

Handleiding Youth Officials

VERSIE 2020-2021



basketbal
vlaanderen

Officials

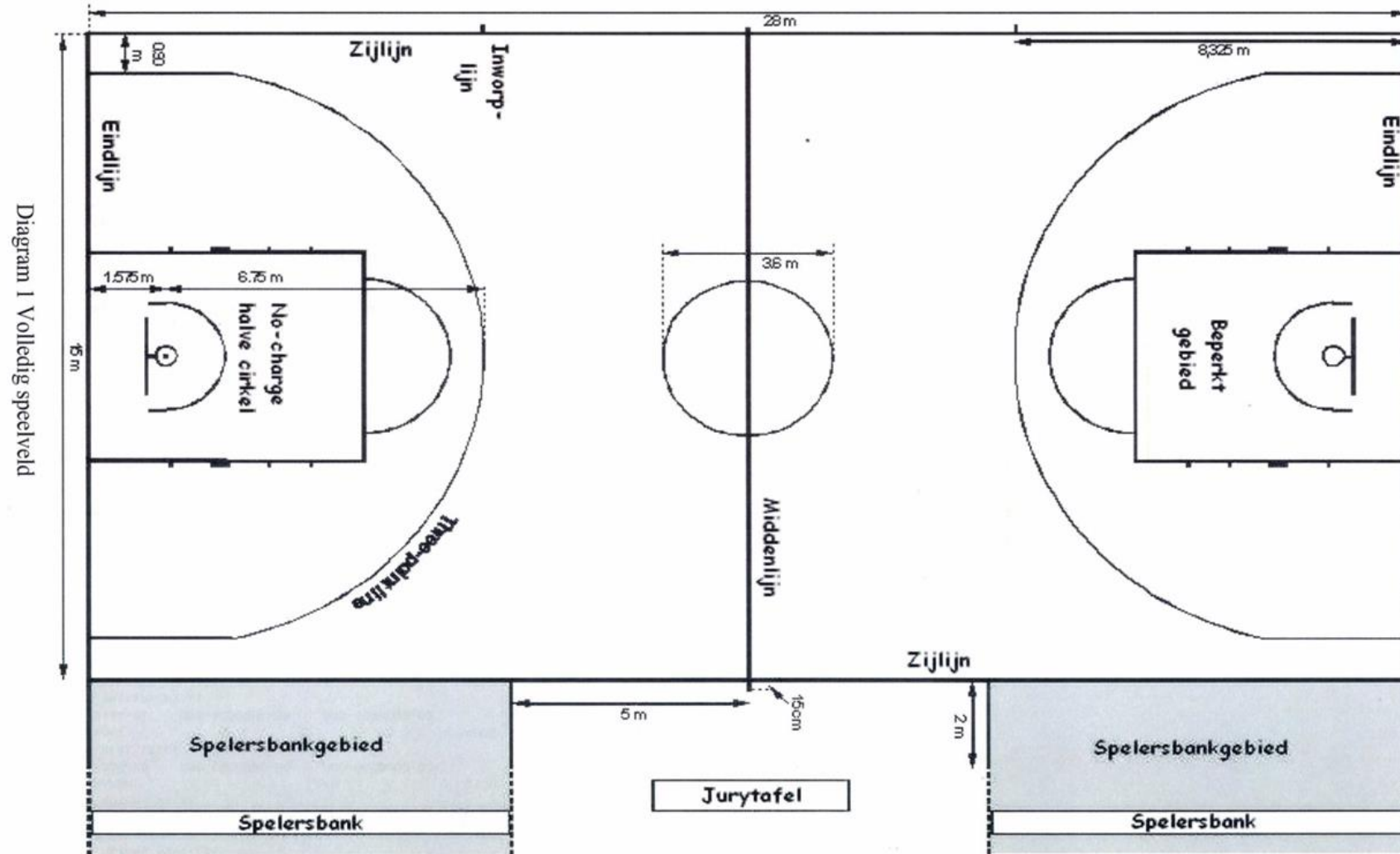
- Tafelofficials
- Ploegafgevaardigden
- Junior officials: U8
- Youth officials: U10 + U12
- Youth officials PLUS: ook U14
- Official: U14 en ouder



One team

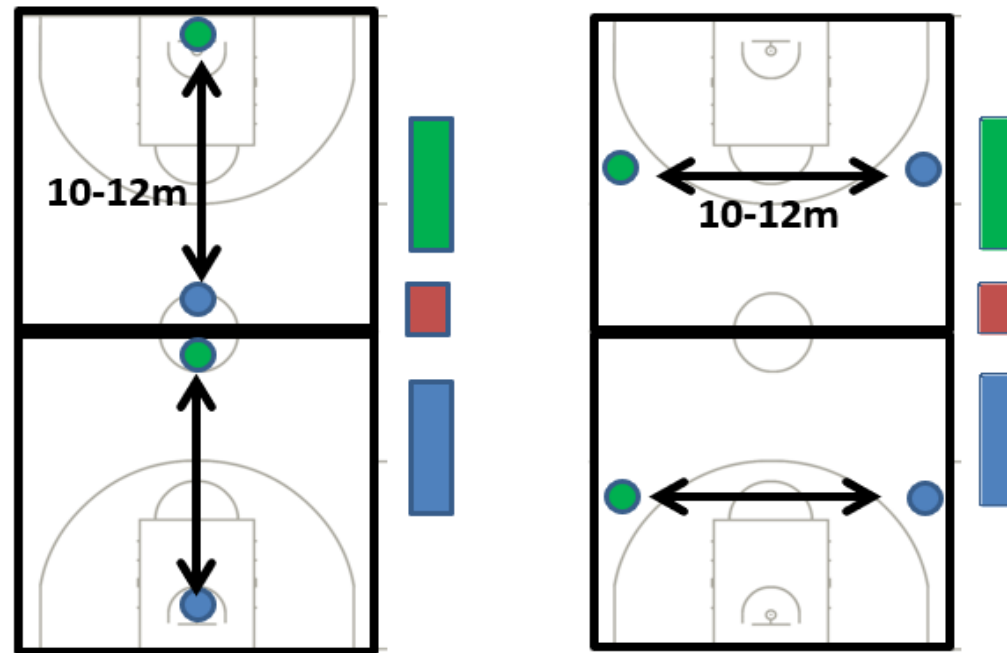
- Scorer
 - Timekeeper
 - 14/24" handler (shotklok)
 - Referees (≥ 14 jaar + BVL Licentie)
 - Afgevaardigde (18 jaar, clubgebonden)
-
- Samenwerking en communicatie
 - Niet supporteren als official

Het speelveld



Het speelveld

- U8: 1/2^{de} basketbalterrein



Groen: Bezoekende ploeg – Ring & Bank / Blauw: Thuisploeg – Ring & Bank / Rood: Wedstrijdtafel

Het speelveld

- U10: $\frac{3}{4}$ de basketbalterrein. (Afstand van ring tot ring is 15-18 meter)
 - Bij een basketbalterrein (max. 28 x 15 meter, min. 26 x 14 meter) staan de doelen op de vrijworplijn. De zijlijnen zijn de zijlijnen van het reguliere basketbal terrein. De eindlijn is de vrijworplijn en het verlengde er van. Dit kan men aangeven met potjes, spots of papiertape.
 - Bij het gebruik van een volleybal terrein (18 x 9 meter) staan de doelen achter de eindlijnen van het volleybal terrein en worden de zijlijnen van het basketbalterrein gerespecteerd.
- U12: De wedstrijden worden gespeeld op een gehomologeerd volledig basketbalterrein (max. 28 x 15 meter, min. 26 x 14 meter).

Het speelveld

- Hoogte ringen:
 - U8 tem U12: 2,60m
 - U14 en ouder: 3,05m
- Bal:
 - U8: 4
 - U10 tem U14: 5
 - Dames (vanaf U16): 6
 - Heren (vanaf U16): 7



Spelersbankgebied



Coach + Ass

7 vervangers

7 ploegleden

16 zitplaatsen

Coach en assistant-coach

- Er mag steeds maar 1 persoon rechtstaan: coach óf assistant-coach, nooit samen.
- De coach moet in het spelersbankgebied blijven.
- De coach mag de tafel enkel benaderen als het spel stilligt en de scheidsrechter zijn/haar aanduidingen heeft beëindigd.
- Inbreuk op deze regels kan aanleiding zijn voor een technische fout voor de coach (altijd eerst waarschuwen!).
- Bij U8 mag de coach mee op het terrein, bij U10 ook flexibel toe te passen in de geest van het spel.

Uitrusting wedstrijdtafel

- Wedstrijdklok
- Stopwatch (time-out en pauze's)
- 14/24" apparaat of chrono, witte vlagjes en eigen signaal (vanaf U14)
- Bordjes voor spelersfouten (1-5)
- Bordjes voor ploegfouten (rood)
- Indicator voor wisselend balbezit (pijl)
- Scorebord
- PC of laptop (DWF - voor alle reeksen/leeftijden vanaf seizoen 20-21)
- Papieren wedstrijdformulier en 2 pennen in verschillende kleur (rood en zwart/blauw) voor het geval het DWF niet werkt
- Fluitje/signaal

Administratieve voorbereiding wedstrijd

Wedstrijdblad/Digitaal wedstrijdformulier (DWF) voorbereiden.

Dit moet 20 minuten voor aanvang van de wedstrijd klaar zijn!

- DWF: thuisploeg logt in, algemene gegevens (spelerslijst, coaches, ...) worden opgehaald.
- Voor de start van de wedstrijd worden de effectief aantredende spelers en de coach en ploegverantwoordelijke aangeduid door de tafelofficial (dit kan ook op voorhand worden gedaan, DWF beschikbaar enkele dagen voor de wedstrijd).
- Ook de officials dienen toegevoegd te worden.
- Meer info: <https://www.basketbal.vlaanderen/digitaalwedstrijdformulier>

Digitaal WedstrijdFormulier

- Indien een wedstrijd niet kan doorgaan om welke reden dan ook en de scheidsrechter is reeds ter plaatse, dient het digitale wedstrijdformulier niet opgestart te worden. De scheidsrechter moet wel zijn vergoeding invoeren + een scheidsrechtersverslag opsturen naar bondscoordinator@basketbal.vlaanderen (bv. slechts 2 spelers aanwezig bij start wedstrijd). (nieuwsbrief februari 2020)

(Digitaal) WedstrijdFormulier

- Een speler moet voor aanvang van de wedstrijd op het wedstrijdblad staan om speelgerechtigd te zijn;
- Alle spelers vanaf U16 moeten hun identiteitskaart kunnen voorleggen ongeacht hun leeftijd
 - Wanneer het ID van de speler is opgeladen op BVL verschijnt zijn/haar foto op het DWF - dit volstaat.
- Een speler zonder medisch attest geeft aanleiding tot boetes en zelfs forfaitcore. Wanneer het medisch attest is opgeladen staat er op het DWF een groen vinkje.

Controle door de scheidsrechter van identiteit, licenties en medische attesten

DWF:

Identiteitscontrole (vanaf U16): laat de spelers langs de tafel passeren, en naam en nummer zeggen. Degene wiens ID nog niet is opgeladen, legt zijn/haar identiteitskaart voor. Je controleert ID en nummer.

Ook de identiteit controleren van de coach, ploegafgevaardigde en tafelofficials.

Controleer bij de spelers eveneens of er een papieren medisch attest aanwezig is wanneer dit niet is opgeladen.

De chief of crew (eerste scheidsrechter) noteert bij opmerkingen wanneer een van de documenten ontbreekt.

(Digitaal) WedstrijdFormulier

- Uiterlijk 10 minuten voor aanvang wedstrijd:
 - Aanduiding starters en kapitein (CAP)
 - De coach moet nakijken (spelers correct, aanvoerder (CAP), rugnummers) en akkoord geven op het DWF.

Hierna kan er niets meer gewijzigd worden aan de deelnemers!

Speelvormen

- **U8: 3tg3, 1x(3tg3), 2x(3tg3)**
 - Elke ploeg is VERPLICHT te verdedigen in een **man-to-man verdediging**.
 - Een **zone verdediging is NIET toegestaan**. Indien een ploeg zone speelt, mag dit bestraft worden met een **technische fout voor de coach**.
 - Na een score is het verplicht om de bal te laten ingeven en terug te keren in verdediging.
- **U10: 4tg4**
 - 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**.
- **Vanaf U12: 5tg5**
 - Elke ploeg is VERPLICHT te verdedigen in een **man-to-man verdediging**.

- U12

- Indien er full court verdedigd wordt, moeten de spelers duidelijk **een man-georiënteerde positie** innemen, de verdedigers mogen niet een bepaalde plaats op het terrein innemen (zone press).
- Wanneer een team **meer dan 20 punten** voor staat wordt het team **verplicht om terug te keren naar de driepuntlijn**. Van zodra de bal over de middellijn is mogen de verdedigers buiten de driepuntlijn komen. Indien een team blijft full-court opnemen en meer dan 20 punten voor staat , zal een technische fout worden gegeven aan de coach. Indien een coach uitgesloten wordt door 2 technische fouten omwille van bovenstaande maatregel zal de club een boete krijgen.
- Een **zone verdediging is NIET toegestaan**. Indien een ploeg zone speelt, mag dit bestraft worden met een technische fout voor de coach. Indien een coach uitgesloten wordt door 2 technische fouten omwille van bovenstaande maatregel zal de club een boete krijgen.
- Aanval: **Screening en hand-offs zijn NIET toegestaan**. Indien dit toch gedaan wordt, krijgt de coach eerst een waarschuwing en de spelers worden hier ook aangesproken. Na de waarschuwing krijgt de coach een technische fout bij het opnieuw uitvoeren van screens door de spelers.

