

# Scheidsrechterscursus

Module III: fouten  
Departement scheidsrechters



# Contact beoordelen



# Contact

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

*eerlijk*

# Wanneer wordt een contact een fout?

## Belangrijke principes

Indien het contact de tegenstander beïnvloed dan is er een fout.

Freedom of mouvement – Bewegingsvrijheid

SRB: Snelheid – Ritme – Balance

Progressing the play of match up → Start – Ontwikkeling - Einde.

# Wanneer wordt een contact een fout?

## Handchecking = Gebruik van de handen

Lees het spel. Verwacht of verwachte, alles is mogelijk en kan gebeuren.

Hou afstand van de actie en behoud een open angle van 45°.

**Lees de verdediging:** wat doe de verdediger met zijn handen en wat is de impact op de aanvaller.

**Lees de aanvaller:** wat doe de aanvaller met zijn handen en wat is de impact op de verdediger.

# Wanneer wordt een contact een fout?

## Wall-up – “Armbar”

Een gebogen arm “armbar” mag gebruikt worden om zichzelf te beschermen en om de positie te behouden.

2 armen of uitgestrekte arm(en) is **niet** toegelaten.

De armbar mag niet gebruikt worden om de aanvaller weg te duwen of volledig uit de paint te duwen bij het ontvangen van de bal.

Eenmaal “face to face” dan moet de armbar of hand weg van de aanvaller.

# Wanneer wordt een contact een fout?

## Bumpen door de aanvaller:

Aanvaller: bumper mag niet wanneer het ruw wordt en de verdediger volledig weggeduwd wordt.

Onder de speler wandelen, stappen of blokkeren is fout.

Eenmaal “face to face”: armbar of arm moet weg van de aanvaller.

Zowel de aanvaller als de verdediger kan verantwoordelijk zijn voor het contact.

