanvalsvak met 14 seconden op de shotklok.
- 42.5 **Voorbeeld:** B1 begaat een persoonlijke fout tegen A1 tijdens diens gelukte doelpoging. Dan krijgt A1 een technische fout.
Interpretatie: Het doelpunt van A1 telt. De straffen voor deze beide fouten zijn gelijk en heffen elkaar op. Het spel zal hervat worden zoals na elk gelukt doel.
- 42.6 **Voorbeeld:** B1 begaat een fout tegen A1 tijdens diens gelukte doelpoging. Dan krijgt A1 een technische fout, gevolgd door een technische fout van de coach van ploeg B.
Interpretatie: Het doelpunt van A1 telt. Gelijke straffen worden gecancelled in chronologische volgorde. Daarom heffen de sancties voor de persoonlijke fout van B1 en de technische fout van A1 elkaar op. Daarna mag gelijk welke speler van ploeg A 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers voor de technische fout van de coach van ploeg B. Het spel zal hervat worden zoals na elk geslaagd doelpunt.
- 42.7 **Voorbeeld:** B1 begaat een onsportieve fout tegen A1 tijdens diens gelukte doelpoging. Dan krijgt A1 een technische fout.
Interpretatie: Het doelpunt van A1 telt. De straffen voor deze beide fouten zijn niet gelijk en heffen elkaar niet op. Gelijk welke speler van ploeg B mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers. Daarna mag A1 1 vrijworp nemen (de bonus vrijworp) zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf het inworplijntje in haar aanvalsvak met 14 seconden resterend op de shotklok.
- 42.8 **Voorbeeld:** B1 maakt een fout op dribbelaar A1 in het aanvalsvak van ploeg A.

(a) Dit is de 3^{de} ploegfout voor ploeg B in dat quarter.

(b) Dit is de 5^{de} ploegfout voor ploeg B in dat quarter.

Daarna gooit A1 de bal tegen het lichaam van B1 (handen, benen, lichaam, enz).

Interpretatie: B1 zal belast worden met een persoonlijke fout. A1 wordt belast met een technische fout. Gelijk welke speler van ploeg B zal 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers.

In (a) zal het spel hervat worden met een inworp door ploeg A in hun aanvalsvak het dichtst bij de plaats waar de fout van B1 plaats vond. Ploeg A heeft de resterende tijd op de shotklok indien deze 14 seconden of meer aangeeft of 14 seconden indien 13 seconden of minder.

In (b) zal A1 2 vrijworpen nemen. Het spel zal verdergaan zoals na elke andere laatste vrijworp.

42.9 Voorbeeld: B1 maakt een fout op dribbelaar A1.

(a) Dit is de 3^{de} ploegfout voor ploeg B in dat quarter.

(b) Dit is de 5^{de} ploegfout voor ploeg B in dat quarter.

Daarna gooit A1 de bal vanop korte afstand in het aangezicht van B1.

Interpretatie: B1 zal belast worden met een persoonlijke fout. A1 zal belast worden met een diskwalificerende non-contact fout.

In (a) vervalt het recht op balbezit voor ploeg A omdat er nog andere sancties moeten uitgevoerd worden.

In (b) zal de vervanger van A1 de 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers.

In beide gevallen zal gelijk welke speler van ploeg B 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg B vanaf het inworplijntje in haar aanvalsvak met 14 seconden resterend op de shotklok.

42.10 Voorbeeld: Met nog 8 seconden op de shotklok, begaat B1 een persoonlijke fout in zijn verdedigingsvak tegen A1. Nadien wordt B2 belast met een technische fout.

(a) De fout van B1 is de 4^{de} ploegfout, de technische fout van B2 is de 5^{de} ploegfout van ploeg B in dat quarter.

(b) De fout van B1 is de 5^{de} ploegfout, de technische fout van B2 is de 6^{de} ploegfout van ploeg B in dat quarter.

(c) De fout werd begaan op A1 in zijn act-of-shooting en de bal ging niet in de basket.

(d) De fout werd begaan op A1 in zijn act-of-shooting en de bal ging in de basket.

Interpretatie: In alle gevallen zal gelijk welke speler van ploeg A 1 vrijworp nemen voor de technische fout zonder opstelling van springers. Na de vrijworp:

(a) zal het spel hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf de plaats dichtst bij waar de fout tegen A1 plaats vond. De shotklok zal gereset worden op 14 seconden.

(b) A1 moet 2 vrijworpen nemen. Het spel zal verdergaan zoals na elke andere laatste vrijworp.

(c) A1 moet 2 of 3 vrijworpen nemen. Het spel zal verdergaan zoals na elke andere laatste vrijworp.

(d) het doel van A1 telt. A1 moet 1 vrijworp nemen. Het spel zal verdergaan zoals na elke andere laatste vrijworp.

42.11 Voorbeeld: Met nog 8 seconden op de shotklok, wordt B1 belast met een onsportieve fout op A1. Nadien wordt:

(a) A2

(b) B2

belast met een technische fout.

Interpretatie:

(a) Gelijk welke speler van ploeg B mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers.

(b) Gelijk welke speler van ploeg A mag 1 vrijworp nemen zonder opstelling van springers.

In beide gevallen moet A1, na de vrijworp voor de technische fout, 2 vrijworpen nemen zonder opstelling van springers. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf het inworplijntje in haar aanvalsvak met 14 seconden op de shotklok.

- 42.12 **Stelling.** Als er dubbelfouten of fouten met gelijkwaardige sanctie worden gemaakt tijdens de uitvoering van vrijworpen, dan worden de fouten genoteerd, maar er worden geen sancties uitgevoerd.
- 42.13 **Voorbeeld:** Aan A1 worden 2 vrijworpen toegekend.
 (a) Na de eerste vrijworp.
 (b) Na de gelukke tweede vrijworp, maar vooraleer de bal ter beschikking is voor ploeg B voor een inworp van achter de eindlijn.
 (c) Na de mislukte tweede vrijworp, maar vooraleer één van beide ploegen balbezit verwerft.
 (d) Na de mislukte tweede vrijworp, maar nadat één van beide ploegen balbezit verworven heeft
 begaan A2 en B2 een dubbelfout of beiden een technische fout.
Interpretatie: De sancties voor de fouten van A2 en B2 worden gecancelld.
 In (a) zal A1 de tweede vrijworp nemen en zal het spel verdergaan zoals na elke gelukke laatste vrijworp.
 In (b) mag ploeg B ingooien aan de eindlijn.
 In (c) is het een sprongbalsituatie.
 In (d) zal de ploeg die balbezit verworven had, de bal mogen inwerpen.
- 42.14 **Stelling.** Indien een technische fout gefloten wordt, zal de bijhorende vrijworp onmiddellijk uitgevoerd worden zonder opstelling. Dit is niet het geval voor een technische fout belast aan de coach voor de diskwalificatie van een persoon op de spelersbank. De straf voor dergelijke technische fout (2 vrijworpen en inworp aan het inwerpstreepje in het aanvalsvak) zal uitgevoerd in volgorde waarin alle fouten en overtredingen plaats vonden, tenzij deze gecancelld werden.
- 42.15 **Voorbeeld:** B1 maakt een fout op A1. Dit is de 5^{de} ploegfout in dat quarter. Deze situatie leidt naar een gevecht op het terrein. A6 stapt op het terrein maar neemt geen deel aan het gevecht.
Interpretatie: A6 wordt gediskwalificeerd voor het betreden van het terrein tijdens een gevecht. De coach van ploeg A wordt belast met een technische fout genoteerd als 'B₂'. A1 zal 2 vrijworpen nemen zonder opstelling. Om het even welke speler van ploeg B zal 2 vrijworpen nemen voor de technische fout van coach A. De wedstrijd zal hervat worden met een inworp voor ploeg B aan het inwerpstreepje in het aanvalsvak met 14 seconden op de shotklok.
- 42.16 **Stelling.** In geval van dubbelfouten en na annulering van gelijke straffen tegen beide ploegen, als er geen andere straffen dienen uitgevoerd, dan wordt de wedstrijd hervat met een inworp door de ploeg die balbezit had of recht had op de bal vóór de eerste inbreuk.
 In geval er geen van de ploegen controle had over de bal of recht had op balbezit vóór de eerste inbreuk, dan is dit een sprongbalsituatie. De wedstrijd zal hervat worden met een inworp volgens de regel van het wisselend balbezit.
- 42.17 **Voorbeeld:** Tijdens het interval tussen het 1^{ste} en 2^{de} quarter worden spelers A2 en B2 belast met diskwalificerende fouten of worden coach A en coach B belast met technische fouten.
 De pijl voor wisselend balbezit wijst in het voordeel van:
 (a) ploeg A
 (b) ploeg B
Interpretatie: De gelijke straffen tegen beide ploegen worden gecancelld.
 In beide gevallen zal de wedstrijd hervat worden met een inworp voor ploeg die het voordeel van de pijl heeft aan de middenlijn tegenover de jurytafel. Op het moment dat de bal een speler raakt of legaal geraakt wordt door een speler op het speelveld, zal de pijl voor wisselend balbezit in het voordeel van de tegenstander gedraaid worden.
- 42.18 **Voorbeeld:** Een aanvallende fout of een dubbele dribbel overtreding wordt gefloten tegen dribbelaar A1. Wanneer het spel hervat wordt met een inworp voor ploeg B, maakt B2 een fout op A2
 (a) voor