Speeltijd

- U8
 - Competitie: doorlopende klok

Eerste helft								Tweede helft						Afsluiter	
Periode 1			Rust	Periode 2			Rust	Periode 3			Rust	Periode 4			Vrijworpen
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'	

- Peanutstornooien: doorlopende klok
 - Elke wedstrijd duurt 8 minuten, tussen de wedstrijdjjes is er 4 minuten om van terrein te wisselen

Speeltijd

- U10 (chronostop)

Eerste helft								Tweede helft						
Quarter 1			Rust	Quarter 2			Rust	Quarter 3			Rust	Quarter 4		
P1	Rust	P2		P3	Rust	P4		Q5	Rust	Q6		Q7	Rust	Q8
5'	1'	5'	2'	5'	1'	5'	10'	5'	1'	5'	2'	5'	1'	5'

- Vanaf U12 (chronostop):

Eerste helft					Tweede helft			
Quarter 1		rust	Quarter 2	Rust	Quarter 3		rust	Quarter 4
10'		2'	10'	10'	10'		2'	10'

Begin van de wedstrijd

- Taak van de tafelofficials:
 - De tafel controleert wie er als starter op het veld staat en checkt of dit overeenkomt met wat op het DWF staat
 - Staat er een ander nummer op het veld of andere vergissing > melden aan de ref! > Corrigeer > juiste speler komt op het veld (dus niet het andere nummer aanduiden!)
 - Een speler die niet op het DWF staat mag niet spelen (kan je vragen om in de tribune te gaan zitten)
 - Spelers met foute truitje > ook te corrigeren (zelfs na aanvang, zolang hun naam op het blad staat (truitjes wisselen)
 - Vervanging voor aanvang van de wedstrijd van gekwetste speler – tegenstander mag evenveel spelers vervangen

Plaats van de scheidsrechters

- De chieff of crew wacht buiten de middencirkel op een OK van de trail die aan de tafel staat;
- als de starters door de tafel zijn gecontroleerd en alle apparatuur klaar staat geeft de tafel een OK aan de trail, deze doet teken naar zijn collega;
- Na het OK van de collega fluit de chieff of crew (warning call) en stapt de middencirkel in > fluitje uit de mond!;
- Opworp tussen de twee springers;
- Gaat de bal niet recht omhoog dan fluit de trail af en wordt een nieuwe sprongbal gedaan (werd de bal reeds getikt dan zal de wedstrijd klok al gelopen hebben en wordt niet gereset);
- Ook overtreding of fout bij de sprongbal wordt door deze ref gefloten;
- De trail zal met een armbeweging de tijd inzetten en loopt vervolgens naar de eindlijn van zodra de richting van het spel duidelijk is.

Sprongbal (begin van de wedstrijd vanaf U12)

De springers:

- Staan beide met 1 voet tegen de middellijn in de helft van de cirkel het dichtst bij hun eigen doel.
- Mogen de bal max 2 keer tikken nadat deze zijn hoogste punt heeft bereikt.
- Mogen hun plaats niet verlaten voordat de bal legaal is getikt.
- Mogen zelf de bal niet spelen voor deze de grond of een niet-springer heeft geraakt.

De niet-springers:

- Moeten zich opstellen buiten de middencirkel.
- Mogen met geen deel van hun lichaam op of over de lijn van de cirkel alvorens de bal is getikt.
- Mogen niet beletten dat een tegenstander tussen hen in komt staan.

Begin van de wedstrijd

- U8 en U10: geen sprongbal maar inworp door de bezoekende ploeg (U8)/ de thuisploeg (U10) in 'backcourt' aan de eindlijn.

Score

Wordt aangegeven door de scheidsrechter het dichtst bij de jurytafel (trail)

Op het DWF speler en aantal punten aanduiden.

Scorer oppassen: score (1, 2, 3) en niet fout (P1, P2, P3) aanduiden!

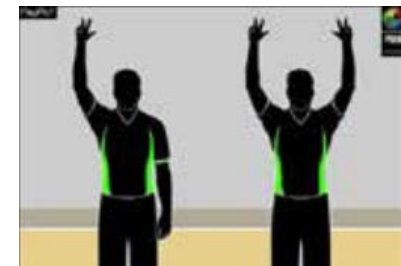
- Geslaagde vrijworp:



- Velddoelpunt – tweepunter



- Velddoelpunt - driepunter (vanaf U14)



Score

- Bij het aanduiden van de score niet nodig om naar de tafel te kijken.
- Score aanduiden en vertrekken naar de baseline terwijl je over je schouder het spel blijft volgen.

Score

- Score in eigen doel indien vergissing van 1 speler: punten voor tegenpartij, te schrijven bij de (CAP) van deze tegenpartij – steeds 2 punten
- Score in eigen doel als iedereen zich vergist van kant > score telt voor de scorende ploeg!
- Wanneer je een dergelijke collectieve vergissing opmerkt, leg je het spel asap stil en hervat in de juiste speelrichting.
- Einde elk quarter: score wordt afgesloten door naar volgende Q te gaan op DWF.

Bij de rust tussen Q2 en Q3: bij opmerkingen officials wordt genoteerd wie de bal krijgt na de rust (pijl wisselend balbezit- DWF geeft een waarschuwing), pijl wordt samen met de tafelofficials gedraaid.

- Einde wedstrijd:
Beide coaches moeten hun akkoord aanvinken, evenals de chieff of crew die vervolgens met zijn persoonlijke code het DWF afsluit.

Steeds checken dat dit ook effectief verzonden is! (status ok)

Positie van de scheidsrechters – mechanics

Begin van de wedstrijd:

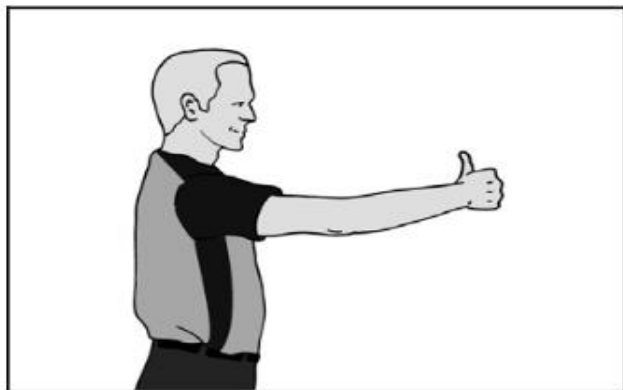


Diagram 18



Diagram 19

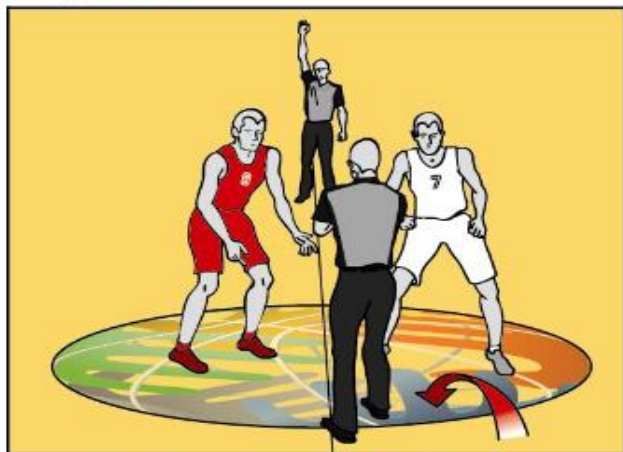


Diagram 20

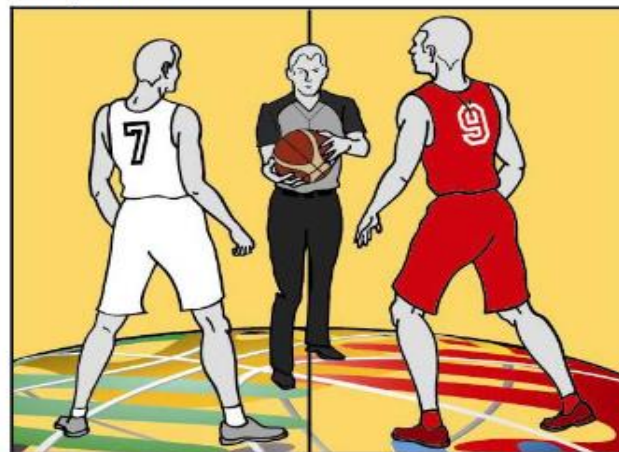


Diagram 21



Diagram 22



Diagram 23



Diagram 24



Diagram 25

Positie tijdens de wedstrijd



Diagram 29

- Lead: beweegt op de baseline (tussen bucket en 3-puntlijn) vakken 4 en 5.

Trail: beweegt in vak 1, covert vakken 1, 2, 3, 6 en ook 5

- Belangrijk is dat je steeds je window zoekt tussen de spelers (met en zonder de bal) binnen je vakken.
- Ook de weak side in het oog houden!
- Je volgt de spelers, niet noodzakelijk de bal.

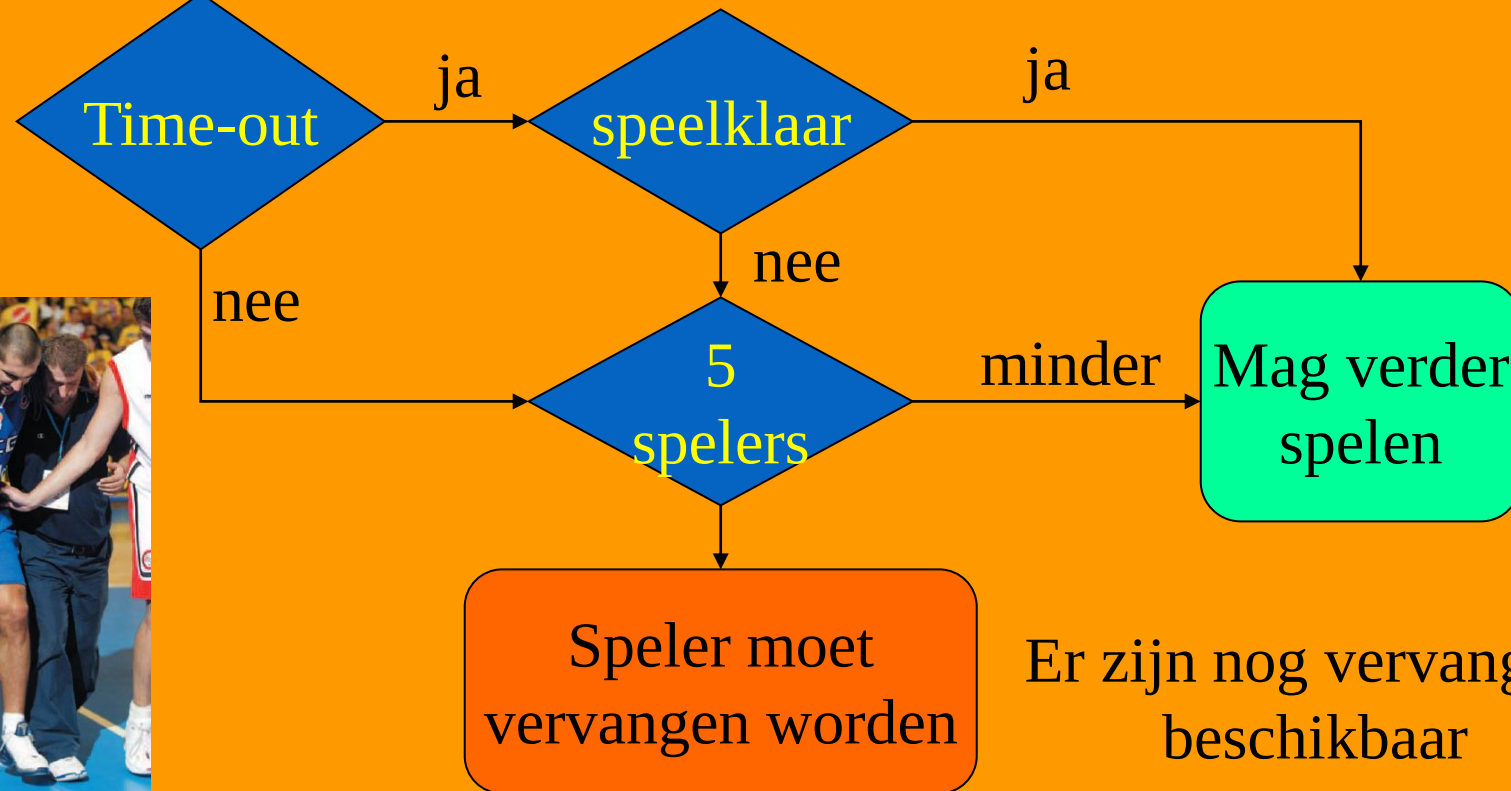
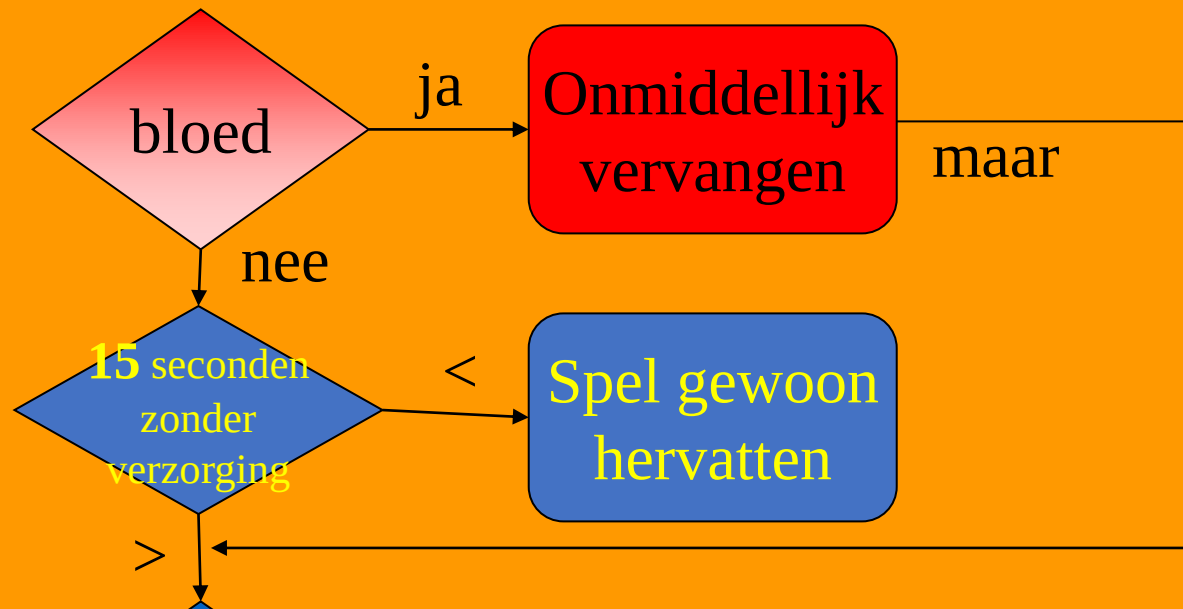
- Lead:
 - Bewaakt de eindlijn en de zijlijn links van hem
 - Staat 'voor' het spel aan de eindlijn (bij transitie snel positie innemen)
 - Positie tussen 3-puntlijn en beperkt gebied – open naar het spel
 - Fluit de 'lage' fouten en overtredingen

Box-in principe

- Trail:
 - Bewaakt de zijlijn links en de middenlijn
 - Staat 'achter' het spel (bij (snelle) transitie blijf je naar het spel kijken!)
 - Houdt zicht op de bal in vlucht naar de korf (shotklok, rebound, goaltending, interference- ook bij vrijwerpen)
 - Geeft de score aan
 - Fluit de 'hoge' fouten in vak 5 en deze die de lead onmogelijk kan zien

Letsel van een speler.