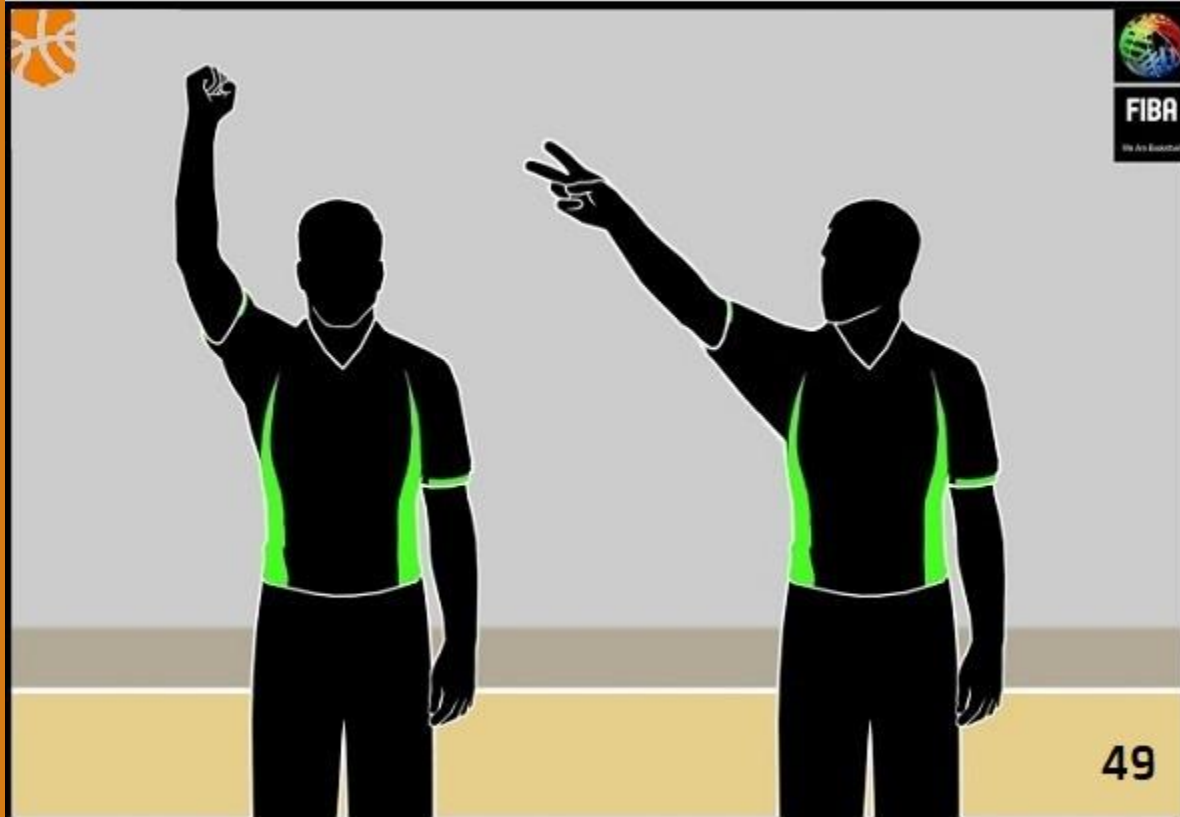
# Fouten – De principes

- Verticaliteitsprincipe
- Legale verdedigende positie
- Cilinderprincipe
- Tijd en ruimte
- SRB
  - Snelheid /Speed
  - Ritme
  - Balance / Bewegingsvrijheid
- No charge semi cirkle
- Signalisatie met verbaal support