(b) nadat de bal ter beschikking is voor de inworp voor ploeg B, 3^{de} ploegfout in dat quarter.

Interpretatie:

Beide inbreuken gebeurden in dezelfde stop-klok periode en

(a) voordat de bal levend werd voor de inworp van ploeg B. Daarom worden de gelijke sancties geannuleerd.

Daar ploeg A in balbezit was voor de eerste inbreuk, zal de wedstrijd hervat worden met een inworp voor ploeg A op de plaats het dichtst waar de fout of overtreding van A1 gebeurde.

Ploeg A zal het restant op de shotklok krijgen.

(b) nadat de bal levend werd voor de inworp van B1. De straf voor de eerste inbreuk kan niet meer gebruikt worden voor het compenseren.

De inworp als straf voor de fout van B2 annuleert het eerdere recht op balbezit voor de inbreuk van A1. Het spel zal hervat worden met een inworp door ploeg A vanaf de plaats het dichtst bij de plaats waar de fout van B2 gebeurde. Als de inworp in het verdedigend vak wordt uitgevoerd heeft ploeg A 24 seconden op de shotklok. Wordt de inworp in het aanvallend vak uitgevoerd dan heeft ploeg A 14 seconden op de shotklok.

ART.43 Vrijworpen

43.1 **Stelling.** De spelers op de vrijworp rebound plaatsen hebben het recht om wisselende posities op deze plaatsen in te nemen. De spelers die niet op de vrijworp rebound plaatsen staan zullen achter het verlengde van de vrijworplijn en achter de 3-puntslijn blijven totdat de vrijworp eindigt.

43.2 **Voorbeeld:** A1 neemt een laatste vrijworp. Geen van de spelers van ploeg B bezet de vrijworp rebound plaatsen waar ze recht op hebben.

Interpretatie: Tijdens de vrijworpen mogen de spelers alleen de reboundplaatsen innemen waarop zij recht hebben. Als zij besluiten hun reboundplaatsen niet in te nemen, blijven zij achter het verlengde van de vrijworplijn en achter de 3-puntslijn totdat de vrijworp eindigt.

43.3 **Stelling.** Het is een sprongbalsituatie, als tijdens de laatste vrijworp spelers van beide ploegen een vrijworp overtreding begaan.

43.4 **Voorbeeld:** B2 komt het beperkte gebied binnen voordat de bal de handen van A1 heeft verlaten bij een laatste vrijworp. A1's vrijworp mist de ring.

Interpretatie: Dit is een vrijworp overtreding van B2 en A1. Dit is een sprongbalsituatie.

ART.44 Herstelbare verkeerde beslissingen

44.1 **Stelling.** De scheidsrechters mogen categorie 1 fouten corrigeren indien een regel niet correct is toegepast in de volgende situaties:

- Het toekennen van een onterechte vrijworp(en).
- Het niet toekennen van een terechte vrijworp(en).
- Het toestaan dat de verkeerde speler de vrijworp(en) neemt.
- De verkeerde speler aanduiden om vrijworp(en) te nemen.
- Het verkeerdelijk toekennen of afkeuren van een punt(en).
- Een fout rapporteren voor de verkeerde speler, coach of ploeg.
- Fouten in het bijhouden van de score, inclusief:
 - Punten niet of foutief genoteerd.
 - Fouten niet of foutief genoteerd tegen de verkeerde speler, coach of ploeg.
 - Time-outs niet genoteerd of voor de verkeerde ploeg.
- Fouten bij de wedstrijdklok, inclusief storingen, bij het correct starten of stoppen van de wedstrijdklok of bij het instellen van de juiste tijd op de wedstrijdklok.

De scheidsrechters mogen categorie 2 fouten corrigeren indien een regel niet correct is toegepast in de volgende situaties:

- Fouten bij de shotklok, inclusief storingen, bij het correct starten of stoppen van de shotklok of bij het instellen van de juiste tijd op de shotklok.

44.2 **Stelling.** Om te kunnen corrigeren, moeten de categorie 1 fouten als volgt worden geïdentificeerd en gecorrigeerd door de scheidsrechters, de commissaris, indien aanwezig, of de tafelofficials:

- Als de fout optreedt voordat de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder aangeeft in het 4^{de} quarter, moet de fout **geïdentificeerd en** gecorrigeerd worden voordat er nog 2:00 minuten of minder op de wedstrijdklok staan.
- Als de fout optreedt voordat de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder aangeeft in het 4^{de} quarter, maar de scheidsrechters de wedstrijd voor de eerste keer onderbreken terwijl er nog minder dan 2:00 minuten op de wedstrijdklok staan, dan moet de fout **geïdentificeerd en** gecorrigeerd worden voordat de bal weer levend wordt.
- Als de fout optreedt nadat de wedstrijdklok minder dan 2:00 minuten aangeeft in het 4^{de} quarter of tijdens een verlenging, moet de fout **geïdentificeerd en** gecorrigeerd worden voordat de bal levend wordt na de eerste keer dat de scheidsrechters het spel om welke reden dan ook hebben stopgezet na de fout.

44.3 **Voorbeeld:** Met nog 3:37 op de **wedstrijdklok** in het **2^{de} quarter** begaat B1 een fout tegen A1. Dit is de 4^{de} **ploegfout** van **ploeg B** in **dat quarter**. A1 krijgt **ten onrechte 2** vrijworpen toegekend. **De vergissing wordt ontdekt:**

- (a) met 4:48 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter.
- (b) met 0:39 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter.

Interpretatie:

- (a) De vergissing is nog herstelbaar.
- (b) De mogelijkheid om de vergissing te herstellen is voorbij. De vergissing is niet meer herstelbaar en wordt genegeerd.

