



**basketbal**  
.**vlaanderen**

---

# **Spelregels U10**

**(4 tegen 4)**

---

**2018-2019**

# Inhoudstafel

1.	Aantal spelers per ploeg / deelname .....	3
2.	Speelveld .....	3
3.	Hoogte basketring .....	4
4.	Bal .....	4
5.	Wedstrijdduur – rust .....	4
6.	Time-outs.....	4
7.	Vervangingen.....	5
8.	Vrije worpen .....	5
9.	Scores .....	5
10.	Begin van de wedstrijd & sprongbalsituaties .....	6
11.	8"/ 24"-regel.....	6
12.	Terugspeelbal en 3"-regel .....	6
13.	Verdediging .....	6
14.	Fouten .....	7
15.	Scheidsrechter .....	7
16.	Einde van de wedstrijd .....	7
	BIJLAGE: Hoe het wedstrijdblad U10 invullen? .....	8
	A. INVULLEN VOOR AANVANG VAN DE WEDSTRIJD .....	8
	B. INVULLEN TIJDENS DE WEDSTRIJD .....	10

## 1. Aantal spelers per ploeg / deelname

Een ploeg moet min. 4 en mag max. 12 spelers op het wedstrijdblad schrijven. Gedurende de speeltijd moeten er van elke ploeg steeds 4 spelers zich op het speelveld bevinden. Men speelt 4 tegen 4 in de U10-competitie.

Enkel spelers van de geboortejaren °2010 & °2009 mogen deelnemen aan de U10-competitie.

### Opmerking:

Beginnende spelers van geboortjaar °2008 worden uitzonderlijk toegelaten aan de U10-competitie en enkel na voorafgaandelijke expliciete goedkeuring door de Manager Sport van Basketbal Vlaanderen. Idealiter schuift de speler door naar U12 vanaf januari.

Een speler wordt gezien als 'beginnende speler' als hij/zij bij aanvang van de competitie maximaal 1 jaar aangesloten is bij Basketbal Vlaanderen. Dit betekent concreet dat bij de start van de competitie op 1/9/2018 de speler aangesloten werd bij Basketbal Vlaanderen NA 1/9/2017.

Uitzonderingen kunnen gevraagd worden via [Veerle.Segers@Basketbal.Vlaanderen](mailto:Veerle.Segers@Basketbal.Vlaanderen).

### Tip:

Uit de evaluatie van het seizoen 2017-2018 blijkt dat het ideaal aantal spelers varieert tussen 8 en 10. De speelvolgorde wordt immers bepaald door de volgorde van de lijst van de spelers en het "slangensysteem" wordt toegepast (zie 7. Vervangingen). Per quarter mag de coach 1 vervanging doen. Let op, hier wordt de "slang" gerespecteerd (zie 7. Vervangingen).

## 2. Speelveld

De wedstrijden worden gespeeld op  $\frac{3}{4}$ de terrein<sup>1</sup>.

Dit betekent dat de afstand van ring tot ring 15-18 meter dient te zijn.

- Bij een basketbalterrein (max. 28 x 15 meter, min. 26 x 14 meter) staat 1 doel op de eindlijn en 1 doel op de vrijworplijn aan de andere zijde. De zijlijnen zijn de zijlijnen van het reguliere basketbalterrein. De eindlijnen zijn de eindlijn aan de ene zijde en de vrijworplijn en het verlengde er van aan de andere zijde. Dit kan men aangeven met potjes, spots of papiertape.
- Bij het gebruik van een volleybalterrein (18x9 meter) staan de doelen achter de eindlijnen van het volleybal terrein en worden de zijlijnen van het basketbal terrein gerespecteerd.

---

<sup>1</sup> Voor seizoen 2018-2019 wordt volledig veld toegestaan mits toestemming van het provinciaal comité en enkel indien er geen andere opties mogelijk zijn. Voor clubs kan een kleiner terrein (bvb in de breedte van het terrein of in een school) ook een optie zijn.

### 3. Hoogte basketring

De hoogte van de basketbalring bedraagt 2.60 meter.

### 4. Bal

De U10 spelen met bal maat nr. 5.

### 5. Wedstrijdduur – rust

De U10 spelen 4 periodes die elk bestaan uit 2 quarters van 6 minuten zonder chronostop, behalve voor vrijworpen, time-outs en eventuele blessures. Elke periode bestaat uit 2 quarters van 6' met een rust van 1' tussen de quarters. Tussen 2 periodes is er een rust voorzien van 2'.

Tussen de tweede en derde periode is er 10 minuten rust. Bij de start van de derde periode wordt er eveneens van speelhelft gewisseld.