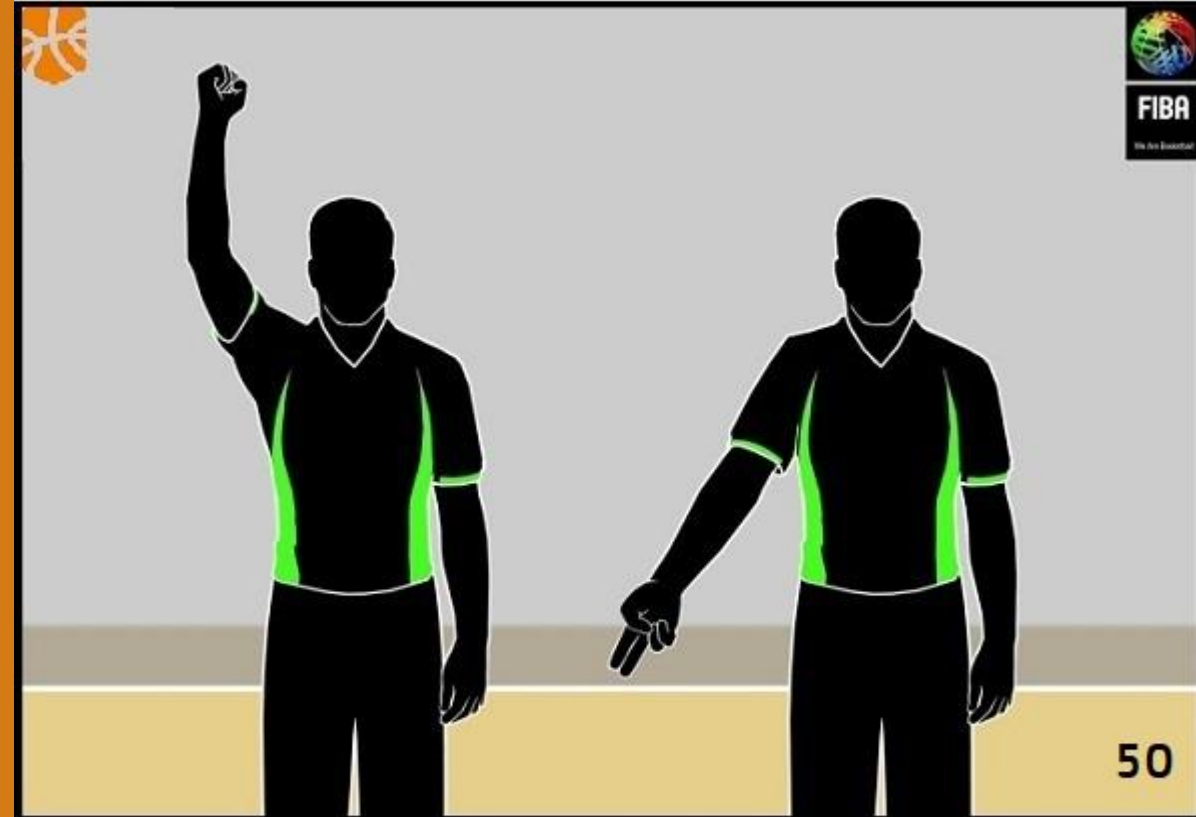
# IOT – Communicatie – Voice support

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

# Make te call

Fluit wat je ziet en niet  
wat je denkt te zien

Neem een analytische  
i.p.v. een emotionele  
beslissing.