44.4 **Voorbeeld:** Met nog 2:13 op de **wedstrijdklok** in het **4^{de} quarter** begaat B1 een fout tegen A1. Dit is de **6^{de} ploegfout** van **ploeg B** in het **4^{de} quarter**. A1 krijgt 2 vrijworpen toegekend. **In plaats van A1, duidt de scheidsrechter A2 aan om de vrijworpen uit te voeren. De vergissing wordt ontdekt:**

- (a) wanneer het spel wordt stilgelegd met 1:49 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter (dit is de 1^{ste} spelonderbreking na de vrijworpen).
- (b) wanneer het spel wordt stilgelegd met 1:23 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter (dit is de 3^{de} spelonderbreking na de vrijworpen).

Interpretatie:

- (a) De vergissing is nog herstelbaar.
- (b) De mogelijkheid om de vergissing te herstellen is voorbij. De vergissing is niet meer herstelbaar en wordt genegeerd.

44.5 **Voorbeeld:** Met nog 1:14 op de **wedstrijdklok** in het **4^{de} quarter** begaat B1 een fout tegen A1 in zijn act-of-shooting. De bal gaat niet in de basket. De scheidsrechter kent foutief 2 punten en een bonus vrijworp toe. **De vergissing wordt ontdekt:**

- (a) Voordat het spel hervat na de vrijworp.
- (b) De eerste maal dat de wedstrijd gestopt is nadat de wedstrijd voortging na de vrijworp met nog 0:59 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter.
- (c) Tijdens de onderbreking tussen het 4^{de} quarter en de overtime.
- (d) Met nog 3:59 op de wedstrijdklok in overtime.

Interpretatie:

In (a) en (b) is de vergissing nog herstelbaar.

In (c) en (d) is de mogelijkheid om de vergissing te herstellen voorbij. De vergissing is niet meer herstelbaar en wordt genegeerd.

44.6 **Stelling.** Als de fout inhoudt dat de scheidsrechter ten onrechte een of meer onterechte vrijworpen toekent, en de vergissing wordt herkend binnen de tijdslimieten in de regels, wordt de fout als volgt gecorrigeerd:

De vrijworp(en) die is (zijn) genomen vanwege de fout wordt (worden) geannuleerd en het spel wordt als volgt hervat:

- Als de wedstrijdklok nog niet gestart is na de vergissing, wordt de bal toegekend voor een inworp vanaf het verlengde van de vrijworplijn voor de ploeg waarvan de vrijworpen geannuleerd werden.
 - Als de wedstrijdklok reeds gestart was na de vergissing, wordt het spel hervat vanop de plaats het dichtst bij de plaats waar het spel was gestopt om de vergissing te herstellen.
- 44.7 **Voorbeeld:** Met nog 3:37 op de **wedstrijdklok** in het **2^{de} quarter** begaat B1 een fout tegen A1. Dit is de vierde **ploegfout** van **ploeg B** in **dat quarter**. De scheidsrechter kent aan A1 **ten onrechte 2** vrijworpen toe. **De vergissing wordt ontdekt:**
- Nadat de bal ter beschikking is van A1 vóór de eerste vrijworp.
 - Na het nemen van beide vrijworpen maar vooraleer de wedstrijdklok start na de tweede vrijworp.
 - met 4:48 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter
- Interpretatie:**
In alle gevallen is de vergissing is nog herstelbaar. De vrijworpen, gemaakt of gemist, worden gecancelld.
In (a) en (b) wordt de wedstrijd hervat met een inworp voor ploeg A bij de verlengde vrijworplijn, tegenover de scorerstafel, met 14 seconden op de shotklok.
In (c) wordt het spel na het herstellen van de fout, hervat vanaf de plaats die het dichtst bij de plaats ligt waar het spel werd onderbroken om de fout te herstellen
- 44.8 **Stelling.** Als de fout inhoudt dat de scheidsrechter een of meer terechte vrijworpen niet toekent, en de vergissing wordt herkend binnen de tijdslimieten in de regels, wordt de fout als volgt gecorrigeerd:
- Als er geen verandering in balbezit is geweest nadat de vergissing is opgetreden, wordt het spel hervat na het herstellen van de fout zoals na elke laatste vrijworp.
 - Als dezelfde ploeg een doelpunt scoort nadat ten onrechte balbezit is toegekend voor een inworp, wordt de fout genegeerd.
 - Als de wedstrijdklok al is gestart en er een wissel van balbezit heeft plaatsgevonden na het herstellen van de fout, zal het spel worden hervat vanaf de plaats die het dichtst ligt bij waar het werd gestopt om de fout te herstellen
- 44.9 **Voorbeeld:** B1 maakt een fout op A1. Dit is de 5^{de} fout van ploeg B in het 2^{de} quarter. Ploeg A krijgt ten onrechte een inworp toegekend. Direct nadat A2 dribbelt:
- in de aanvalshelft
 - in de aanvalshelft als B2 de bal buiten tikt
 - en scoort
- wanneer de fout van het niet toekennen van 2 vrijworpen aan A1 wordt herkend.
- Interpretatie:**
In (a) en (b) is de fout corrigeerbaar. A1 zal twee vrijworpen uitvoeren en het spel zal na de tweede vrijworp worden voortgezet zoals na elke laatste vrijworp.
In (c) heeft ploeg A een doelpunt gescoord na de vergissing. De fout kan niet langer worden gecorrigeerd en zal worden genegeerd.
- 44.10 **Voorbeeld:** B1 maakt een fout op A1. Dit is de 5^{de} fout van ploeg B in het 2^{de} quarter. Ploeg A krijgt ten onrechte een inworp toegekend. A2 scoort een doelpunt nadat hem ten onrechte een inworp is toegekend. De fout wordt herkend
- wanneer de bal ter beschikking is voor B1 voor een inworp aan de eindlijn na het doelpunt van A2
 - wanneer de scheidsrechters het spel onderbreken na nog eens 3 minuten spelen.
 - gedurende de half-time.
 - met 2:54 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter.
- Interpretatie:**
In alle gevallen zal de vergissing genegeerd worden daar ploeg A een doelpunt gescoord heeft nadat ten onrechte een inworp was toegekend.