Eerste helft							Tweede helft							
Periode 1			Rust	Periode 2			Rust	Periode 3			Rust	Periode 4		
Q1	Rust	Q2		Q3	Rust	Q4		Q5	Rust	Q6		Q7	Rust	Q8
6'	1'	6'	2'	6'	1'	6'	10'	6'	1'	6'	2'	6'	1'	6'

### 6. Time-outs

Per speelhelft heeft een coach 1 belaste time-out.

Niet gebruikte belaste time-outs mogen niet overgedragen worden naar de volgende speelhelft.

De rust tussen quarters en periodes kan door de coaches gebruikt worden als time-out.

## 7. Vervangingen

De speelvolgorde wordt bepaald door het slangensysteem.

Per quarter mag een coach 1 vervanging doorvoeren. Dit gebeurt met een inlopende vervanging aan de bank.

LIC	SPELER		Periode 1		Periode 2		Periode 3		Periode 4	
			1	2	1	2	1	2	1	2
09	Jan	4	S		S			S		S
08	Piet	12	S		S			S		S
08	Rik	5	S			S		S		
09	Benoit	15	S			S		S		
09	Lowie	13		S		S				S
08	Dirk	11		S		S				S
08	Arne	8		S				S		S
09	Michiel	9		S				S		S
09	Henri	10				S		S		S
08	Mathis	6				S		S		S

*Voorbeeld slangensysteem zonder vervanging*

LIC	SPELER		Periode 1		Periode 2		Periode 3		Periode 4	
			1	2	1	2	1	2	1	2
09	Jan	4	S		S		S			S
08	Piet	12	S		S			S		S
08	Rik	5	S		S			S		S
09	Benoit	15	S			S		S		
09	Lowie	13	V			S		S		
08	Dirk	11		S		S				S
08	Arne	8		S		S				S
09	Michiel	9		S				S		S
09	Henri	10		S				S		S
08	Mathis	6				S		S		V S

*Voorbeeld slangensysteem met vervanging*

*In quarter 1 (periode 1) wordt Rik vervangen. Lowie komt op het terrein. Lowie speelt meer dan 2', de slang gaat verder bij Dirk.*

*In quarter 7 (periode 4) wordt Henri vervangen maar komt iets later weer op het terrein. De slang start opnieuw bij Mathis.*

## 8. Vrije worpen

Bij een fout op een doeler wordt de doeler 2 vrijworpen toegekend die elk 1 punt waard zijn. Vrije worpen dienen van een afstand van 3m (afstand van de ring) genomen te worden. Er staan geen rebounders. De spelers staan achter de shotter en buiten het gezichtsveld van de shotter. Na het tweede shot gaat de bal naar het andere team voor een inworp aan de eindlijn ongeacht of er gescoord werd of niet.

## 9. Scores

De scores zijn NIET belangrijk. Ze worden genoteerd op het wedstrijdblad (om homogene reeksen te maken in de tweede ronde en de sterkte van de teams in te schatten) per periode (2x6'). De

eindscore wordt niet genoteerd. Per gewonnen periode krijgt het team 3 punten, een verloren periode 1 punt en een gelijkgespeelde periode 2 punten.

Eventueel kan de score getoond worden op een scorebord aan de zijkant maar de score wordt na elke periode terug op 0-0 gezet.

De eindscore op de website van Basketbal Vlaanderen is 1-1.

Elke score exclusief een vrije worp telt voor 2 punten, zelfs indien er gescoord wordt van achter de 3-punterlijn. Voor een gescoorde vrijworp wordt 1 punt toegekend.

## 10. Begin van de wedstrijd & sprongbalsituaties

De wedstrijd begint met een inworp door Ploeg A.

Bij alle volgende sprongbalsituaties, inclusief het begin van de volgende perioden, is de regel van het wisselend balbezit van toepassing.

### Wisselend balbezit

Wisselend balbezit is een methode om de bal in het spel te brengen door een inworp in plaats van door een sprongbal. In alle sprongbalsituaties moeten de ploegen om beurt de bal toegewezen krijgen voor een inworp. De inworp gebeurt telkens op die plaats die het dichtst is bij de plaats waar voor sprongbal gefloten werd.

De pijl voor het wisselend balbezit zal de aanvallende basket van de ploeg aanduiden, die bij de volgende sprongbalsituatie de bal moet toegewezen krijgen. De richting van de pijl moet onmiddellijk gewisseld worden na het einde van een inworp voor die gelegenheid.

Ploeg A begint de wedstrijd met een inworp. Ploeg B zal het wisselend proces beginnen door het verkrijgen van de bal voor een inworp bij de eerstvolgende sprongbalsituatie.

## 11. 8"/24"-regel

De 24"-regel is **NIET** van toepassing voor de U10.

De 8"-regel is **NIET** van toepassing voor de U10.

## 12. Terugspeelbal en 3"-regel

De regel met betrekking tot het terug spelen van de bal over de middellijn ("retour") is **NIET** van toepassing bij U10.