- De officials mogen in geval van een verwonding van spelers de wedstrijd stilleggen.
- Wanneer de bal levend is als een speler letsel oploopt, moeten de officials niet fluiten totdat de spelfase is afgesloten.
- Indien noodzakelijk om een gewonde speler te beschermen, kunnen de officials het spel onmiddellijk stil leggen.
- Een bloedende speler moet men onmiddellijk vervangen.
- Indien een gekwetste speler binnen 15 seconden opnieuw speelklaar is, moet hij niet vervangen worden. Tenzij de coach/dokter/ploegbegeleider het veld heeft betreden.



Er zijn nog vervangers beschikbaar



Fouten

Definitie

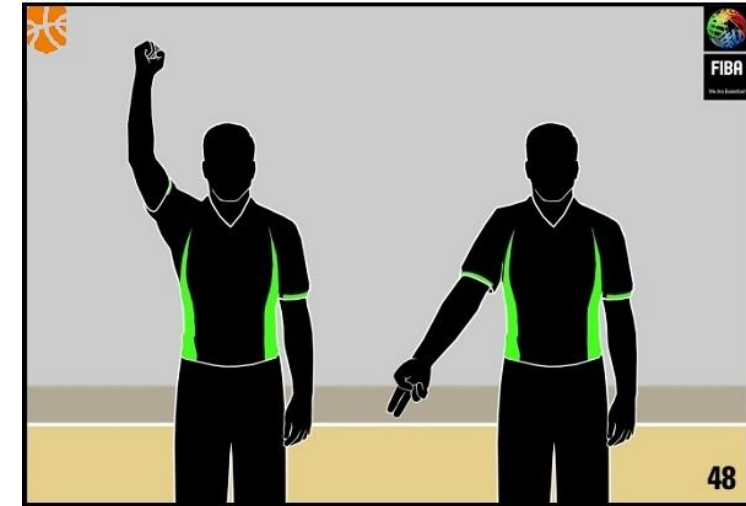
Een fout is een inbreuk op de regels, die persoonlijk contact met een tegenstander en/of onsportief gedrag inhoudt.

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.

Fouten

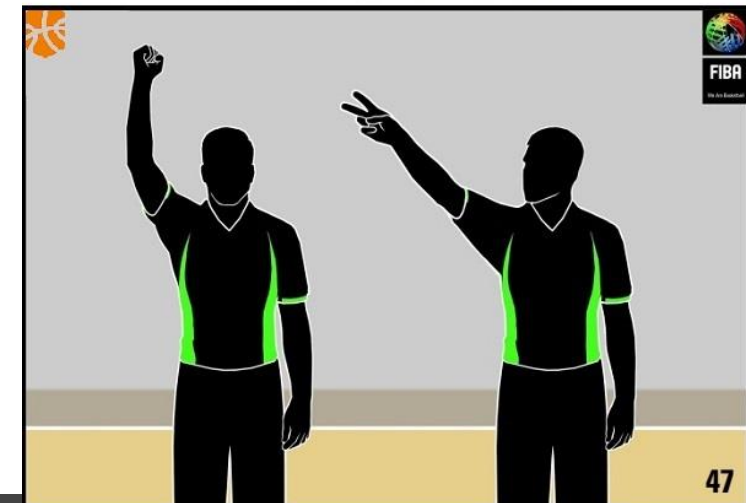
- Persoonlijke fout (verdedigend)
met inworp
Aanduiden als P naast de speler
- Persoonlijke fout (verdedigend)
met vrijwerpen
Aanduiden als P1, P2, P3
- Altijd ploegfout: Aanduiden bij
team fouls (gebeurt automatisch bij DWF)

Fout buiten de act-of-shooting



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

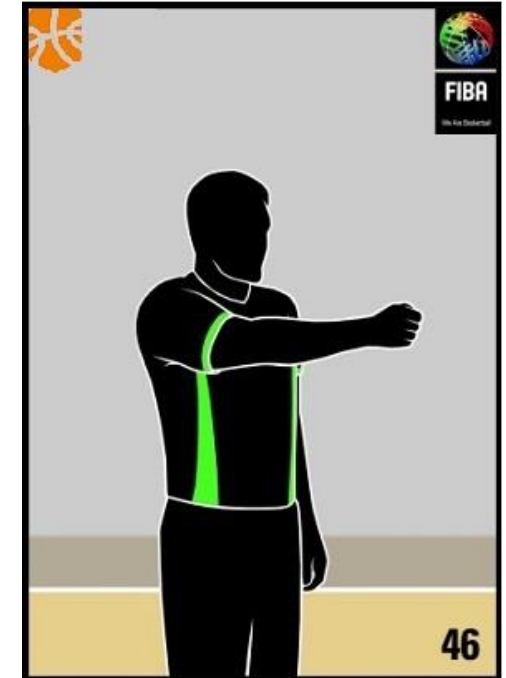
Fout in de act-of-shooting



Eén vuist in de lucht
gevolgd door het aantal vrije worpen

- Aanvallende fout: P
 - Een gewone aanvallende fout: nooit vrijwerpen
 - Altijd een ploegfout

Fout begaan door
ploeg in balbezit



Met gebalde vuist wijzen
naar het doel van de
aanvallende ploeg

- Onsportieve fout (verdedigend of aanvallend)
 - Steeds met vrijwerpen
 - En balbezit - inworp aan inworpstreepje in aanvallend vak
 - Noteren als U1, U2, U3
 - altijd ploegfout

- Technische fout
 - Bevriest het spel
 - Steeds 1 vrijworp
 - Het spel hervat waar het gestopt werd
 - aanduiden: Speler: T1 en ploegfout
 - Bank: B1 bij de coach
 - Coach zelf: C1
 - B1 en C1: geen ploegfout

Technische fout



Maak T, laat handpalm zien

Onsportieve fout



Pols vastnemen
boven het hoofd

Onsportieve fout - criteria

- C1** Geen legitieme poging om enkel de bal te spelen volgens de geest en de bedoeling van de spelregels.
- C2** Buitensporig hard contact, veroorzaakt door een speler in een poging om de bal te spelen of zijn tegenstander.
- C3** 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.
- C4** Contact dat veroorzaakt is met een aanvaller achteraan of zijdelings, in een poging een 'fast break' te stoppen terwijl er geen tegenstander meer is tussen de aanvaller en de basket van de tegenstrevers. Deze bepaling is van toepassing tot de aanvaller zijn act of shooting inzet.
- C5** Contact door een verdediger op een tegenstrever op het speelveld gedurende de laatste 2 minuten van de 4e periode en van elke verlenging, terwijl de bal nog buiten het speelveld is voor een inworp en nog steeds in de handen van de scheidsrechter of ter beschikking van de speler die de inworp moet nemen.

- Technische fouten begaan door een speler zijn alle spelersfouten die niet gepaard gegaan zijn met contact met een tegenstander.
- Deze speler zal worden belast met een spelersfout en deze fout telt mee als ploegfout.
 - Wegtikken van de bal na doelpunt
 - Reactie op publiek
 - Onsportieve houding naar scheids, spelers,...
 - Flopping
 - Aan de ring blijven hangen
 - Overmatig gebruik van de ellebogen

Cilinderprincipe

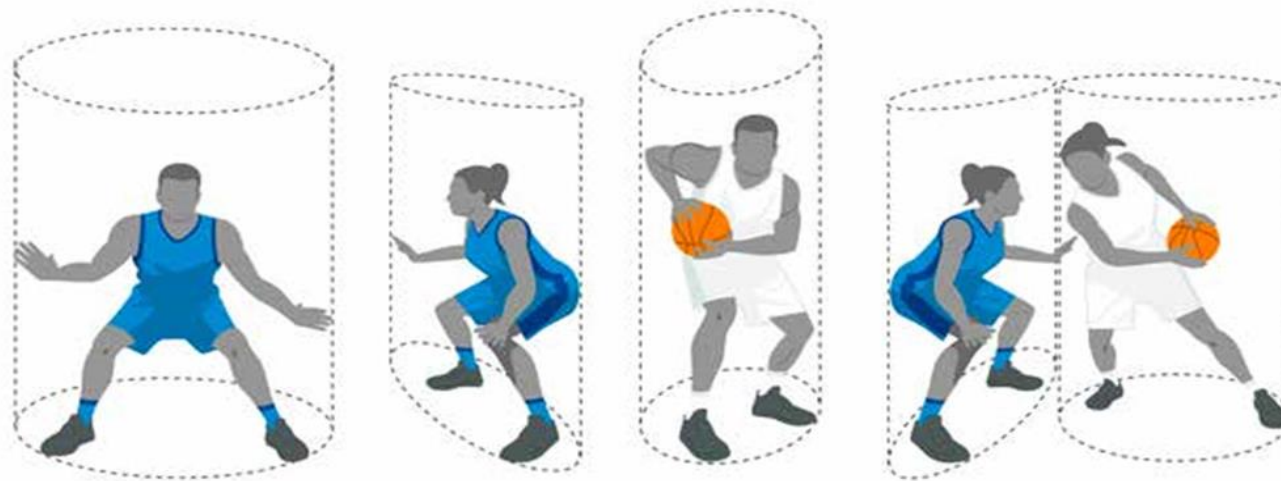
Het cilinderprincipe wordt omschreven als de ruimte binnen een denkbeeldige cilinder welke een speler inneemt op de vloer, inclusief de ruimte boven hem.

Deze wordt beperkt

Aan de voorzijde door de handpalmen

Aan de achterzijde door het zitvlak

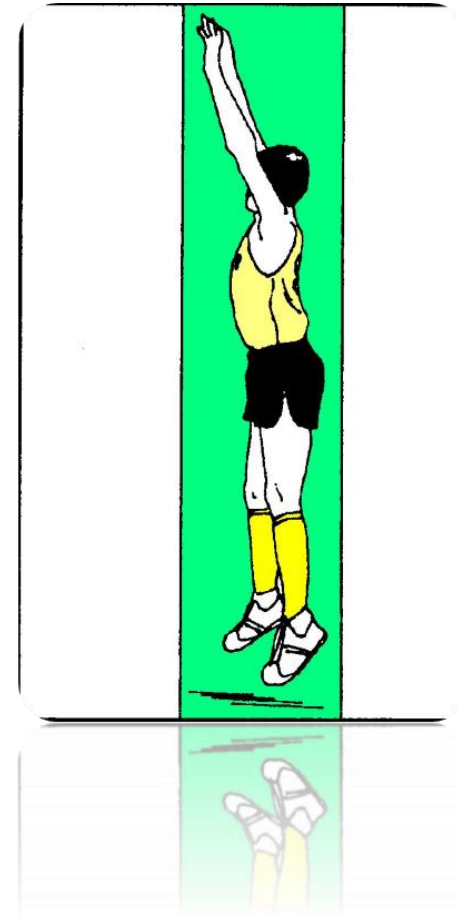
Aan de zijkanten door de buitenzijde van armen en benen



- 2020: specificiëring van de cilinder van de aanvaller: deze moet in zijn cilinder voldoende ruimte krijgen om een dribbel te starten, te pivoteren, te shotten en te passen.
- En mag zelf zijn armen en benen niet dermate spreiden dat hij hierbij illegaal contact maakt met een verdediger om ruimte vrij te maken.

Verticaliteit

- Op het terrein heeft elke speler recht op de plaats waar hij zich bevindt en op de ruimte (cilinder) die zich onmiddellijk boven hem bevindt.
- Indien een speler zijn cilinder verlaat en lichamelijk contact plaatsvindt met een tegenstander die eerder die plaats had ingenomen, dan begaat hij een fout.



Legale verdedigende positie

- Een verdediger neemt een legale verdedigende positie in als hij
 - met zijn gezicht gericht is naar de tegenstander
 - en hij met beide voeten op de grond staat.