- 44.11 **Voorbeeld:** B1 maakt een fout op A1 in diens act-of-shooting in het 2^{de} quarter. Daarna wordt de coach van ploeg B belast met een technische fout. Ploeg A krijgt ten onrechte slechts 2 vrijworpen toegekend voor de fout van B1. A1 neemt 2 vrijworpen, de tweede vrijworp is succesvol.
De fout wordt herkend
(a) wanneer de bal ter beschikking is voor B2 voor een inworp aan de eindlijn na de 2^{de} vrijworp van A1.
(b) wanneer de scheidsrechters het spel onderbreken na nog eens 3 minuten spelen.
(c) gedurende de half-time.
(d) met 1:54 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter.
Interpretatie:
In (a), (b) en (c) is de fout corrigeerbaar.
A1 zal de vrijworp uitvoeren zonder opstelling. Het spel zal worden hervat vanaf de plaats die het dichtst bij de plaats is waar het werd gestopt om de fout te herstellen.
In (d) is de mogelijkheid om de fout te herstellen verstreken. De fout kan niet langer worden gecorrigeerd en zal worden genegeerd.
- 44.12 **Voorbeeld:** B1 maakt een fout op dribbelaar A1 in het 3^{de} quarter. Dit is de vijfde ploegfout van ploeg B in dat quarter. Aan A1 worden 2 vrijworpen toegekend. Na de eerste mislukte vrijworp kaatst B1 de bal terug en gaat het spel ten onrechte verder. De fout wordt herkend
(a) wanneer B2 dribbelt op het terrein.
(b) met 2:54 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter.
(c) met 0:39 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter
(d) met 4:32 op de wedstrijdklok in overtime.
Interpretatie:
In (a) en (b) is de fout corrigeerbaar. A1 zal de tweede terechte vrijworp uitvoeren. Als A1 zich op de spelersbank bevindt en mag spelen, moet A1 opnieuw aan het spel deelnemen om de vrijworp uit te voeren. Indien A1 is uitgesloten of gediskwalificeerd, zal de coach van ploeg A de nemer van de vrijworp aanwijzen.
De vrijworp wordt uitgevoerd zonder opstelling. Het spel zal worden hervat vanaf de plaats die het dichtst bij de plaats ligt waar het werd gestopt om de fout te herstellen.
In (c) en (d) is de mogelijkheid om de fout te herstellen verstreken. De fout kan niet langer worden gecorrigeerd en zal worden genegeerd.
- 44.13 **Stelling.** Als de fout erin bestaat dat de verkeerde speler een vrijworp(en) mag uitvoeren, zullen de vrijworp(en), ongeacht of deze wordt gemaakt of gemist, worden geannuleerd. Als het spel nog niet is hervat, wordt de bal aan de tegenstanders toegekend voor een inworp vanaf het verlengde van de vrijworplijn tegenover de jurytafel.
Als het spel is hervat, moet het worden gestopt om de fout te herstellen. Na het herstellen van de fout zal het spel worden hervat vanaf de plaats die het dichtst bij de plaats ligt waar het werd gestopt.
Als de scheidsrechters constateren, voordat de bal de handen van de nemer van de vrijworp heeft verlaten voor de eerste vrijworp, dat een verkeerde speler de intentie heeft om de volgende vrijworp(en) uit te voeren, moet de verkeerde speler onmiddellijk worden vervangen door de correcte vrijworpner zonder enige straf.
- 44.14 **Voorbeeld:** B1 begaat een fout op A1, dit is de 6^{de} ploegfout voor ploeg B in dat quarter, wanneer het eindsignaal weerklinkt van het 3^{de} quarter. De scheidsrechters beslissen dat de fout van B1 gebeurde met nog 0.3 seconden op de wedstrijdklok. A1 moet 2 vrijworpen nemen. In plaats van A1 is het A2 die de vrijworpen uitvoert. De vergissing wordt ontdekt nadat de bal de handen van A2 heeft verlaten voor de 1^{ste} vrijworp.
Interpretatie: De 2 vrijworpen van A2 worden vernietigd. Het spel zal hervat worden met een inworp voor ploeg B aan de zijlijn ter hoogte van de vrijworplijn aan de overzijde van de jurytafel in hun verdedigingsvak met 0.3 seconden op de wedstrijdklok.
- 44.15 **Voorbeeld:** Met nog 3 seconden op de wedstrijdklok in het 3^{de} quarter maakt B1 een fout tegen A1 in zijn act-of-shooting. A1 krijgt 2 vrijworpen toegekend. In plaats van A1, is het A2 die 2 vrijworpen neemt en het quarter eindigt. De fout wordt ontdekt
(a) tijdens het interval tussen het 3^{de} en 4^{de} quarter..

- (b) nadat de bal levend geworden is bij de start van het 4^{de} quarter, met meer dan 2:00 minuten op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter.
- (c) Met 2:00 minuten of minder op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter.

Interpretatie:

In (a) en (b) is de fout nog te herstellen. De 2 vrijworpen van A2 worden geannuleerd.

In (a) zal het 4^{de} quarter beginnen met een inworp volgens het wisselend balbezit vanaf het verlengde van de middenlijn.

In (b) zal het spel worden hervat vanaf de plaats die het dichtst bij de plaats is waar het werd gestopt om de fout te herstellen.

In (c) is de mogelijkheid om de fout te herstellen verstreken. De fout kan niet langer worden gecorrigeerd en zal worden genegeerd. Het spel gaat verder.

- 44.16 **Stelling.** Als de fout erin bestaat dat de scheidsrechter de verkeerde speler aanduidt een vrijworp(en) te nemen, zullen de vrijworpen, gemaakt of gemist, worden geannuleerd en zal de juiste speler een vervangende vrijworp(en) uitvoeren. Het spel gaat verder zoals na elke laatste vrijworp, tenzij het spel is voortgezet en werd gestopt om de fout te herstellen. In dat geval zal het spel worden hervat vanaf de plaats waar het werd gestopt om de fout te herstellen.
- 44.17 **Voorbeeld:** B1 maakt een fout op dribbelaar A1 wanneer het signaal van de wedstrijdklok klinkt voor het einde van het 3^{de} quarter. Dit is de zesde fout van ploeg B in dat quarter. De scheidsrechters beslissen dat de fout van B1 plaatsvond met 0,3 seconde op de wedstrijdklok. Aan A1 worden 2 vrijworpen toegekend. In plaats van A1 duiden de scheidsrechters A2 aan om de 2 vrijworpen uit te voeren. De vergissing wordt herkend nadat de bal de handen van A2 heeft verlaten voor de eerste vrijworp.
Interpretatie: De vrijworp van A2 wordt geannuleerd. A1 zal 2 vrijworpen nemen. Het spel gaat verder zoals na elke laatste vrijworp.
- 44.18 **Voorbeeld:** B1 maakt een fout op A1 in diens act-of-shooting. Aan A1 worden 2 vrijworpen toegekend. In plaats van A1 duidt de scheidsrechter A2 aan om 2 vrijworpen te nemen. Tijdens de tweede vrijworp raakt de bal de ring, A3 neemt de rebound en scoort 2 punten. De vergissing wordt herkend voordat de bal ter beschikking is van ploeg B voor de inworp van achter de eindlijn.
Interpretatie: De 2 door A2 genomen vrijworpen, gemaakt of gemist, zullen worden geannuleerd. Het doelpunt van A3 blijft geldig. A1 zal 2 vrijworpen nemen zonder opstelling. Het spel zal worden hervat met een inworp voor ploeg B vanaf de plaats die het dichtst bij de plaats is waar het spel werd onderbroken om de fout te herstellen, in dit geval van achter de eindlijn.
- 44.19 **Stelling.** Als de fout erin bestaat dat de scheidsrechter ten onrechte punten toekent of annuleert, en de fout wordt erkend binnen de tijdslimieten in de regels, zal de fout als volgt op het wedstrijdformulier worden gecorrigeerd:
- De punten worden indien van toepassing geannuleerd of toegekend.
 - Indien een vrijworp(en) ten onrechte werd toegekend, zullen de eventueel uitgevoerde vrijworp(en) worden geannuleerd als resultaat van een foutcorrectie.
 - Indien een vrijworp(en) ten onrechte niet werd toegekend, zullen de vrijworpen worden uitgevoerd door de speler die recht heeft op deze vrijworpen als resultaat van een foutcorrectie.
- 44.20 **Voorbeeld:** Met 0:57 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter heeft A1 de bal losgelaten bij een doelpoging, wanneer A2 een fout begaat weg van de bal. De bal gaat legaal in de basket, maar de scheidsrechter annuleert ten onrechte het doelpunt. De fout wordt herkend
- (a) met 0:43 seconden op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter, wanneer het spel voor de eerste keer wordt onderbroken door de scheidsrechters na de vergissing.
 - (b) nadat de bal levend is nadat de wedstrijd werd gestopt met 0:43 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter.

Interpretatie: In (a) is de fout corrigeerbaar. Het wedstrijdformulier zal gecorrigeerd worden door 2 punten toe te voegen aan ploeg A. Het spel zal hervat worden vanaf de plaats waar het gestopt was om de fout te corrigeren.

In (b) is de mogelijkheid om de fout te herstellen verstreken. De fout kan niet langer worden gecorrigeerd en zal worden genegeerd.