De 3"-regel is **NIET** van toepassing voor de wedstrijden van U10.

## 13. Verdediging

Elke ploeg is **VERPLICHT** te verdedigen in een man-to-man verdediging.

Na een score is de verdediging **VERPLICHT** om terug te keren op de eigen verdedigende helft.

Een zone verdediging is **NIET** toegestaan. Indien een ploeg zone speelt, mag dit bestraft worden met een technische fout voor de coach<sup>2</sup>.

## 14. Fouten

Fouten worden genoteerd op het wedstrijdblad.

- Een speler mag max. 5 persoonlijke fouten maken per wedstrijd
- Ploegfouten worden niet bijgehouden.
- Enkel fouten op een doeler worden bestraft met 1 of 2 vrijworpen.

## 15. Scheidsrechter

De wedstrijd wordt begeleid door 1 of 2 Youth Officials<sup>3</sup> en/of 1 of 2 Junior Officials (minimaal 14 jaar).

## 16. Einde van de wedstrijd

De coach van de bezoekende ploeg mag een foto maken van het wedstrijdblad met een fototoestel en/of smartphone.


De coach van de thuisploeg neemt het eigenlijke wedstrijdblad mee. Dit wordt door de secretaris verzonden naar het betrokken provinciaal comité.

---

<sup>2</sup> Indien er geen scheidsrechter is, mag men de Manager Sport informeren als tegenstrever verdediging niet correct toepast, bij voorkeur met beeldmateriaal. De club wordt hierop geattendeerd en bij meerdere klachten wordt een anonieme waarnemer gestuurd.

<sup>3</sup> Indien er geen 2 Youth Officials beschikbaar zijn, mag de wedstrijd begeleid worden door 1 Youth Official én 1 Junior Official

# BIJLAGE: Hoe het wedstrijdblad U10 invullen?

**Wedstrijd U10** 

Wedstrijdnummer		Datum		Uur		Scheidsrechter																	
Thuisploeg Stamnummer				Coach Licentie nummer																			
Spelers		Geboortjaar		Naam		Voornaam		Nummer		Fouten		Periode 1 G1   G2		Periode 2 G1   G2		Stangennummer		Periode 3 G1   G2		Periode 4 G1   G2		Ploeguren Periode 1   2   3   4	
																						Time-outs Periode 1   2   3   4	
Algevaardigde		Aantekenaar		NVT		NVT																	
Bezoekende ploeg		Stamnummer		Coach		Licentie nummer																	
Spelers		Geboortjaar		Naam		Voornaam		Nummer		Fouten		Periode 1 G1   G2		Periode 2 G1   G2		Stangennummer		Periode 3 G1   G2		Periode 4 G1   G2		Ploeguren Periode 1   2   3   4	
																						Time-outs Periode 1   2   3   4	
Algevaardigde		Aantekenaar		NVT		NVT																	

SCORES																																		
Periode 1 - TEAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	TEAMA	1	2	3
Periode 1 - TEAMB	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	TEAMB	1	2	3
Periode 2 - TEAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	TEAMA	1	2	3
Periode 2 - TEAMB	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	TEAMB	1	2	3
Periode 3 - TEAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	TEAMA	1	2	3
Periode 3 - TEAMB	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	TEAMB	1	2	3
Periode 4 - TEAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	TEAMA	1	2	3
Periode 4 - TEAMB	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	TEAMB	1	2	3

TIP: download het blanco wedstrijdblad voor U10 op [www.basketbal.vlaanderen/minibasketbal](http://www.basketbal.vlaanderen/minibasketbal)

## A. INVULLEN VOOR AANVANG VAN DE WEDSTRIJD

### A.1 LUIK WEDSTRIJDINFO

Dit wordt ingevuld door de thuisploeg voor aanvang van de wedstrijd.

Wedstrijdnummer	ANG0832ICB10 (website/app Basketbal Vlaanderen)
Datum	15/01/2019
Uur	11u
Scheidsrechter	Mijnh. Ref

### A.2 LUIK CLUBINFO

Dit wordt ingevuld voor de eigen club door aantekenaar (bezoekende ploeg) en tijdopnemer (thuis ploeg).

Thuisploeg	BC Asse-Ternat
Stamnummer	1696



Voor de thuisploeg is er een **afgevaardigde** verplicht, die instaat voor de fair play en de supporters van de thuisploeg (en de bezoekende ploeg als deze geen afgevaardigde heeft). Deze persoon is minimaal 18 jaar en aangesloten bij de club.

De **tijdopnemer** is de persoon die de gegevens van de thuisploeg invult voor de wedstrijd en tijdens de wedstrijd de klok bedient (6' doorlopende klok behalve bij vrijworpen en blessures). De tijdopnemer helpt tevens de aantekenaar bij het invullen van het blad. De tijdopnemer is aangesloten bij Basketbal Vlaanderen.