Eénmaal hij een legale verdedigende positie heeft ingenomen mag hij deze handhaven t.o.v. zijn tegenstander door zich zijwaarts of achterwaarts te bewegen.

Toepassing principes

- Bewaking van een speler in balbezit
 - Elementen van tijd en afstand niet van toepassing – kan verdediging verwachten
 - wie neemt eerst de plaats in zelfs in een fractie van een seconde
- Bewaking van een speler niet in balbezit - afstand en tijd
- Een speler die zich in de lucht bevindt – moet op dezelfde plaats kunnen landen (plaats innemen van een speler in de lucht > onsportieve fout), mag niet landen op een andere plaats als daar al een speler stond
- Afschermen (screening) bedoeling de tegenstander te verhinderen of te vertragen om een positie in te nemen
 - Geoorloofd : stilstaan en beide voeten op de grond
 - Ongeoorloofd
- Doordringen: contact door duwen of tegen de romp op te bewegen
- Blokkeren: vooruitgang van een speler verhinderen

Act of shooting (van toepassing vanaf 1/10/2020)

- Gewijzigd: onderscheid act of shooting
 - in een shot:
 - begint wanneer de speler, in de opinie van de scheidsrechter, de bal opwaarts beweegt richting de ring
 - En eindigt wanneer de bal de handen van de speler heeft verlaten en (wanneer de speler zich op dat moment in de lucht bevindt) op het moment dat hij met beide voeten op de vloer landt
 - in een doorlopende beweging:
 - Begint wanneer de bal tot rust komt in 1 of 2 handen en de speler de beweging inzet die voorafgaat aan het lossen van de bal voor een velddoelpunt
 - Eindigt wanneer de bal de hand(en) van de speler heeft verlaten of wanneer er een volledig nieuwe act of shooting wordt ingezet.

Fluiten van een fout

- Gebruik van arm en vuist
 - op act of shooting: kijk of er een score is
- Aanduiding gericht naar de tafel:
 - (Indien score: score telt) nummer speler in fout, soort fout, sanctie (grenslijn of vrijworpen)
 - Zeg wat je aanduidt

Fout op doeler

- **U8:** Bij een fout op een doeler worden **geen vrijworpen** toegekend. De aanvaller krijgt de bal terug aan de eindlijn voor **een inworp**.
- **U10:** Bij een fout op een doeler wordt de speler **2 vrijworpen** toegekend die elk 1 punt waard zijn. Bij score wordt één bonusvrijworp toegekend.
 - 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.
- **Vanaf U12: Vrije worpen** dienen van achter de vrijworplijn genomen te worden met rebounders. Elke score bij een vrije worp telt voor 1 punt.

Diskwalificerende fout

- Steeds (nieuw sinds 2019-20) 2 vrijworpen en balbezit aan inworpstreepje
- Noteren:
 - Speler D2
 - Coach: D2
 - Bank: B2 – F bij de speler
- Uitgesloten personen verlaten de zaal

Beide scheidsrechters zullen een verslag moeten maken (contacteer je referee ambassadeur voor bijstand!)



Game Disqualification ('rode kaart na 2 gele'):

- Speler: $Ux + Ux = GD$
 $T1 + T1 = GD$
 $Ux + T1 = GD$
- Coach: $C1 + C1 = GD$
 $Bx + Bx + Bx = GD$
 $Bx + C1 + Bx = GD$

Game Disqualification ('rode kaart na 2 gele'):

- De tafel waarschuwt de ref > de betrokkene moet de zaal verlaten.
(doet deze dit niet – blijft hij opspelen – blijft de coach in contact met zijn spelers dan zullen de scheidsrechters een verslag moeten maken)
- GD van de coach: De assistent-coach wordt nu coach, bij gebrek aan assistent-coach vervult de aanvoerder (CAP) de rol van coach.
- Geen bijkomende bestraffing

- **Compenserende fouten:** fouten bij verschillende spelers van team A en team B met dezelfde bestraffing

Bestraffingen heffen mekaar op

Noteren als Tc, Cc, Bc, Uc, Dc

- **Dubbelfout:**

Fout van A1 op B2

en fout van B2 op A1 (zelfde spelers)

met fysiek contact

ongeveer gelijktijdig én van dezelfde categorie (P/U/D)

Noteren bij beide spelers: P



- Spel hervatten na dubbelfout:
 - Op het moment dat er werd gefloten was een ploeg in balbezit > zelfde ploeg blijft in balbezit
 - Op het moment dat er werd gefloten was geen van beide ploegen in balbezit > pijl wisselend balbezit

(Ploeg)Fouten

- Enkel spelersfouten tellen als ploegfout
- Tijdens een pauze wordt elk speelgerechtigd teamlid geacht een speler te zijn!
- Een technische fout gegeven tijdens een pauze wordt genoteerd op en bestraft voor het begin van de volgende quarter.
- Bij verlengingen worden de ploegfouten verder genoteerd en aangerekend aan het 4^e quarter.

- Persoonlijke fouten spelers > bordje in de lucht steken (1, 2, 3, 4, 5)
- Bij 5^e fout speler > aangeven – speler moet vervangen worden (30’')
- Elke fout van een speler (vanaf U12) onmiddellijk ook bij ploegfouten noteren (automatisch op DWF).
- Vanaf U12: bij de 4e ploegfout de rode marker opzetten nadat de bal terug levend is geworden > vanaf dan elke fout = (2) vrijworpen
(maak de ref er attent op)

OVERTREDINGEN

Een overtreding is een inbreuk op de regels.

Sanctie:

De bal wordt toegekend aan de tegenstanders (de ploeg die niet de overtreding beging) voor een inworp vanop het punt dat het dichtst gelegen is bij de plaats waar de inbreuk plaatsvond, behalve direct achter het bord, tenzij anders voorgeschreven.

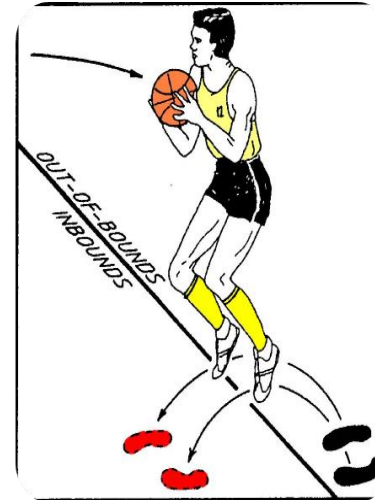
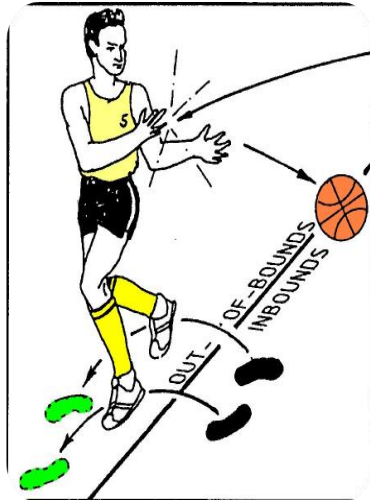
OVERTREDINGEN

- Speler uit, bal uit
- Dribbelregel
- Loopregel
- inworpovertredingen
- 3 secondenregel (vanaf U12)
- Zwaar bewaakte speler (5 seconden) (vanaf U12)
- 8 secondenregel (vanaf U14)
- 24 secondenregel (vanaf U14)
- Terugkeerbald (vanaf U12)
- Goaltending en interference

Speler uit, bal uit

- De plaats van een speler wordt bepaald door de plaats waar hij de grond raakt.
- Een speler in de lucht behoudt dezelfde status als waar hij laatst de grond raakte.
- Een speler is uit als enig deel van zijn lichaam de grond of enig ander voorwerp dan een speler op of over de zijlijn raakt.
- De bal is uit wanneer hij in contact komt met:
 - Een speler of andere persoon die buiten staat
 - De vloer of een voorwerp boven, over of buiten de grenslijnen
 - Basketsteunen, achterkant bord of enig ander voorwerp dat zich boven het veld bevindt (bv. shotklok bovenop bord)

Speler in / uit



- De laatste speler die contact heeft met de bal alvorens deze buiten gaat veroorzaakt de uitbal.
- Wordt de bal geraakt door een speler die buiten staat dan veroorzaakt deze de uitbal (behalve bij inworpovertredding door de verdediger!)
- 2 spelers in contact met de bal (bal vast) dan gaat sprongbalsituatie boven een eventuele overtredding

Dribbelregel

- Dribbelen is de levende bal werpen, tikken, rollen, botsen
- En eindigt wanneer
 - een speler de bal gelijktijdig met 2 handen aanraakt of
 - de bal tot rust komt in 1 of 2 handen
- Een speler mag geen tweede keer beginnen dribbelen tenzij hij tussen de 2 dribbels de controle over de bal verloren heeft ten gevolge van
 - Een velddoelpoging
 - Een aanraking van de bal door een tegenstander
 - Een fumble of pass waarbij de bal een andere speler raakt

(Een speler die onopzettelijk de controle over de bal verliest en daarop weer controle krijgt over een levende bal op het speelveld wordt beschouwd bezig te zijn met een fumble)

Loopregel

- Lopen is het illegaal bewegen van één of beide voeten in ongeacht welke richting, terwijl de speler in bezit is van een levende bal en de speler de beperkingen overschrijdt zoals vervat in dit artikel.
- Een pivot vindt plaats wanneer een speler die de levende bal op het speelveld in bezit heeft één of meermalen met dezelfde voet, in welke richting ook, een pas doet, waarbij de andere voet, de pivotvoet genaamd, op dezelfde plaats met de vloer in aanraking blijft.
- Wanneer een speler in beweging met 1 voet op de grond staat op het moment dat hij de bal ontvangt of zijn dribbel beëindigt, dan wordt de volgende voet die de grond raakt “Stap 1”. Deze voet wordt de pivotvoet.
- Als een speler in één tijd stopt en hierbij de 2 voeten gelijktijdig de vloer raken, dan zal een voet pivotvoet worden zodra er één voet wordt opgeheven.
- Als de bal in de lucht gegrepen wordt, dan mag de speler maximum 2 stappen zetten om te stoppen.

- Een speler mag een onbeperkt aantal passen nemen wanneer de bal niet in aanraking is met zijn hand.
- Een speler mag de grond niet achtereenvolgens met dezelfde voet of met beide voeten raken, nadat hij de bal ontvangen heeft of de bal gegrepen heeft aan het einde van zijn dribbel.
- Slide met de bal in de hand(en)
 - Toegelaten: zitten (zelfs met voeten van de grond)
 - Toegelaten: kortstondig glijden
 - Verboden: rollen en rechtstaan

3 secondenregel: vanaf U12

- Terwijl zijn ploeg balbezit van een levende bal in zijn aanvalshelft heeft en de wedstrijd klok loopt mag een speler mag zich niet meer dan drie opeenvolgende seconden ophouden in het beperkte gebied van de tegenstander.
- Om buiten het beperkt gebied te zijn, mag geen van de voeten in aanraking zijn met het beperkt gebied, inclusief de lijnen

5 secondenregel (vanaf U12)

- Zwaar bewaakte speler
 - Speler die de bal vasthoudt
 - Tegenstander bewaakt hem in een legale actieve positie op minder dan 1 meter afstand
- Deze speler moet de bal passen, schieten of dribbelen binnen 5 seconden

- **8 secondenregel (vanaf u14)**

Nadat een speler een levende bal in bezit heeft op zijn eigen helft, moet zijn ploeg, binnen 8 seconden, de bal op de eigen aanvalshelft hebben gebracht.

- **24 secondenregel (vanaf u14)**

Een ploeg in balbezit heeft 24 (in bepaalde gevallen 14) seconden om een doelpoging te ondernemen en minstens de ring te raken

Terugspeelbal (vanaf U12)

- De bal wordt beschouwd ongeoorloofd terug te zijn gegaan naar de verdedigingshelft wanneer een speler van de ploeg die balbezit heeft:
 - Het laatst de bal aanraakt op zijn aanvalshelft en hij of een speler van dezelfde ploeg als eerste de bal aanraakt op zijn verdedigingshelft.
 - Het laatst de bal aanraakt op zijn verdedigingshelft, de bal vervolgens in aanraking komt met de aanvalshelft en daarna als eerste door een speler van dezelfde ploeg, die op zijn eigen verdedigingshelft staat, wordt aangeraakt.
- Balbezit van een levende bal in aanvalshelft (frontcourt):
 - als een speler met beide voeten in frontcourt staat wanneer hij de bal vangt, dribbelt op aanvalsvak, past
 - Als de bal gepast wordt tussen spelers in de aanvalshelft

Goaltending en Interference

Een shot voor een velddoelpunt (niet van toepassing bij een pas).		POSITIE VAN DE BAL						
		Stijgende bal	Hoogste punt	Dalende bal	Op de ring	Botst omhoog	In de basket	Onder het niveau van de ring
								
De bal wordt geraakt	door een verdediger	Toegelaten Uitzondering: indien de bal het bord raakt boven het niveau van de ring en wordt aangeraakt, is dit overtreding. Indien door een verdediger: doel telt. Indien door een aanvaller: geen doel.		overtreding Het doel telt voor 2 of 3 ptn.	Toegelaten, als de bal in de basket gaat telt het doel voor twee punten.		overtreding Het doel telt voor 2 of 3 ptn.	toegelaten
	door een aanvaller			overtreding Het doel telt niet.			Toegelaten, Indien de bal in de basket gaat telt het doel voor 2 of 3 ptn.	
De basket (ring of net) of het bord wordt geraakt	door een verdediger	toegelaten*			overtreding Het doel telt voor 2 of 3 ptn.	toegelaten*	overtreding Het doel telt voor 2 of 3 ptn.	toegelaten
	door een aanvaller	toegelaten**			overtreding Het doel telt niet.	toegelaten**	Toegelaten, Indien de bal in de basket gaat telt het doel voor 2 of 3 ptn.	