- 44.21 **Voorbeeld:** Met 3:32 op de wedstrijdklok in het 2^{de} quarter maakt B1 een fout op A1 tijdens een tweepunts doelpoging. De bal gaat niet in de basket. De scheidsrechter kent A1 ten onrechte 2 punten en 1 extra vrijworp toe. De fout wordt herkend wanneer het spel wordt gestopt met

(a) 5:21 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter.

(b) 1:02 in het 4^{de} quarter of overtime.

Interpretatie: De fout bij het ten onrechte toekennen van een twee punten in het 2^{de} quarter kan op elk moment worden gecorrigeerd voordat er 2:00 minuten of minder op de wedstrijdklok staan in het 4^{de} quarter.

In (a) is de fout corrigeerbaar. De aantekenaar moet, na overleg met de crew chief, het ten onrechte toegekende doelpunt annuleren. A1 moet één vrijworp uitvoeren, ongeacht of de eerste vrijworp in het 2^{de} quarter werd gemaakt of gemist.

A1 moet aan het spel deelnemen om die éne vrijworp uit te voeren, tenzij A1 is uitgesloten of gediskwalificeerd. Indien A1 is uitgesloten of gediskwalificeerd, mag elke speler of wisselspeler van ploeg A, aangewezen door de coach van ploeg A, de vrijworp uitvoeren.

Het spel zal worden hervat vanaf de plaats die het dichtst bij de plaats is waar het werd gestopt om de fout te corrigeren.

In (b) is de mogelijkheid om de fout te herstellen verstreken. De fout kan niet langer worden gecorrigeerd en zal worden genegeerd.

- 44.22 **Stelling.** Als de fout het gevolg is dat de scheidsrechter een fout rapporteert aan de verkeerde speler, coach of ploeg, en de fout wordt herkend binnen de tijdslimieten in de regels, zal de fout als volgt worden gecorrigeerd:

Het wedstrijdformulier zal worden gecorrigeerd, en elke speler of coach die per ongeluk uitgesloten of gediskwalificeerd werd als gevolg van de ten onrechte gerapporteerde fout zal worden hersteld, en elke speler of coach die wordt uitgesloten of gediskwalificeerd als gevolg van de correctie zal worden uitgesloten of gediskwalificeerd. Er wordt geen bestraffing toegepast.

- 44.23 **Voorbeeld:** Met 5:47 op de wedstrijdklok in het 1^{ste} quarter maakt B1 een fout op A1. De scheidsrechter meldt de fout voor B2. De fout wordt herkend

(a) gedurende de half-time.

(b) wanneer het spel gestopt is met 2:21 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter.

(c) wanneer het spel gestopt is met 2:00 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter of welke tijd dan ook in overtime.

Interpretatie: De vergissing bij het melden van de fout van de verkeerde speler kan op elk moment worden gecorrigeerd voordat er 2:00 minuten of minder op de wedstrijdklok staan in het 4^{de} quarter.

In (a) en (b) is de fout corrigeerbaar. De aantekenaar moet, na overleg met de crew chief, het wedstrijdformulier corrigeren door de fout die ten onrechte bij B2 werd genoteerd te verwijderen en op correcte wijze een fout bij B1 te noteren. Indien B2 ten onrechte werd uitgesloten, zal B2 opnieuw worden opgenomen. Als B1 eerder had moeten worden uitgesloten, wordt B1 nu uitgesloten. Er wordt geen extra sanctie opgelegd.

In (c) is de mogelijkheid om de fout te herstellen verstreken. De fout kan niet langer worden gecorrigeerd en zal worden genegeerd.

- 44.24 **Stelling.** Als er sprake is dat een fout op het wedstrijdblad, inclusief het niet noteren of:

- het foutief noteren van punten of
- het noteren van een fout bij de verkeerde speler, coach of ploeg of
- het noteren van een time-out bij de verkeerde ploeg

wordt erkend binnen de tijdslimieten in de regels, dan moet het wedstrijdformulier worden gecorrigeerd. Elke speler of coach die onbedoeld wordt uitgesloten of

gediskwalificeerd als gevolg van de ten onrechte gerapporteerde fout, zal worden hersteld en elke speler of coach die wordt uitgesloten of gediskwalificeerd als gevolg van de correctie, zal worden uitgesloten of gediskwalificeerd. Er wordt geen bestraffing toegepast.

- 44.25 **Voorbeeld:** Met 3:45 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter vraagt ploeg A een tweede time-out aan in de tweede helft. De aantekenaar registreert ten onrechte de time-out als de tweede time-out van ploeg B in de tweede helft. De bal gaat buiten en de scheidsrechters leggen het spel stil

(a) met 2:02 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter, en ploeg B wordt een time-out toegekend.

(b) met 1:45 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter, en ploeg B wordt een time-out toegekend.

Ploeg B krijgt te horen dat dit de derde time-out in de tweede helft is, daarom heeft ploeg B geen time-outs meer. De coach van ploeg B houdt vol dat er een fout is gemaakt. De aantekenaar raadpleegt de crew chief en de fout wordt erkend.

Interpretatie: In (a) is de fout corrigeerbaar. De aantekenaar zal, na overleg met de crew chief, het wedstrijdformulier corrigeren door de time-out te verwijderen die geregistreerd werd voor ploeg B en die time-out voor ploeg A noteren.

In (b) kan de fout bij het registreren van de time-out voor de verkeerde ploeg niet langer worden gecorrigeerd, aangezien de fout moet worden herkend voordat er in het 4^{de} quarter 2:00 minuten of minder op de wedstrijdklok staan.

Als de time-out is begonnen, maakt ploeg B gebruik van de laatste time-out waar hij in de tweede helft recht op had. Als de time-out nog niet is begonnen, mag de coach van ploeg B het time-out verzoek intrekken.

- 44.26 **Voorbeeld:** Met 3:34 op de wedstrijdklok in het 1^{ste} quarter wordt de coach van ploeg A belast van een technische fout. De aantekenaar noteert ten onrechte de technische fout voor de coach van ploeg B. De fout wordt herkend

(a) gedurende de half-time.

(b) wanneer het spel gestopt is met 3:31 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter.

(c) wanneer het spel gestopt is met 1:02 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter of welke tijd dan ook in overtime.

Interpretatie: De fout bij het noteren van de technische fout bij de verkeerde ploeg kan worden gecorrigeerd voordat er in het 4^{de} quarter 2:00 minuten of minder op de wedstrijdklok staan.

In (a) en (b) is de fout corrigeerbaar. De aantekenaar zal, na overleg met de crew chief, het wedstrijdformulier corrigeren door de technische fout voor de coach van ploeg B te verwijderen en deze correct te noteren voor de coach van ploeg A. Er wordt geen bestraffing toegepast

In (c) is de mogelijkheid om de fout te herstellen verstreken. De fout kan niet langer worden gecorrigeerd en zal worden genegeerd.

Het spel wordt hervat vanaf de plaats waar het werd gestopt om de fout te herstellen.

- 44.27 **Stelling.** Fouten betreffende de wedstrijdklok, inclusief storingen, of fouten bij het correct starten of stoppen van de wedstrijdklok of bij het instellen van de juiste tijd op de wedstrijdklok, moet de fout als volgt worden gecorrigeerd:

Als de fout wordt herkend binnen de tijdslimieten in de regels, moet de wedstrijdklok worden gecorrigeerd, waarbij zoveel tijd wordt toegevoegd of afgetrokken als nodig is om de fout te corrigeren.

- 44.28 **Voorbeeld:** Met 2:44 op de wedstrijdklok in het 1^{ste} quarter wordt de wedstrijdklok stilgezet voor een uitbal overtreding. Na de inworp, met 24 seconden op de shotklok, als gevolg van een storing van de wedstrijdklok, is er geen zichtbare weergave. De scheidsrechters onderbreken het spel, met nog 15 seconden op de shotklok.