Analyseer de match up:

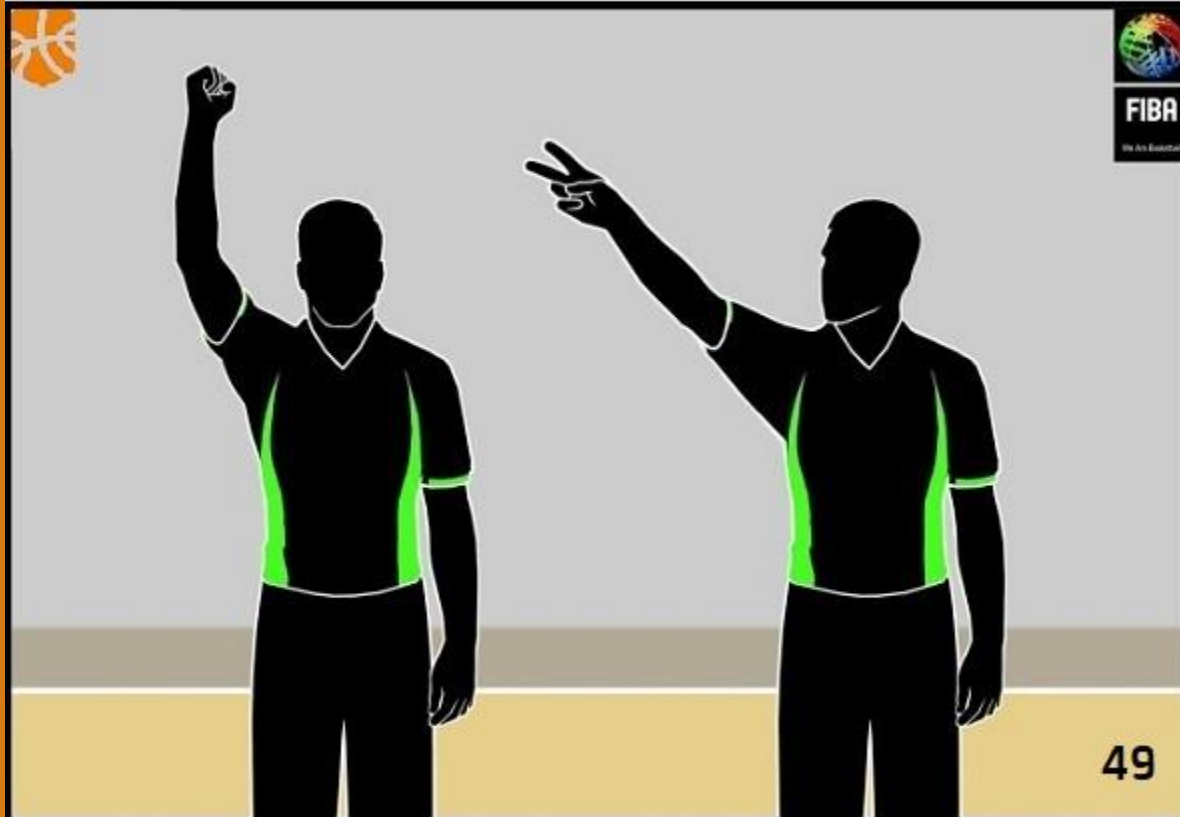
- Begin
- Ontwikkeling
- Einde.

SRB: Snelheid – Ritme –  
Balance  
Bewegingsvrijheid

Vraag advies bij je  
collega indien upgrade  
van PF naar een UF.