* De ring of het bord zo laten trillen dat daardoor voorkomen wordt dat de bal, naar oordeel van de scheidsrechter, in de basket gaat is een overtreding. 2 of 3 punten worden toegekend.

** De ring of het bord zo laten trillen dat daardoor veroorzaakt wordt dat de bal, naar oordeel van de scheidsrechter, in de basket gaat is een overtreding. Geen punten worden toegekend.

Vervangingen

- Worden door de speler gevraagd aan de tafel
- Vervanger zet zich op de vervangersstoel
- Een vervanger wordt pas speler nadat hij gewenkt is door de ref
- De tafel vraagt bij vervangingsmogelijkheid vervanging aan de ref, NADAT de ref eventuele signalisatie heeft beëindigd!
- De scorer geeft de vervanging aan op het DWF

- Vervangingsmogelijkheden

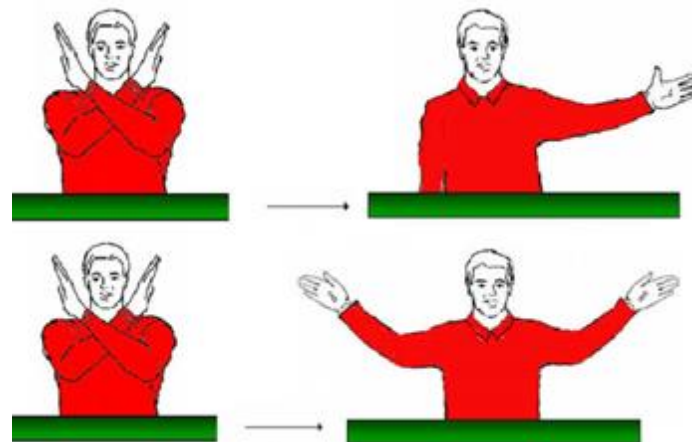
1. telkens de bal dood wordt en het spel stilligt (nadat de ref heeft gefloten) en zolang de bal niet terug levend is geworden (ter beschikking staat van een speler)

Bvb: bij uitbal, bij fout, bij shotklokovertreding,...

2. Enkel de laatste 2 minuten: Na score door de tegenpartij

Aangezien het spel wordt stilgelegd door de scheidsrechter om de vervanging voor de niet-scorende ploeg uit te voeren mag de scorende ploeg op dat moment ook vervangingen doorvoeren (ongelimiteerd)

3. Na de laatste gelukke vrije worp



Slangensysteem bij U8 (competitie) en U10:

- Geen vrije vervangingen
- Vervanging na elk quarter, volgorde aangegeven door de coach volgen zodat iedereen evenveel kan spelen (DWF zet spelers op nummer de coach moet zelf zijn slang in het oog houden)
- Bij U10 - 1 vervanging mogelijk per periode, indien vervanger meer dan 2 minuten heeft gespeeld zal hij volgende periode niet starten.

Time-out

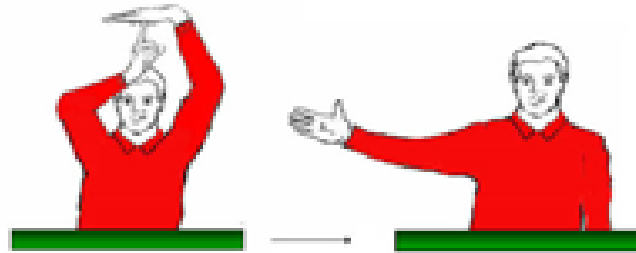
- Een time-out is een onderbreking van het spel gevraagd door een coach of assistant-coach
- Elke time-out duurt 1 minuut
- Een time-out kan op elk moment gevraagd worden maar wordt maar toegekend bij een time-out gelegenheid
- Een coach kan zijn vraag voor TO op elk moment intrekken zolang niet kenbaar gemaakt aan de ref door de tafel

- Een coach heeft (vanaf U12) recht op 2 TO in de eerste helft en op 3 TO in de tweede helft.
 - Beperking: staat de wedstrijdklok in het 4^e quarter op 2:00 en heeft een coach nog geen TO gebruikt in de tweede helft (Q3 en Q4) dan verliest hij 1 TO
 - U10: elke coach heeft 1 time-out per speelhelft
- Tijdens elke verlenging heeft elke coach recht op 1 TO (geen verlengingen in de reguliere jeugdcompetitie)
- Het is aan de tafel om te signaleren wanneer de coach een TO teveel vraagt dat hij er geen meer heeft

Time-out gelegenheid

- Een time-out zal toegekend worden:
 - gedurende het hele spel:
 1. na een score door tegenpartij
 2. telkens de bal dood is en de wedstrijdklok stil staat
 3. Na (ook niet-geslaagde) vrijworpen wanneer dezelfde ploeg balbezit krijgt ten gevolge van een bestraffing (U, D) en na elke laatste geslaagde vrijworp.

- Het is de tafel die aangeeft aan de ref nadat deze eventuele signalisatie heeft afgerond dat er een TO is gevraagd en door wie.



- Een TO wordt aangerekend aan de coach die als eerste een TO aanvroeg, tenzij de TO gelegenheid de score van de tegenstander van de tweede aanvragende coach is (in dat geval heeft de andere coach immers geen recht om een TO te krijgen)
- Belangrijk om te informeren of de andere coach nog steeds een TO wenst bij een volgende gelegenheid, zeker laatste 2 minuten!

- Time-out aangeven op DWF – zorg dat de minuten juist staan
- Dit is ook belangrijk de laatste 2 minuten van de 4^e quarter: zelfs indien nog geen TO is gebruikt door de coach kan hij toch slechts 2 TO aanvragen.

Pijl voor wisselend balbezit

- Bij aanvang wedstrijd: onbepaald
- Na opsprong en eerste controle: zetten in de richting van de basket van de ploeg die als eerste balbezit heeft verworven (speelrichting van de ploeg die het volgende balbezit na sprongbalsituatie zal krijgen)
- Draaien na de inworp bij elke sprongbalsituatie

Balbezit:

- Van zodra een speler een levende bal dribbelt of vasthoudt in 1 of 2 handen (controle)
- Duurt tot een speler van de andere ploeg balbezit verwerft

Sprongbalsituaties

- Bij het begin van de quarters (behalve de eerste)
- Bal vast tussen twee tegenstanders
- Bal vast tussen bord en ring
- Telkens wanneer onduidelijk is welke ploeg balbezit moet krijgen

Daar de ploegen van basket wisselen na de rust: draai de pijl samen met de ref aan het begin van de rust en markeer bij de ploeg die de bal moet krijgen na de rust met een bolletje in de kantlijn

- Begaat de ploeg die de bal krijgt na sprongbalsituatie een inworpovertreding dan wordt de pijl toch gedraaid zodat de andere ploeg de volgende sprongbalsituatie de bal krijgt en mag deze ploeg, ten gevolge van de overtreding de bal ingeven.
- Wordt er een fout gefloten tegen een van beide ploegen vóór de bal na sprongbalsituatie wordt ingegeven dan wordt de sanctie voor de fout uitgevoerd en wordt de pijl niet gedraaid.

De wedstrijd klok

Rol van de scheidsrechter

Stop de klok



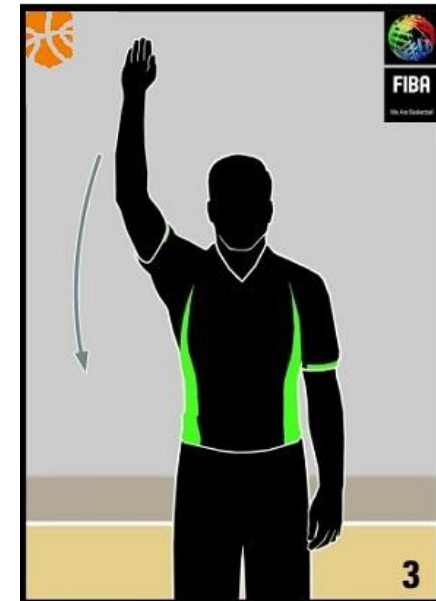
Open handpalm

Stop de klok bij fout



Eén gesloten vuist

Start de klok



Beweeg de hand snel
naar beneden

- De wedstrijd klok start bij sprongbal op het moment dat de bal door een opsprongnemer getikt wordt
- De wedstrijd klok start bij elke inworp en na de laatste niet geslaagde vrije worp op het moment dat de bal een speler op het veld raakt
- de scheidsrechter geeft dit aan door een beweging van de hand/arm

- De wedstrijd klok stopt op het moment dat een scheidsrechter fluit voor een overtreding of een fout (steekt zijn arm met gestrekte arm op bij overtreding, steekt zijn arm met gebalde vuist op bij fout)
- De wedstrijd klok wordt enkel in de laatste 2 minuten van het 4^e quarter en van elke verlenging ook stilgezet na elke score
- De wedstrijd klok wordt ook stilgezet van zodra de tegenstander scoort nadat de coach van de niet-scorende ploeg een time-out heeft gevraagd

- Vanaf het moment dat de ref de TO heeft toegekend begint de – geluidssignaal en teken naar de ref bij 50'
- Laat vanaf 10' voor aanvangsuur de zichtbare klok aftellen (daarna instellen op new game)
- Laat in de pauze de klok aftellen (daarna instellen new period? Y, 4 > 3)
- Duid op het scorebord de score en time-out aan bij de juiste ploeg (check de score regelmatig met de scorer)

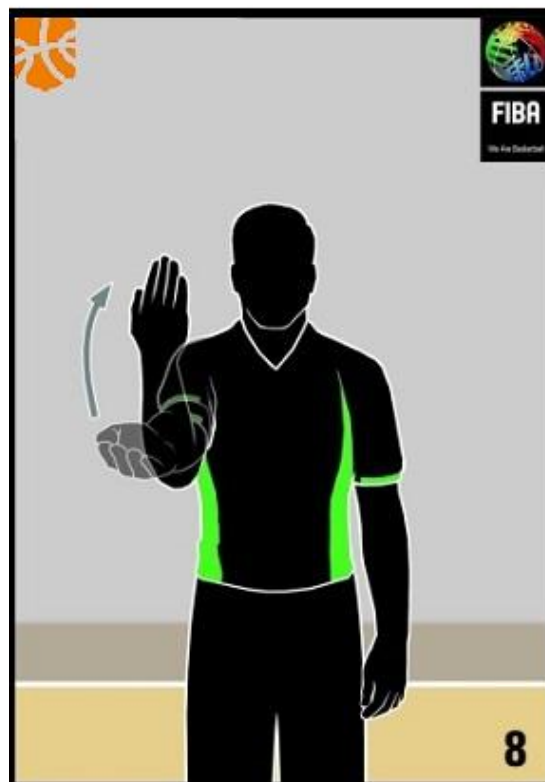
Signalisatie

Vervanging



Onderarmen kruisen

In het veld wenken



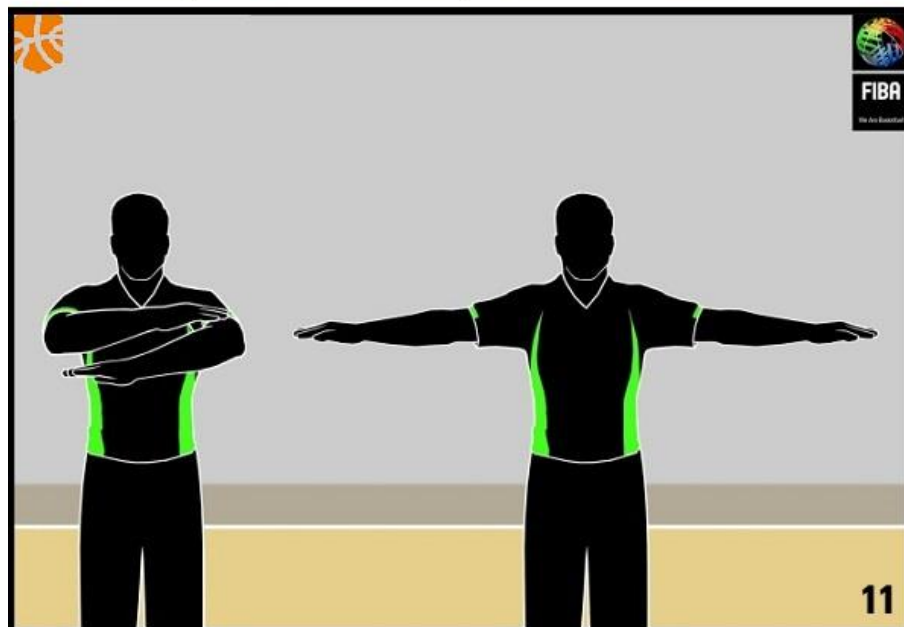
Open handpalm, wuivend in de richting van het lichaam