Interpretatie: De fout dat de wedstrijdklok niet loopt, kan worden gecorrigeerd. De wedstrijd zal worden hervat vanaf de plaats waar deze werd gestopt met 2:35 op de wedstrijdklok en 15 seconden op de shotklok.

44.29 **Voorbeeld:** Met 2:43 op de wedstrijdklok in het 1^{ste} quarter wordt de wedstrijdklok stilgezet wegens een uitbal overtreding. Vóór de inworp verdwijnt de zichtbare weergave op de wedstrijdklok. De tijdwaarnemer reset het systeem. Wanneer het systeem weer werkt, wordt de wedstrijdklok abusievelijk op 1:43 gezet. De fout wordt herkend

- (a) wanneer het spel gestopt is met 0:27 op de wedstrijdklok in het 1^{ste} quarter.
- (b) Tijdens de half-time.
- (c) Tijdens de interval tussen het 3^{de} en 4^{de} quarter.
- (d) wanneer het spel gestopt is met 2:21 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter.
- (e) wanneer het spel gestopt is met 1:15 op de wedstrijdklok in het 4^{de} quarter of welke tijd dan ook in overtime.

Interpretatie: In (a), (b), (c) en (d) is de fout die voortvloeit uit het onjuist instellen van de wedstrijdklok corrigeerbaar.

In (a) wordt 1 minuut toegevoegd aan de wedstrijdklok. De wedstrijd wordt hervat vanaf de plaats waar deze werd gestopt, met 1:27 op de wedstrijdklok.

In (b) moeten de ploegen na de half-time 1 minuut spelen in dezelfde richting waarin ze de eerste helft speelden, waarbij ploegfouten en time-outs gehandhaafd blijven vanaf het moment waarop het spel voor de rust werd onderbroken. De 1:00 begint met een inworp voor wisselend balbezit voor de ploeg die recht heeft op de inworp voor wisselend balbezit. Na 1:00 spel begint het derde kwart met een inworp voor wisselend balbezit voor de ploeg die recht heeft op de volgende inworp voor wisselend balbezit.

In (c) wordt het 4^{de} quarter gespeeld met een duur van 11 minuten.

In (d) wordt 1 minuut toegevoegd aan de wedstrijdklok. De wedstrijd zal worden hervat vanaf de plaats waar deze werd gestopt, met 3:21 op de wedstrijdklok.

In (e) is de mogelijkheid om de fout te herstellen verstreken. De fout kan niet meer worden gecorrigeerd.

44.30 **Stelling.** Om corrigeerbaar te zijn, moet de fout van shotklok categorie 2 door de scheidsrechters, de commissaris, indien aanwezig, of tafelofficials worden herkend en gecorrigeerd

- wanneer de bal onmiddellijk na de fout levend is en de scheidsrechters het spel onderbreken om de fout te herstellen, of
- op het moment dat de scheidsrechters voor de eerste maal het spel om welke reden dan ook stilleggen, en dan blijft de ploeg die op het moment van de fout balbezit had, de ploeg die balbezit of recht op balbezit heeft op het moment dat het spel wordt stilgelegd.

De shotklok moet worden gecorrigeerd naar de juiste tijd.

Shotklok fouten zijn niet meer te corrigeren na

- een wissel van balbezit van een levende bal na de fout.
- de ploeg in balbezit een geldig doelpunt scoort.
- de bal dood wordt wanneer het signaal van de wedstrijdklok klinkt voor het einde van de wedstrijd.

44.31 **Voorbeeld:** Met 20 seconden op de shotklok dribbelt A1 in het aanvalsvak wanneer de shotklok plotseling wordt gereset naar 24 seconden. De fout wordt 4 seconden later herkend

- (a) wanneer de scheidsrechters de wedstrijd stoppen.
- (b) wanneer het spel wordt stilgelegd doordat B3 de bal buiten tikt.

Interpretatie: In beide gevallen krijgt ploeg A een inworp vanaf de plek die het dichtst bij de plek ligt waar het spel werd gestopt. De shotklok wordt teruggezet naar 16 seconden.

44.32 **Voorbeeld:** Ploeg A krijgt een inworp in het aanvalsvak. De shotklok zou op 14 seconden moeten staan, maar staat verkeerdelijk op 24 seconden. A1 vangt de bal op het terrein en dribbelt 10 seconden in het aanvalsvak. De fout wordt herkend

- (a) wanneer de scheidsrechters de wedstrijd stoppen.
- (b) wanneer het spel wordt stilgelegd doordat B3 de bal buiten tikt.

Interpretatie: In beide gevallen krijgt ploeg A een inworp vanaf de plek die het dichtst bij de plek ligt waar het spel werd gestopt. De shotklok wordt teruggezet naar 4 seconden.

- 44.33 **Voorbeeld:** Ploeg A krijgt een inworp in het verdedigingsvak. De shotklok zou op 24 seconden moeten staan, maar staat verkeerdelijk op 14 seconden. A1 vangt de bal op het terrein en dribbelt naar het aanvalsvak. De fout wordt 8 seconden herkend

- (a) wanneer de scheidsrechters de wedstrijd stoppen.
- (b) wanneer het spel wordt stilgelegd doordat B1 de bal buiten tikt.

Interpretatie: In beide gevallen krijgt ploeg A een inworp vanaf de plek die het dichtst bij de plek ligt waar het spel werd gestopt. De shotklok wordt teruggezet naar 16 seconden.

- 44.34 **Voorbeeld:** Ploeg A krijgt een inworp in hun verdedigingsvak. De shotklok zou op 24 seconden moeten staan, maar staat verkeerdelijk op 14 seconden. A1 vangt de bal op het veld, dribbelt naar het aanvalsvak en onderneemt een doelpoging. Het shotkloksignaal klinkt terwijl de bal in de lucht is. De bal

- (a) mist de ring en wordt onmiddellijk gerebound door A2. De scheidsrechters stoppen het spel vanwege een shotklokovertreding.
- (b) mist de ring en wordt onmiddellijk gerebound door B2. De scheidsrechters stoppen het spel vanwege een shotklokovertreding.

De tafellofficials erkennen de fout van het verkeerd instellen van de shotklok

Interpretatie: In beide gevallen wordt de overtrekking van de shotklok genegeerd.

In (a) krijgt ploeg A een inworp vanaf de plek het dichtst bij waar het spel werd gestopt, met 10 seconden op de shotklok.

In (b), omdat ploeg B nieuw balbezit verwierf, krijgt ploeg B een inworp vanaf de plek het dichtst bij waar het spel werd gestopt, met 24 seconden op de shotklok.

- 44.35 **Voorbeeld:** Ploeg A krijgt een inworp in hun verdedigingsvak. De shotklok zou op 24 seconden moeten staan, maar staat verkeerdelijk op 14 seconden. A1 vangt de bal op het veld, dribbelt naar het aanvalsvak en onderneemt een doelpoging.

- (a) Het shot van A1 is niet succesvol waarna B2 balcontrole verwerft en begint te dribbelen.
- (b) Het shot van A1 is succesvol.

De scheidsrechters erkennen de fout en stoppen de wedstrijd om de shotklok te corrigeren.

Interpretatie: In beide gevallen is de fout niet meer te corrigeren, omdat na de fout

- (a) er een wissel was van balbezit.
- (b) dezelfde ploeg een doelpunt scoorde.