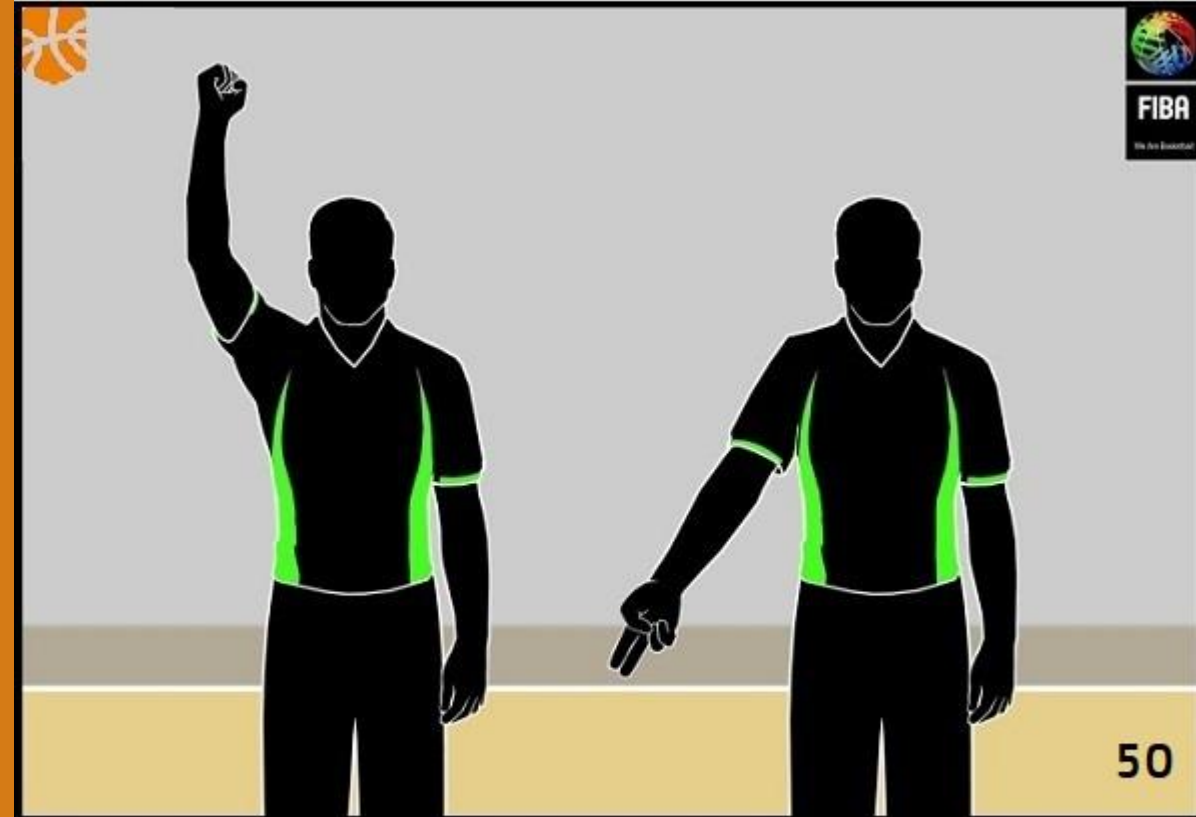
# IOT – Communicatie – Voice support

Fout in de act-of-shooting



Eén vuist in de lucht  
gevolgd door het aantal vrije worpen

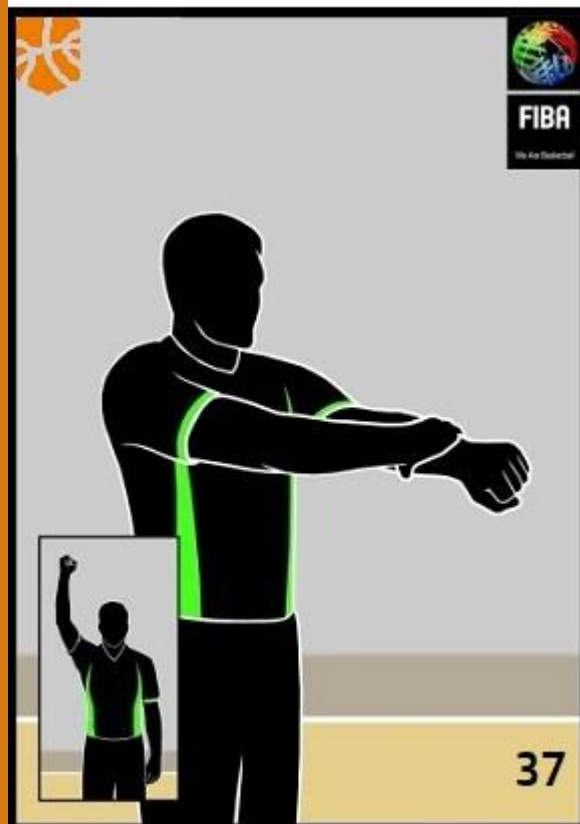
Fout buiten de act-of-shooting



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

# Communicatie – Voice support

Vasthouden



37

Grijp de pols neerwaarts

Hinderen (verdediger)  
Foutief scherm (aanvaller)