Afgevaardigde	'78	achternaam	voornaam
Tijdopnemer	85	achternaam	voornaam

Voor de bezoekende ploeg is er een optionele afgevaardigde, die instaat voor de fair play en de supporters van de bezoekende ploeg. Deze persoon is minimaal 18 jaar en aangesloten bij de club. Als er geen afgevaardigde is van de bezoekende ploeg neemt de afgevaardigde van de thuisploeg deze rol op.

De **aantekenaar** is de persoon die de gegevens van het blad invult voor de wedstrijd en tijdens het blad invult (fouten - scores) . De aantekenaar is aangesloten bij Basketbal Vlaanderen

Afgevaardigde	'78	achternaam	voornaam
Tijdopnemer	'85	achternaam	voornaam

### A.3 LUIK SPELERSINFO

Voor elke speler wordt het geboortjaar, de rugnummer, naam en voornaam opgeschreven. **Opgeliet.** Het is belangrijk dat de coach de volgorde bepaalt. De volgorde van de spelers bepaalt de slang (zie 7. Vervangingen).

Spelers	Geboortjaar	Naam	Voornaam	Nummer
	2010	Van Loo	Julie	5
	2009	Van Rossom	Sam	12
	2009	Hervelle	Axel	13
	2010	Jordan	Michael	9
	2009	Meesseman	Emma	11
	2010	Wauters	Ann	4
	2010	Tabu	Jonathan	7

## A.4 LUIK COACH

Coach	Mevr. Coach
Licentienummer	615250

Opzoeken van een licentienummer doe je door naar je team te surfen op [www.basketbal.vlaanderen](http://www.basketbal.vlaanderen) en daar te klikken op spelers/TV (zie kader hieronder). Je vult de laatste 6 cijfers "nr. TV" van de coach.

DEMOTEAM			
Rangschikking	Uitslagen	Programma	Spelers/TV
Zoeken <input type="text"/> <input type="submit" value="Q"/>			
Spelerslijst			
Lidnummer	Naam	Geboortedatum	Op lijst sinds
Technische Vergunningen			
Lidnummer	Naam	TV	nr. TV
615251	Coach	Coach	51184G101_615250

## B. INVULLEN TIJDENS DE WEDSTRIJD

Tijdens de eerste en derde periode maakt men gebruik van een rode kleur, tijdens de tweede, vierde periode van een blauwe of zwarte kleur.

### B.1 LUIK ACTIES VAN DE COACH

Per speelhelpt mag de coach van elk team 1 Time-out aanvragen. Indien de coach 1 genomen heeft, zet je een kruisje in onderstaande tabel.

Time-outs			
Periode			
1	2	3	4
X	X	X	X

## B.2 LUIK FOUTEN

Een fout wordt aangeduid met de letter P van Persoonlijke Fout. Het nummer geeft aan hoeveel vrijworpen er toegekend werden.

Na de eerst helft bakten je de fouten af (zie dikke zwarte lijn)

Nummer	Fouten			
5	P2	P	P2	
12	P			
13				
9	P1	P	P2	
11	P			
4	P2	P		
7	P2	P	P2	P

## B.3 LUIK SCORES

Na elke score wordt een schuin streepje getrokken door de punten. Julie scoort 2 punten, dan schuin streepje door 2, daarna scoort Sam 1 vrijworp streepje door 3, zijn tweede vrijworp gaat ook binnen, streepje door 4,...

Op het einde van de periode wordt gekeken wie de periode wint, dit wordt dan aangegeven door

- score 1 – verlies periode
- score 2 – gelijkspel in periode
- score 3 – winst in periode

In onderstaand voorbeeld wint team A periode 1 en 3, spelen beide teams gelijk in periode 2 en wint team B de laatste periode.

Periode 1- TEAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Periode 1- TEAMB	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Periode 2- TEAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Periode 2- TEAMB	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Periode 3- TEAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Periode 3- TEAMB	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Periode 4- TEAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Periode 4- TEAMB	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
TEAMA	1	2	3																												
TEAMB	1	2	3																												
ENDSCORE																															
		9	7																												

Deze score is NIET belangrijk! Op de website van Basketbal Vlaanderen is de eindscore steeds 1-1.

Bij de herindeling wordt geprobeerd op gelijkwaardige reeksen te maken. In dit geval zijn de ploegen gelijkwaardig.

#### B.4 LUIK SLANGENSTEEM

Voor het invullen van het slangensysteem verwijst u naar punt 7. Vervangingen.

Als er geen andere volgorde van spelers wordt aangeduid in de rust hoeft u het vaak met kruis op niet in te vullen.

Slangensysteem									
Periode 1		Periode 2		SPELER	NR	Periode 3		Periode 4	
Q1	Q2	Q1	Q2			Q1	Q2	Q1	Q2