D - Wedstrijdblاد – diskwalificerende fouten

Voorbeelden van diskwalificerende fouten van verschillende personen:										
	Voor het verlaten van de spelersbank zonder de scheidsrechters bij te staan in het herstellen van de orde.					Voor het actief deelnemen aan een gevecht.				
Enkel de coach wordt gediskwalificeerd.	Head coach	D2	F	F		Head coach	D2	F	F	
	First assistant coach					First assistant coach				
	Penalty: 2 free throws + possession					Penalty: 2 free throws + possession				
Enkel de assistent-coach wordt gediskwalificeerd.	Head coach	B2				Head coach	B2			
	First assistant coach	D	F	F		First assistant coach	D2	F	F	
	Penalty: 2 free throws + possession					Penalty: 4 free throws + possession				
Zowel de coach als de assistent-coach worden gediskwalificeerd.	Head coach	D2	F	F		Head coach	D2	F	F	
	First assistant coach	D	F	F		First assistant coach	D2	F	F	
	Penalty: 2 free throws + possession					Penalty: 4 free throws + possession				
Een vervanger wordt gediskwalificeerd.	Head coach	B2				Head coach	B2			
	First assistant coach					First assistant coach				
	Player 7	P2	P2	D	F F	Player 7	P2	P2	D2	F F
	Penalty: 2 free throws + possession					Penalty: 4 free throws + possession				
Twee vervangers en een uitgesloten speler worden gediskwalificeerd.	Head coach	B2				Head coach	B2			
	First assistant coach					First assistant coach				
	Player 7	P2	P2	D	F F	Player 7	P2	P2	D2	F F
	Player 10	P2	T1	P	P D	Player 10	P2	T1	P	P D2
	Player 11	P3	T1	P	P P	Player 11	P3	T1	P	P P
	Penalty: 2 free throws + possession					Penalty: 8 free throws + possession				
Een begeleidend delegatielid wordt gediskwalificeerd.	Head coach	B2	B			Head coach	B2	B2		
	First assistant coach					First assistant coach				
	Penalty: 2 free throws + possession					Penalty: 4 free throws + possession				
Twee begeleidende delegatieleden worden gediskwalificeerd.	Head coach	B2	B	B		Head coach	B2	B2	B2	
	First assistant coach					First assistant coach				
	Penalty: 2 free throws + possession					Penalty: 6 free throws + possession				

Voorbeelden van technische fouten voor de coach zelf in combinatie met een diskwalificatie van een begeleidend delegatielid voor het verlaten van de spelersbank tijdens een gevecht:

Tijdens het 1 ^{ste} quarter werd een delegatielid gediskwalificeerd wegens het verlaten van de bank tijdens een gevecht. In het 3 ^{de} quarter krijgt de coach een technische fout voor zijn persoonlijk onsportief gedrag.	<table><tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td>B</td><td>C1</td></tr><tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="4">Penalty: 1 free throw</td></tr></table>	Head coach	B2	B	C1	First assistant coach				Penalty: 1 free throw				De coach wordt niet gediskwalificeerd .
Head coach	B2	B	C1											
First assistant coach														
Penalty: 1 free throw														
Tijdens het 1 ^{ste} quarter werd een delegatielid gediskwalificeerd wegens het verlaten van de bank tijdens een gevecht. In het 3 ^{de} quarter krijgt de coach een technische fout voor een andere reden.	<table><tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td>B</td><td>B1</td></tr><tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="4">Penalty: 1 free throw</td></tr></table>	Head coach	B2	B	B1	First assistant coach				Penalty: 1 free throw				De coach wordt niet gediskwalificeerd .
Head coach	B2	B	B1											
First assistant coach														
Penalty: 1 free throw														
Tijdens het 1 ^{ste} quarter werd een delegatielid gediskwalificeerd wegens het verlaten van de bank tijdens een gevecht. In het 3 ^{de} quarter krijgt de coach een technische fout voor zijn persoonlijk onsportief gedrag. En in het 4 ^{de} quarter nog één om dezelfde reden.	<table><tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td>B</td><td>C1</td></tr><tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="4">Penalty: 1 free throw</td></tr></table> C1 GD	Head coach	B2	B	C1	First assistant coach				Penalty: 1 free throw				De coach wordt automatisch gediskwalificeerd voor 2 C-fouten .
Head coach	B2	B	C1											
First assistant coach														
Penalty: 1 free throw														
Tijdens het 1 ^{ste} quarter werd een delegatielid gediskwalificeerd wegens het verlaten van de bank tijdens een gevecht. In het 3 ^{de} quarter krijgt de coach een technische fout voor een andere reden. En in het 4 ^{de} quarter nog één voor om het eender welke reden.	<table><tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td>B</td><td>B1</td></tr><tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="4">Penalty: 1 free throw</td></tr></table> B1 GD	Head coach	B2	B	B1	First assistant coach				Penalty: 1 free throw				De coach wordt automatisch gediskwalificeerd voor 3 B-fouten .
Head coach	B2	B	B1											
First assistant coach														
Penalty: 1 free throw														

Voorbeelden van fouten gemaakt door een speler-coach als speler en als coach:

Een speler-coach heeft 4 persoonlijke fouten gemaakt als speler en 1 technische fout als coach.	<table><tr><td>Player 22 (CAP)</td><td>P</td><td>P₂</td><td>P₁</td><td>P₂</td><td>B₁</td></tr><tr><td>Head coach (CAP)</td><td>B₁</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="6">Penalty: 1 free throw</td></tr></table>	Player 22 (CAP)	P	P ₂	P ₁	P ₂	B ₁	Head coach (CAP)	B ₁					First assistant coach						Penalty: 1 free throw						De speler-coach wordt een uitgesloten speler wegens 5 persoonlijke fouten.
Player 22 (CAP)	P	P ₂	P ₁	P ₂	B ₁																					
Head coach (CAP)	B ₁																									
First assistant coach																										
Penalty: 1 free throw																										
Een speler-coach heeft 1 technische fout gemaakt als speler en 1 technische fout als coach.	<table><tr><td>Player 22 (CAP)</td><td>P</td><td>T₁</td><td>P₂</td><td>B₁</td><td>GD</td></tr><tr><td>Head coach (CAP)</td><td>B₁</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="6">Penalty: 1 free throw</td></tr></table>	Player 22 (CAP)	P	T ₁	P ₂	B ₁	GD	Head coach (CAP)	B ₁					First assistant coach						Penalty: 1 free throw						De speler-coach wordt automatisch gediskwalificeerd.
Player 22 (CAP)	P	T ₁	P ₂	B ₁	GD																					
Head coach (CAP)	B ₁																									
First assistant coach																										
Penalty: 1 free throw																										