Belaste time-out



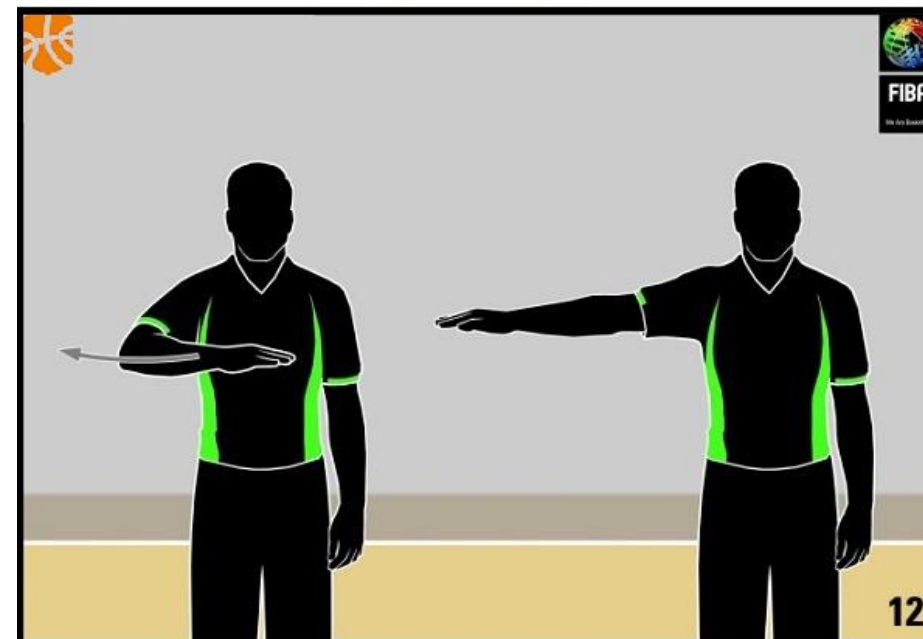
Maak T, laat wijsvinger zien

Doelpunt afkeuren, spel onderbreken



Schaarbeweging met de armen,
éénmaal voor de borst

Zichtbaar tellen



Tellen tesamen met de beweging van de handpalm

Communicatie



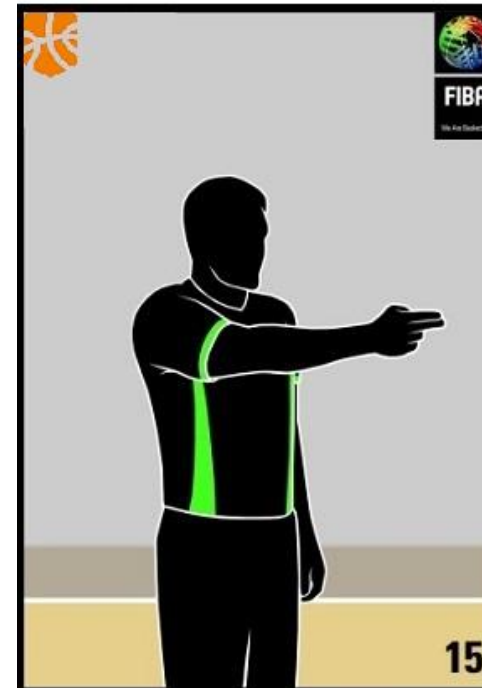
Duim omhoog

Reset shotklok



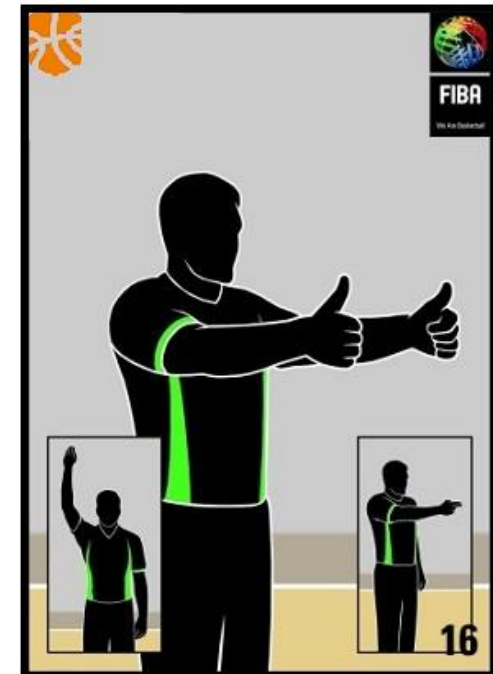
Maak cirkel
met de wijsvinger

Richting van de spel- hervatting en/of uitbal



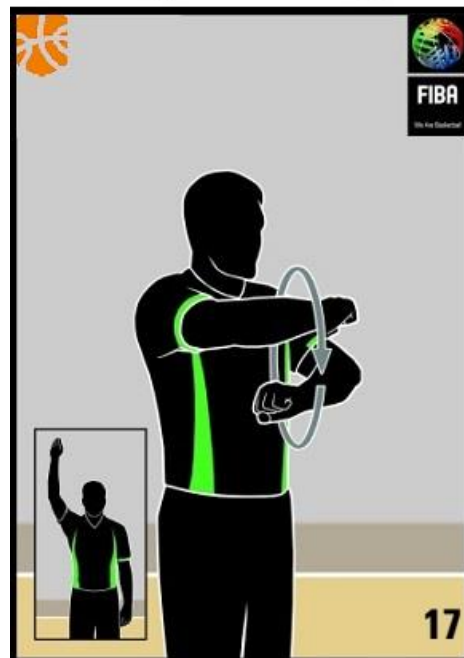
Wijs in de richting van
het spel, de armen
parallel aan de zijlijnen