38

Beide handen op de heupen

Duwen  
Doordringen zonder bal



39

Duw nabootsen

Handchecking  
Voelen met de handen



40

Grijp de hand met een  
voorwaartse beweging



# Communicatie – Voice support

Ongeoorloofd gebruik  
van de handen



Sla op de pols

Foutief contact  
tegen de hand



Sla met de hand  
tegen de voorarm

Foutieve cilinder



Beweeg beide armen met open  
handpalm verticaal naar  
beneden en omhoog

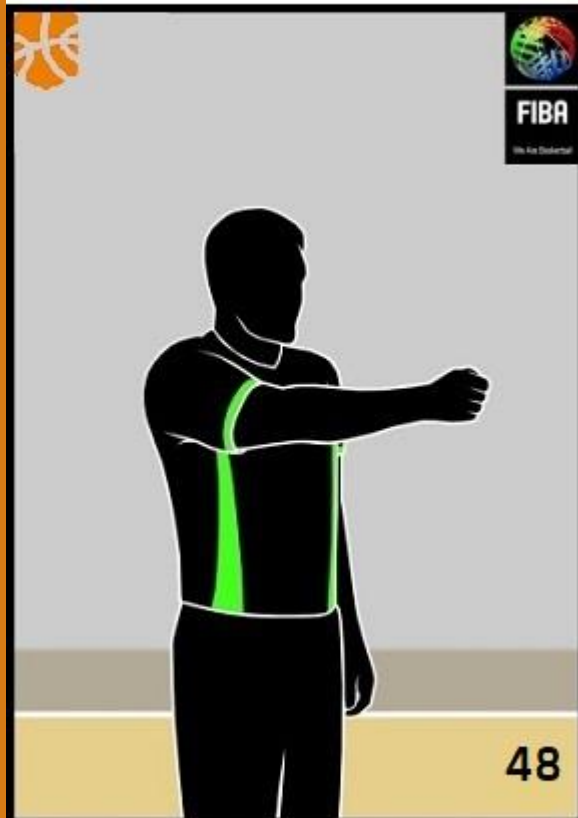
Slag tegen het hoofd



Boots contact tegen  
het hoofd na

# Communicatie – Voice support

Fout begaan door  
ploeg in balbezit



Met gebalde vuist wijzen  
naar het doel van de  
aanvallende ploeg

Doordringen met bal



Sla met gebalde vuist  
tegen handpalm

Hooking



Beweeg de onderarm  
naar achter

Buitensporig zwaaien  
met de elleboog

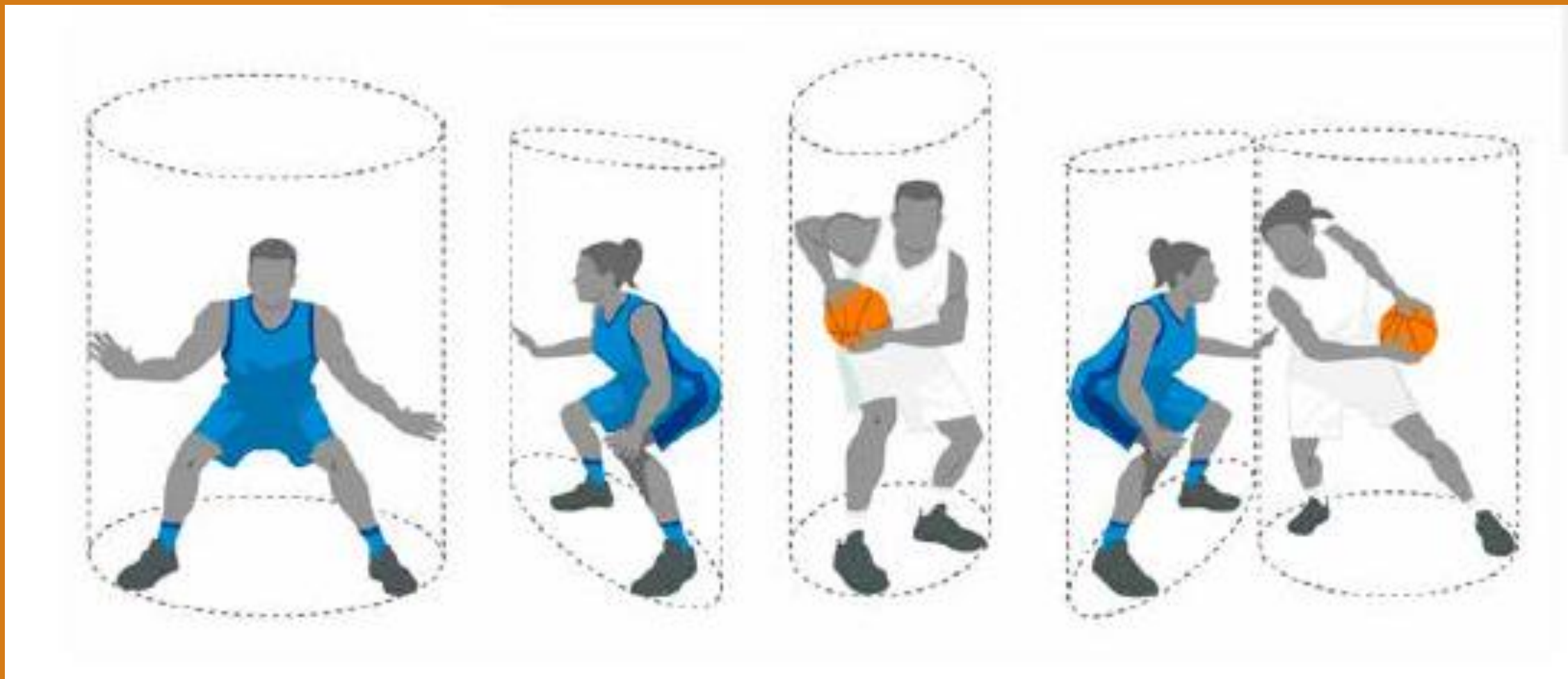


Zwaai elleboog  
naar achteren

# Art. 33.1: Cilinderprincipe

- De ruimte binnen een denkbeeldige cilinder welke een speler inneemt op de vloer, inclusief de ruimte boven hem.