E - TREFWOORDEN

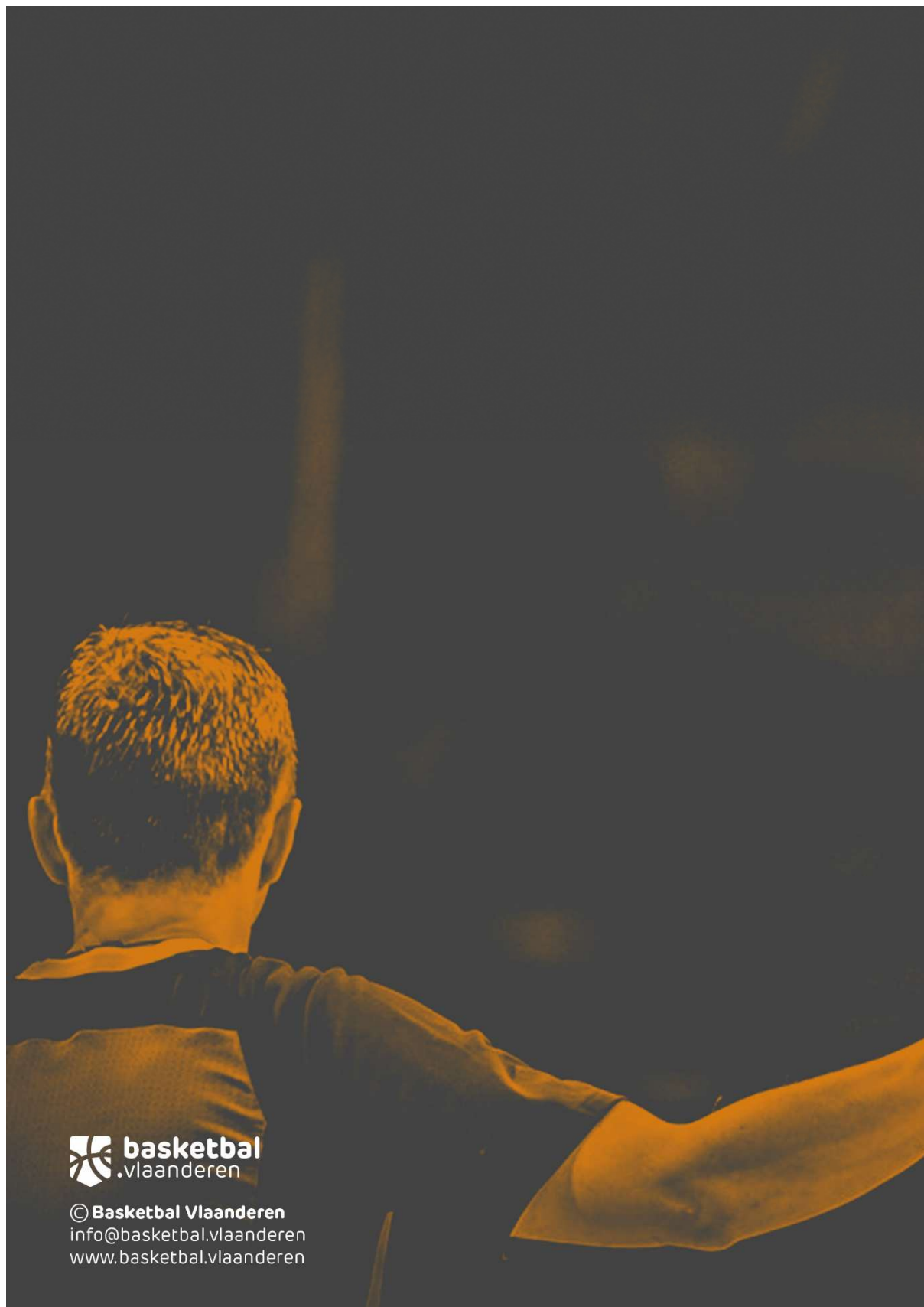
24-seconden	
error	29
operator	54
procedure	27
regel	27
aantekenaar	
taken	52
aanvalshelft	
definitie	1
terugkeer naar verdedigingshelft	29
aanvoerder	
coach	11
doelpunt tegenstander	17
plichten en bevoegdheden	10
wedstrijdblad	67
aanwijzer	
bediening	52
voor wisselend balbezit	15
act-of-shooting	
definitie	16
geen doelpoging	16
interference	30
afschermen	
geoorloofd	34
ongeorloofd	34
assistent-coach	
diskwalificatie	71, 73
rechtstaan	11
time-out	19
wedstrijdformulier	11
bal	<i>Zie Basketbaluitrusting op de FIBA website</i>
buiten	24
dood	12
geklemd tussen ring en bord	14
hoe gespeeld	15
keuze wedstrijdbal	50
levend	12
balbezit	
3 seconden	26
definitie	15
ploegfouten	44
terugkeer naar verdedigingshelft	29
balvast	
definitie	13
basket	<i>Zie Basketbaluitrusting op de FIBA website</i>
eigen	1
goaltending	30
interference	30
beperkte gebied	
3 seconden	26
definitie	2
vrijworpen	45
blessure	
bloed	10
scheidsrechter	52

speler	9
blokkeren	
bal	15
doordringen	33
speler	35
cilinder	
definitie	32
legale verdedigende positie	33
principe	31
sprongbal	14
coach	
diskwalificatie	39
plichten en bevoegdheden	10
time-out	20
vechten	42
vrijworpner	11
Crew chief	
Instant Replay System	51
plichten en bevoegdheden	50
sprongbal	50
dokter	
speelveld betreden	10
doordringen	
beoordelen	33
definitie	35
dubbelfout	
24 seconden	54
8 seconden	27
definitie	37
dunk	
definitie	16
technische fout	39
duwen	
definitie	36
fout	
definitie	31
einde wedstrijd	12
notitie	70
tijdens procedure wisselend balbezit	15
vijf	43
fumble	
definitie	24
dribbelregel	24
gelijke stand	
overtime	11
goaltending	
24 seconden	27
definitie	30
vrijworp	39
interference	
definitie	30
interpretaties	
artikel 10	86
artikel 12	86
artikel 13	90
artikel 14	91
artikel 15	91
artikel 16	92
artikel 17	94

artikel 18	103
artikel 19	103
artikel 23	107, 108
artikel 24	107
artikel 25	108
artikel 27	109
artikel 28	109
artikel 29	111
artikel 30	119
artikel 31	121
artikel 33	125
artikel 34	127
artikel 35	128
artikel 36	130
artikel 37	138
artikel 38	139
artikel 39	141
artikel 42	143
artikel 43	146
artikel 44	146
artikel 5	80
artikel 50	111
artikel 7	83
artikel 8	84
artikel 9	84
inworp	
bal levend	12
definitie	17
periode wisselend balbezit	14
start quarter	11
kapitein	<i>Zie aanvoerder</i>
legale verdedigende positie	
definitie	33
no-charge semi-circle	
beschrijving	4
principe	35
pauze	
duurtijd	11
ploegfouten	44
tijdopnemer	54
vervanging	22
pivot	
beweging	25
voet	25
ploegbegeleider	
definitie	8
diskwalificatie	41
spelersbank	4
technische fout	39
ploegfouten	
bordjes	53
definitie	44
technische fout	39
vechten	43
verlenging	44
protest	
aantekenen	10
rapporteren	52
wedstrijdblad	76

quarter	
begin.....	12
einde.....	12
scheidsrechters	
kwetsuur.....	52
plaatsbepaling	13
rechten en plichten.....	50
signalen.....	56
speelgerechtigd	
definitie.....	7
spelbevoegd	
definitie.....	7
speler	
balbezit.....	15
definitie.....	7
doelende	16
gekwetst	9
plaatsbepaling	13
uitrusting	8
vervanger	8
spelersbankgebied	
definitie.....	4
toegelaten teamleden	4
vechten	42
sprongbal	
bal levend.....	12
begin van de wedstrijd	13
sprongbalsituatie	
24 seconden.....	54
8 seconden.....	27
definitie.....	14
dubbelfout.....	38
na vrijworpen.....	47
speciale situaties.....	45
speler uit.....	24
vechten	43
tenue	
scheidsrechter	50
speler	8
tijdopnemer	
taken.....	53
time-out	20
tik	
definitie.....	16
time-out	22
definitie.....	19
duurtijd.....	20
gekwetste speler	10
gelegenheid.....	19
notatie.....	69
procedure aantekenaar.....	53
procedure tijdopnemer.....	54
vervanging	22
verdedigingshelft	
definitie.....	1
vervanging	
definitie.....	21
niet toegestaan	21
scheidsrechter	52

wisselgelegenheid.....	21
wedstrijdklok.....	<i>Zie Basketbaluitrusting op de FIBA website</i>
3 seconden	26
bal dood	12
einde quarter.....	12
goaltending	30
starten en stoppen.....	53



© Basketbal Vlaanderen
info@basketbal.vlaanderen
www.basketbal.vlaanderen