Balvast Sprongbalsituatie



Duimen omhoog, daarna
wijzen in de richting van de
pijl voor wisselend balbezit

Loopovertreding



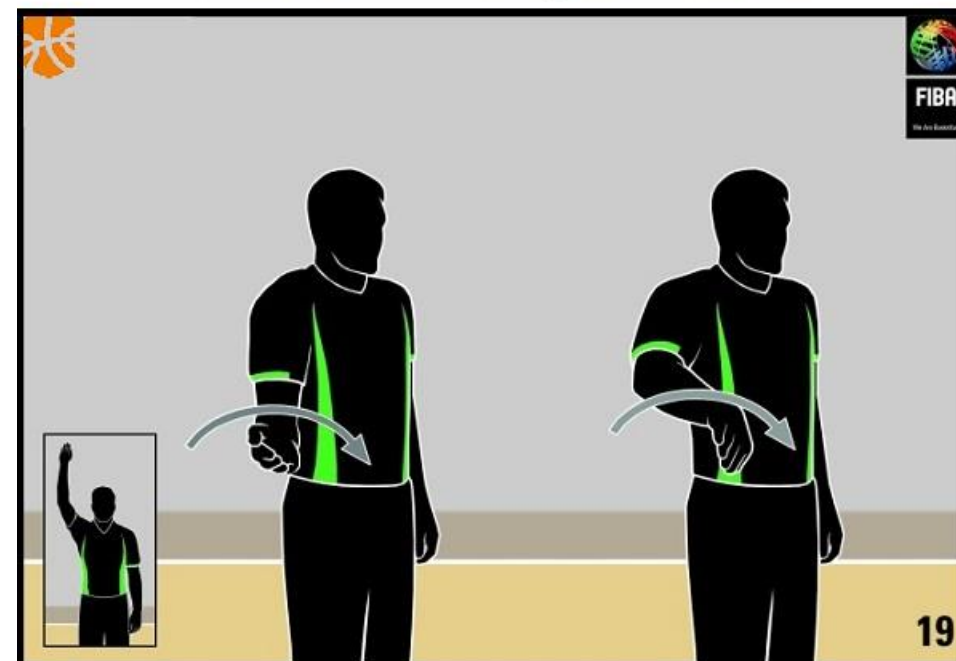
Vuisten om elkaar
heen draaien

Dubbele dribbel



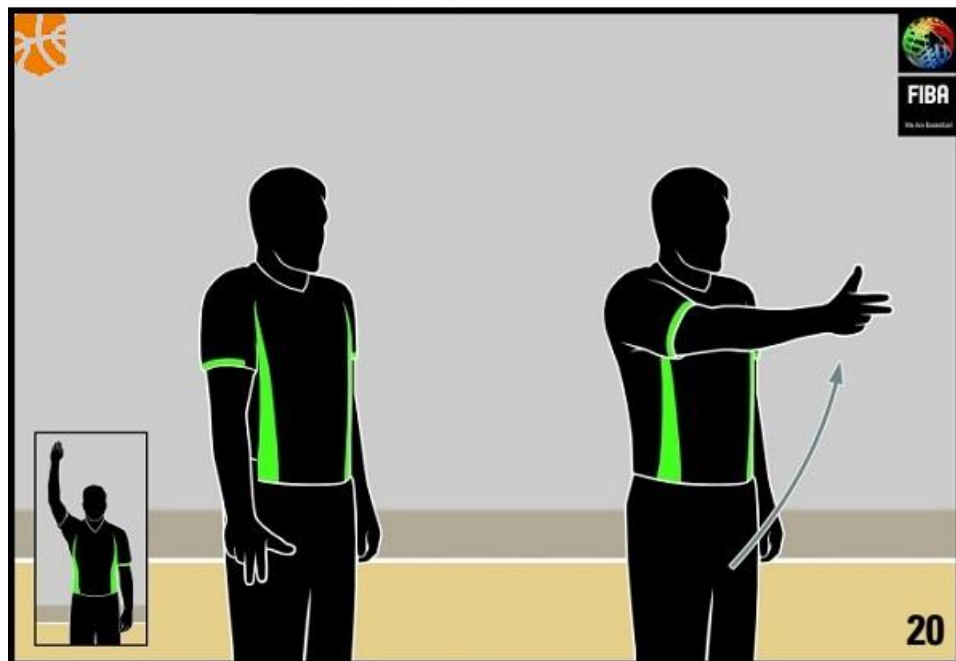
Alternerend bewegen
met de handpalmen

Foutieve dribbel: dragen van de bal



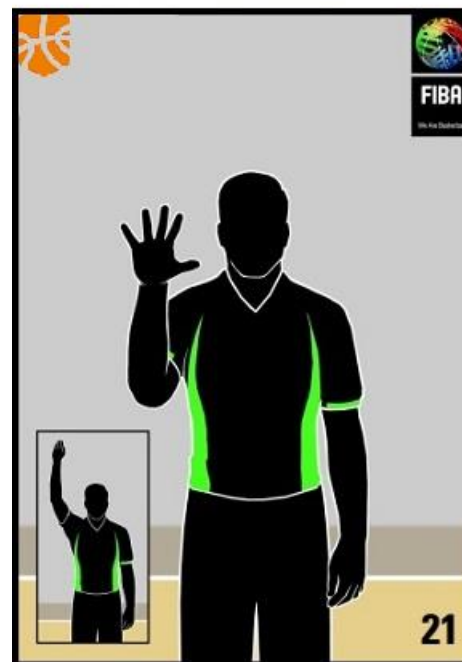
Halve draai met de hand

3 seconden



Toon 3 vingers met uitgestrekte arm

5 seconden



Toon 5 vingers

8 seconden



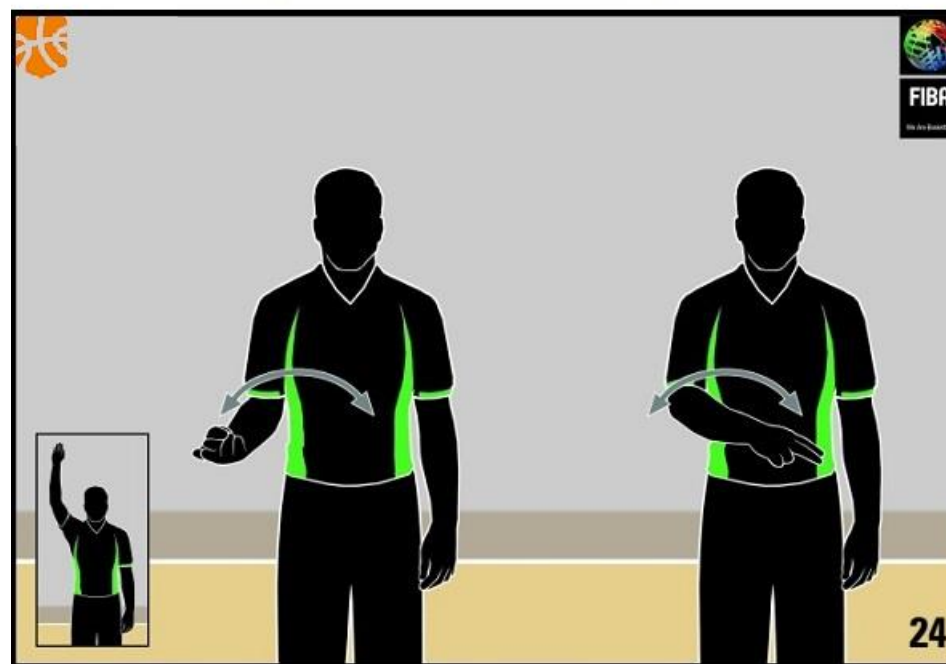
Toon 8 vingers

24 seconden



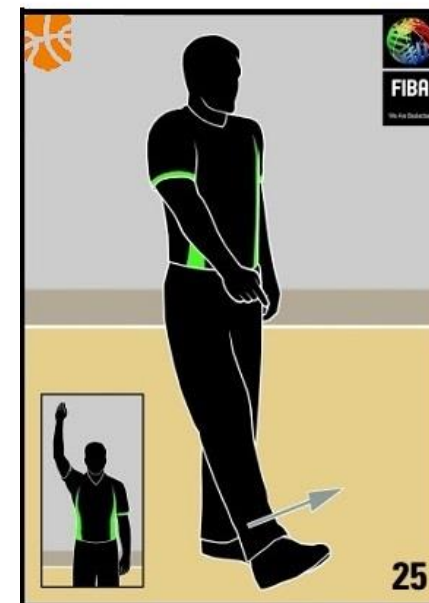
Vingers raken de schouder

Terugkeer naar verdedigingshelft



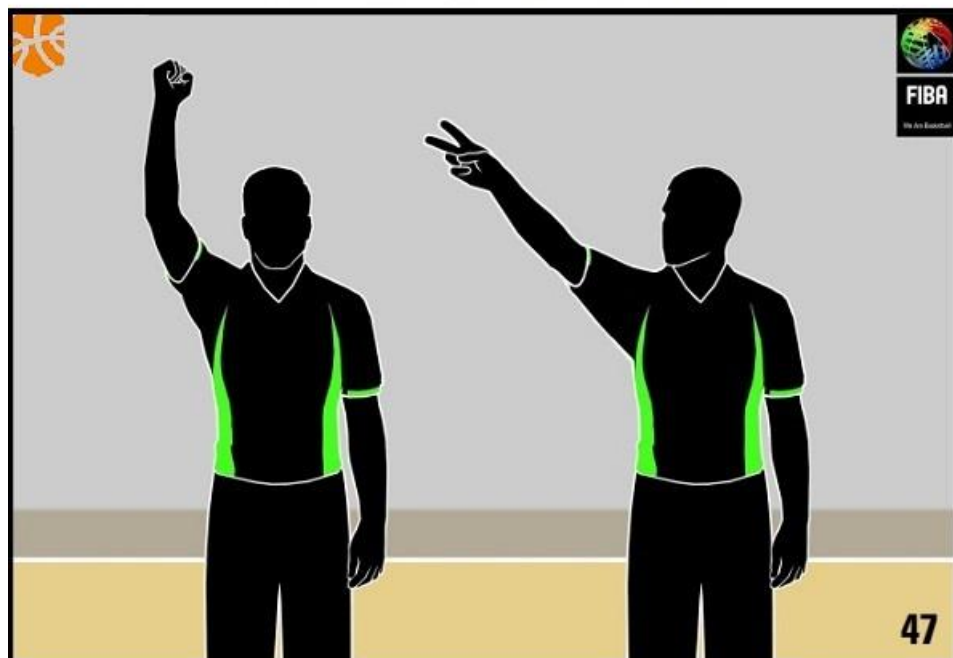
Zwaai met de arm voor het lichaam

Intentioneel schoppen
of blokkeren van de bal



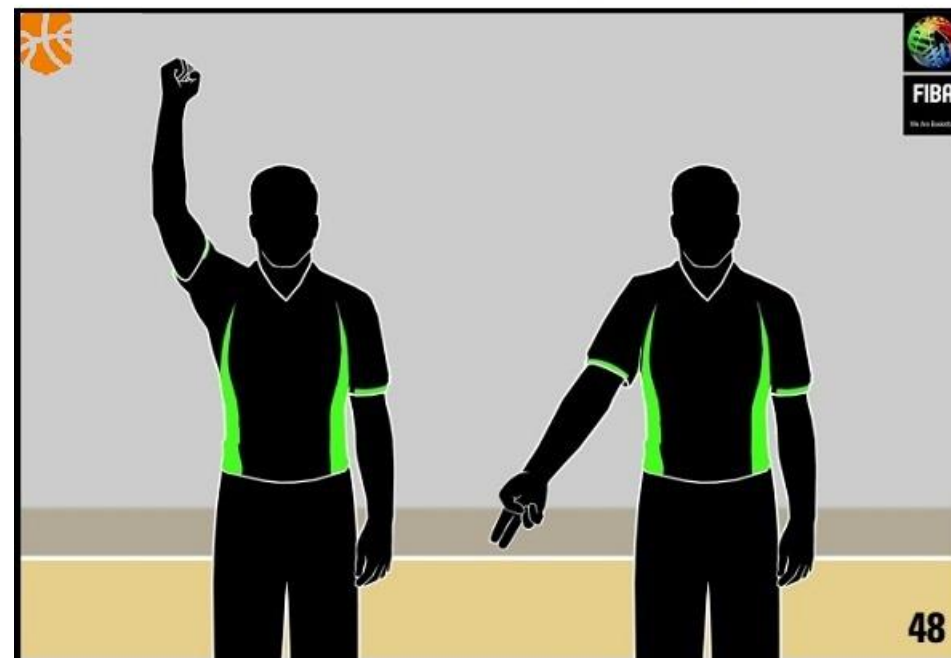
Wijs naar de voet

Fout in de act-of-shooting



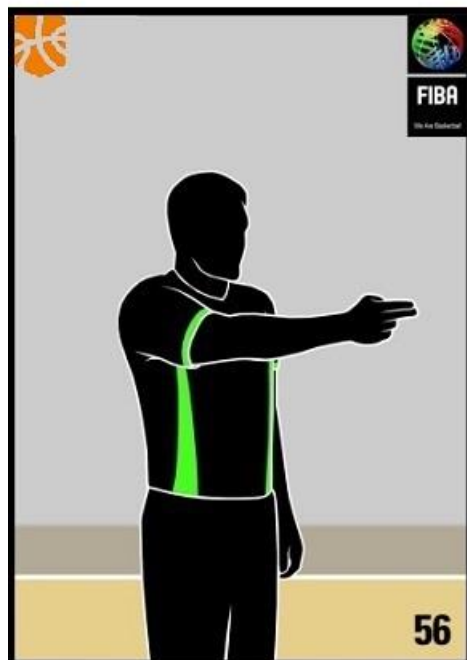
Eén vuist in de lucht
gevolgd door het aantal vrije worpen

Fout buiten de act-of-shooting



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

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

Het laten uitvoeren van vrije worpen buiten het beperkte gebied

1 vrije worp



Wijsvinger opsteken

2 vrije worpen



Vingers bij elkaar opsteken

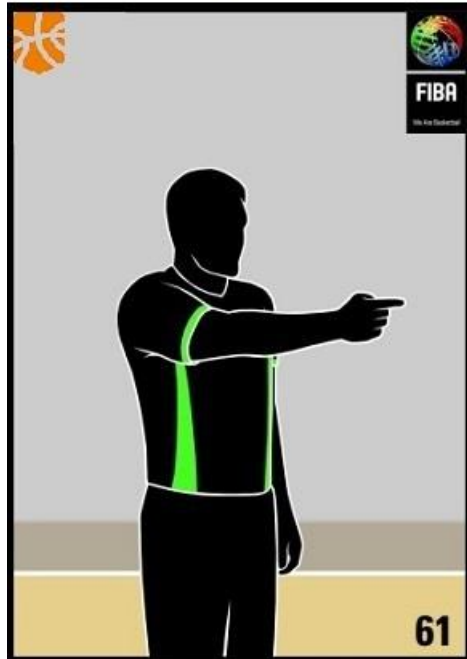
3 vrije worpen



3 uitgestoken vingers
tonen met beide handen

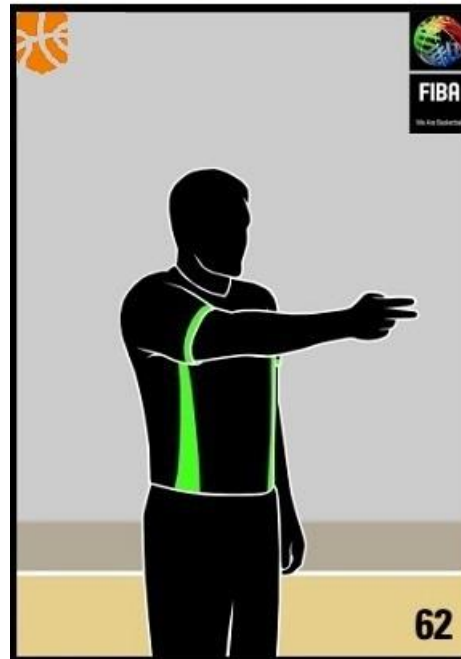
Het laten uitvoeren van vrije worpen in het beperkte gebied

1 vrije worp



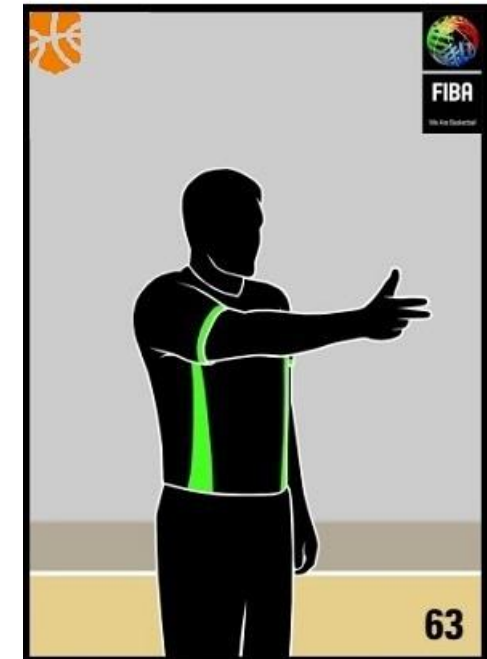
1 vinger horizontaal

2 vrije worpen



2 vingers horizontaal

3 vrije worpen



3 vingers horizontaal

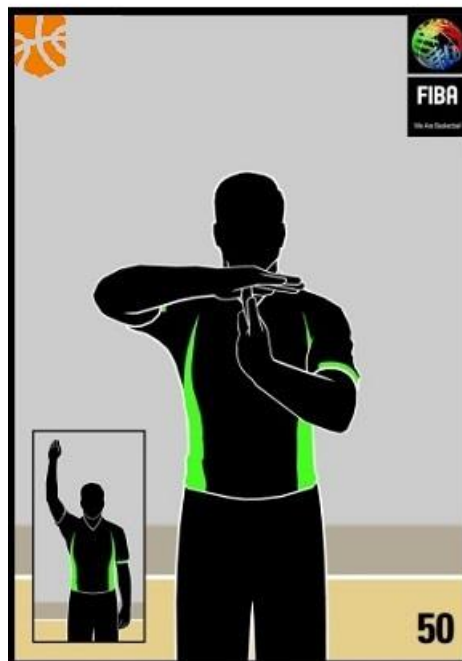
Speciale fouten

Dubbelfout



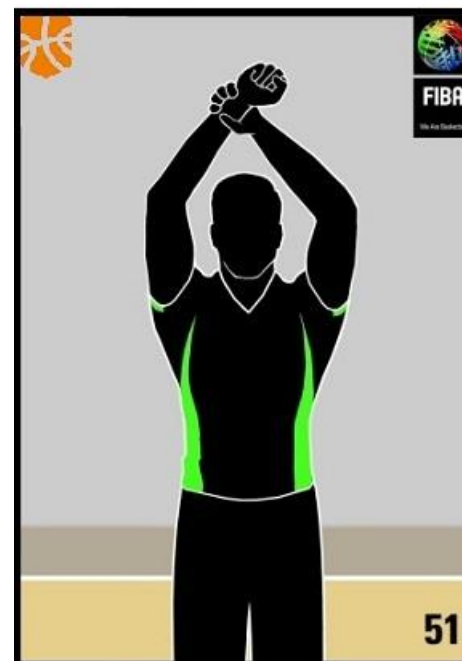
Zwaai met beide vuisten

Technische fout



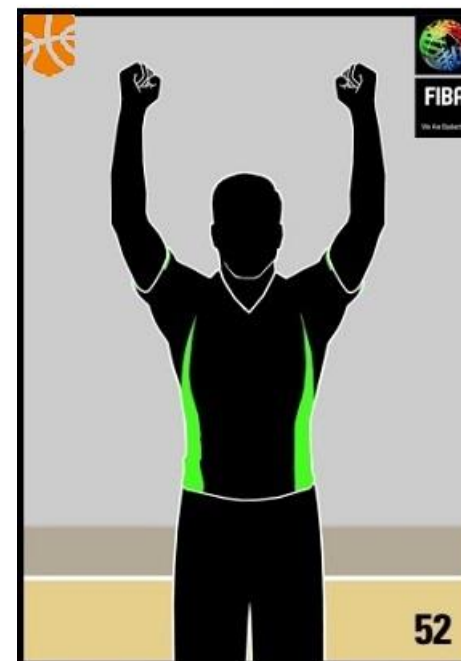
Maak T, laat handpalm zien

Onsportieve fout



Pols vastnemen
boven het hoofd

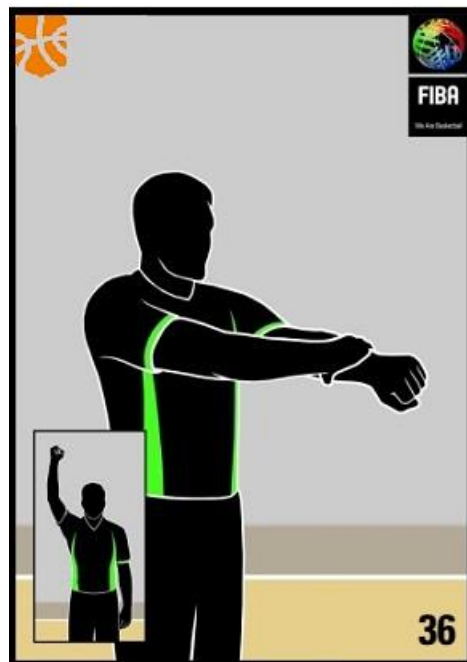
Uitsluitingsfout



Gebalde vuisten in de lucht

Type fouten

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

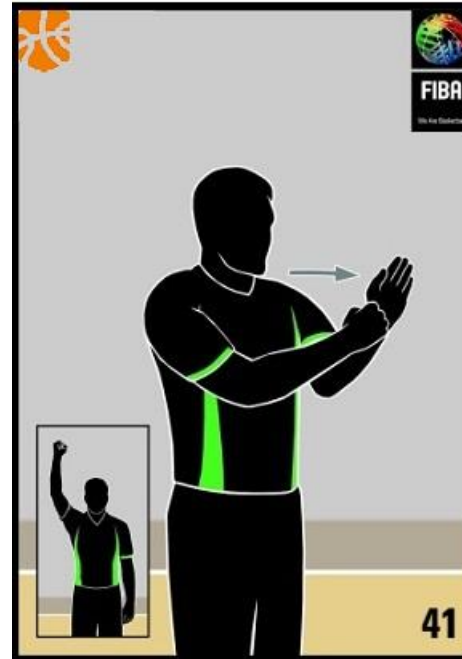
Type fouten

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

Type fouten

Hooking



Beweeg de onderarm
naar achter

Buitensporig zwaaien
met de elleboog



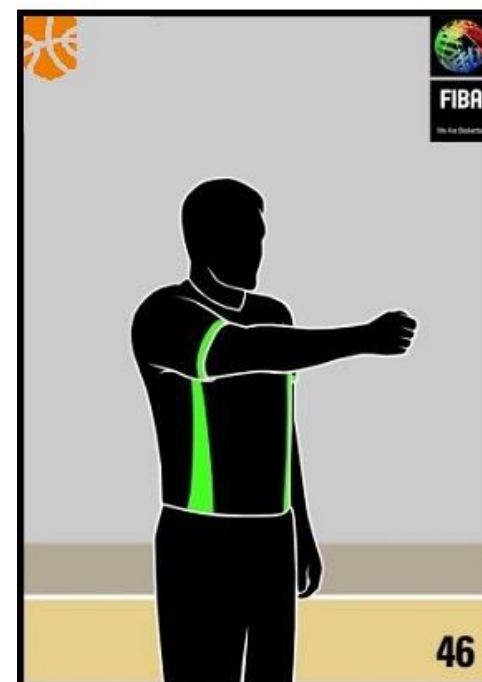
Zwaai elleboog
naar achteren

Slag tegen het hoofd



Boots contact tegen
het hoofd na

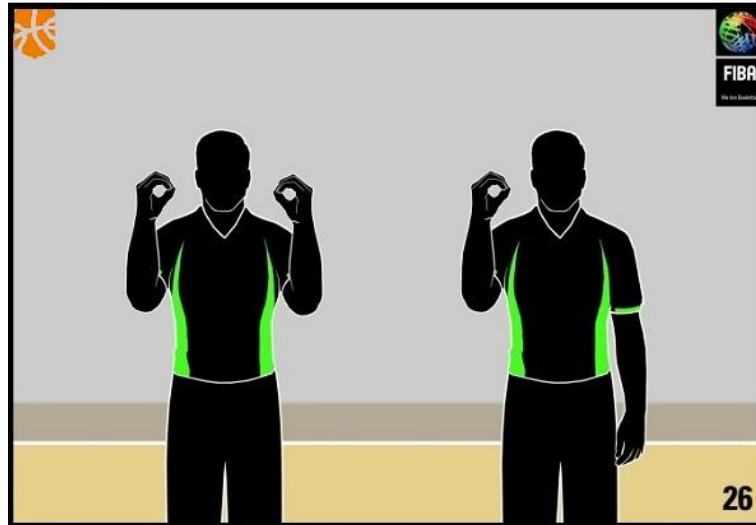
Fout begaan door
ploeg in balbezit



Met gebalde vuist wijzen
naar het doel van de
aanvallende ploeg

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

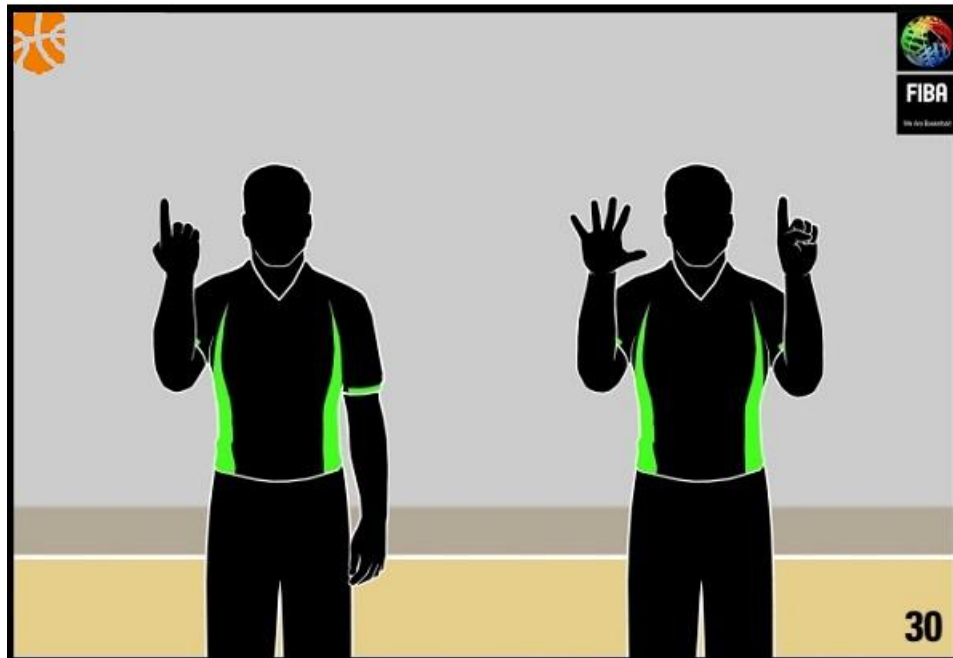
Nrs. 11 tot 15



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

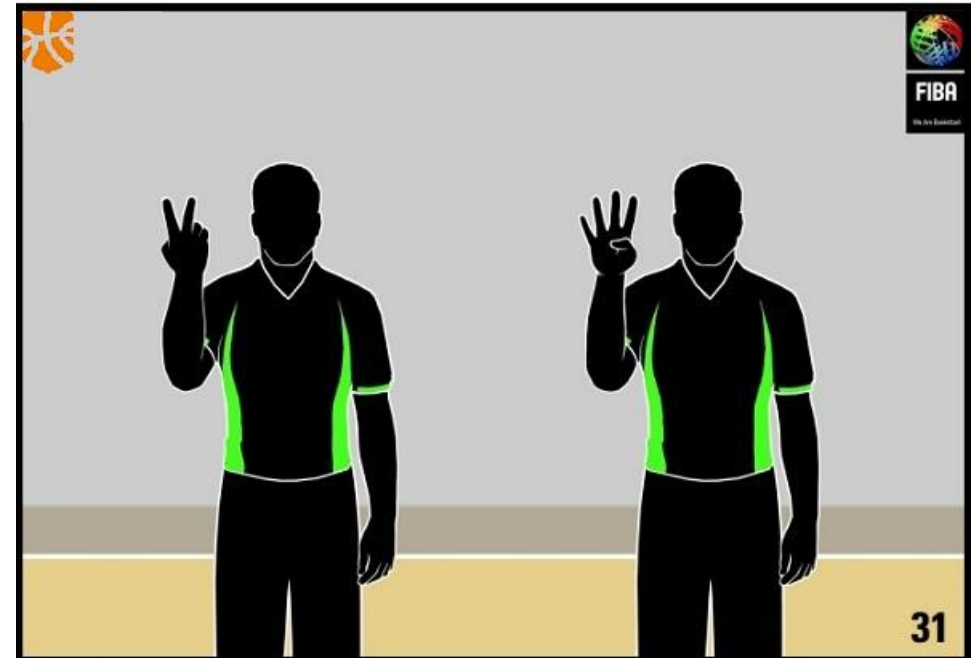
Spelersnummer

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

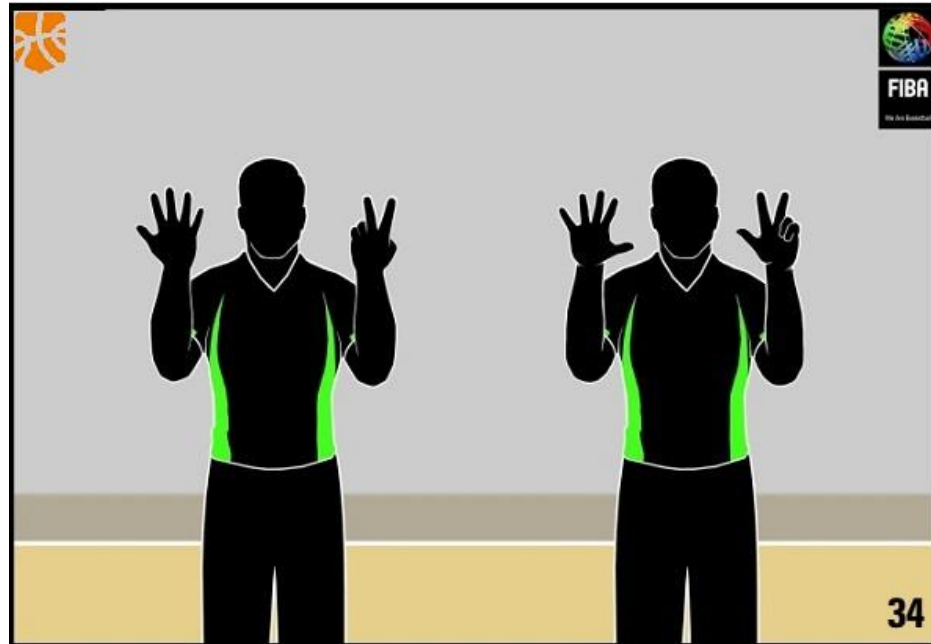
Nr. 24



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

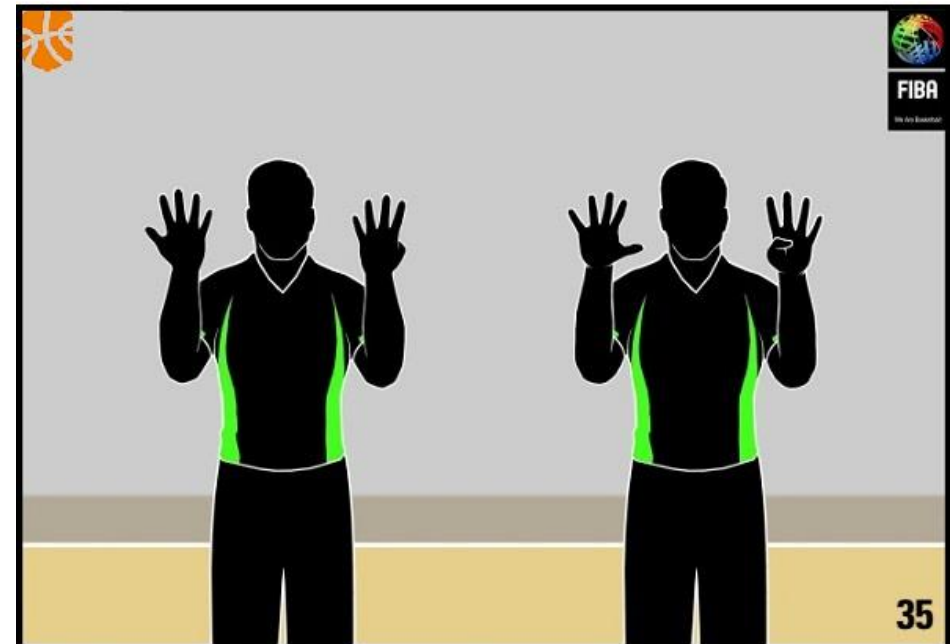
Spelersnummer

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

MINIBASKETBAL

spelregels seizoen 2020-2021

	Peanuts	U8	U10	U12
Spelvorm	3 tegen 3	3 tegen 3	4 tegen 4	5 tegen 5
Max. aantal spelers/ploeg	5	12	12	12
Grootte terrein	1/2e terrein	1/2e terrein	3/4e terrein	volledig terrein
Aantal doelen	2	2 afstand ingang: 10-12m	2 afstand ingang: 15-18m	2
Hoogte ring	2m50	2m50	2m50	2m50
Maat bal	4	4	5	5
Begin wedstrijd	inworp eindlijn door bezoekers	inworp eindlijn door thuisploeg volgende quarter afwisselend	inworp eindlijn door thuisploeg volgende quarter afwisselend	sprongbal
3 ^e regel	✗	✗	✗	✓
5 ^e beperking bij inworp	✗	✗	✗	✓
8 ^e regel	✗	✗	✗	✗
24 ^e regel	✗	✗	✗	✗
Terugspeelbal	✗	✗	✗	✓
Loopregel	✓	✓	✓	✓
Dribbel	✓	✓	✓	✓
Persoonlijke fouten	✓ met shade 3 inworp	✓ inworp fouten niet schorsbaar	✓ max. 5 pers. fouten geen 3^e en 4^e fouten	✓ max. fouten vervangbaar
Beschermd balbezit	✓	✓	✗	✗
Vrije worp(en)	✗	✗	✓	✓
Herneming van het spel	inworp	inworp	inworp/vrije worp	inworp/vrije worp
Wedstrijdduur	8 min. doorlopend	4 quarters met elk 2 periodes van 5 min. doorlopend	4 quarters met elk 2 periodes van 5 min. met clockstop	4 quarters van 10 min. met clockstop
Vervangingen	wanneer de bal dood is	slangensysteem	slangensysteem + uitzondering: 1 vervanging per quarter	vrije vervangingen alle spelers gevoerd & gevoerd blijven
Time-outs	✗	✗	1 per speelhalft	2 in 1 ^e halft 3 in 2 ^e halft
Verdediging	man-to-man	man-to-man	man-to-man + verpocht naar eigen halft na score	man-to-man
Scheidsrechter	coaches	Junior Official	2 Youth Officials	2 Youth Officials
(Digitaal) Wedstrijdblad	✗	Wedstrijdblad (download website)	Digitaal wedstrijdblad	Digitaal wedstrijdblad
Wedstrijdblad - score	✗	✗	✓ score met potlood	✓
Sprongbalsituatie	inworp voor ploeg in aanval	inworp voor ploeg in aanval	wisselend balbezit	wisselend balbezit

Interessante links

- www.basketbal.vlaanderen/competitie/minibasketbal = alles over minibasketbal spelregels
- www.basketbal.vlaanderen/documenten/categorie/spelregels = alle spelregels
- www.basketbal.vlaanderen/documenten/download/468 = poster minibasketbal
- www.basketbal.vlaanderen/digitaalwedstrijdformulier = digitaal wedstrijdformulier

Vragen? Shoot!

youthofficials@basketbal.vlaanderen