# Art. 33.1: Cylinderprincipe

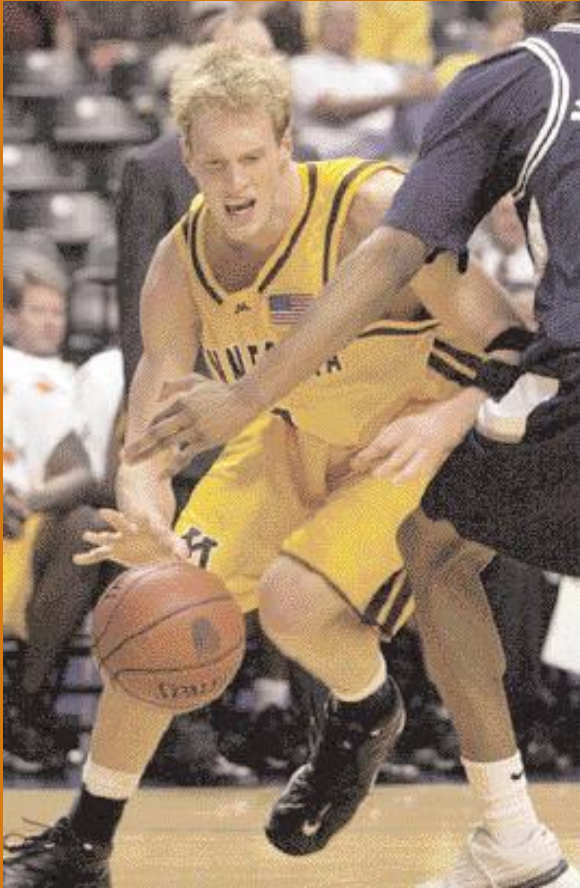




# Art. 33.2: Het principe van de verticaliteit

- 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.
- Als een speler zijn cilinder verlaat en lichamelijk contact plaatsvindt met een tegenstander die eerder die plaats had ingenomen → FOUT!

# Art. 33.3: 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 ingenomen mag hij deze positie handhaven door zich zijwaarts of achterwaarts te bewegen.

# Verticaliteitsprincipe



# Verticaliteitsprincipe



# Art. 33.4: Bewaking van een speler die balbezit heeft

- Verdedigen op een speler die balbezit heeft (hij houdt de bal vast of dribbelt),  
→ elementen van tijd en plaats NIET van toepassing.





# Art. 33.4: Bewaking van een speler die balbezit heeft

- De speler met de bal
  - Dient te verwachten dat op hem verdedigd wordt
  - Moet 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).



# Aanvaller met bal – Tijd en ruimte

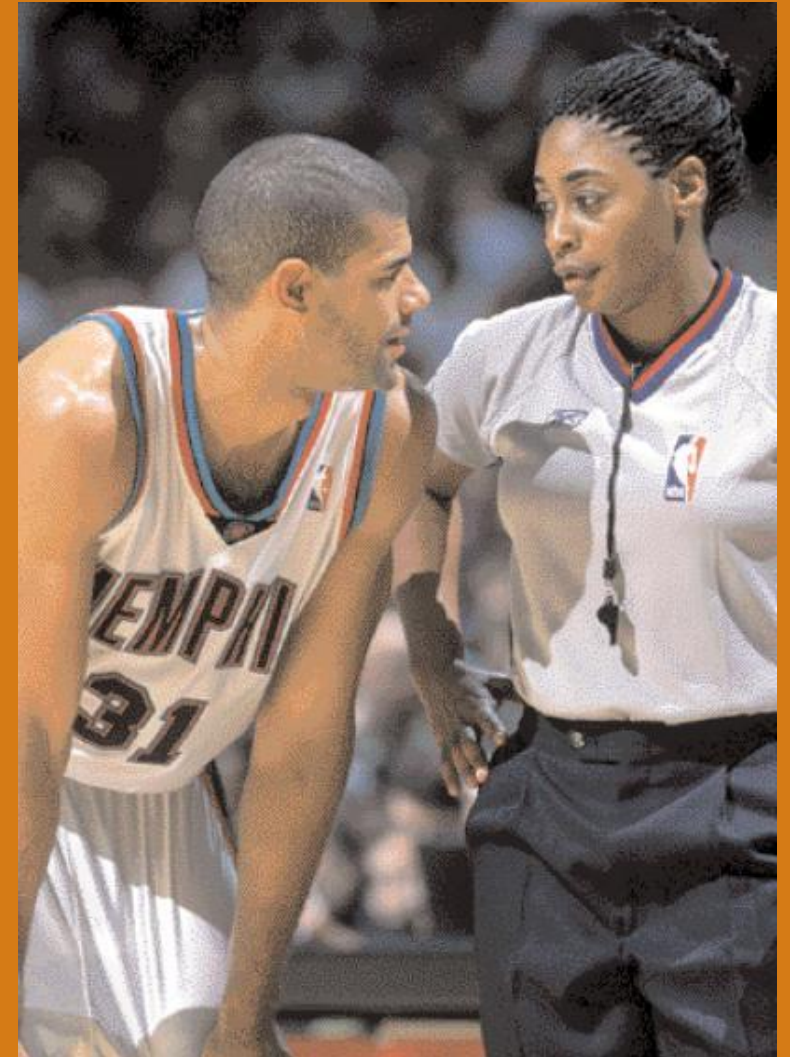
Verdediger neemt legale  
positie in

Aanvallende fout



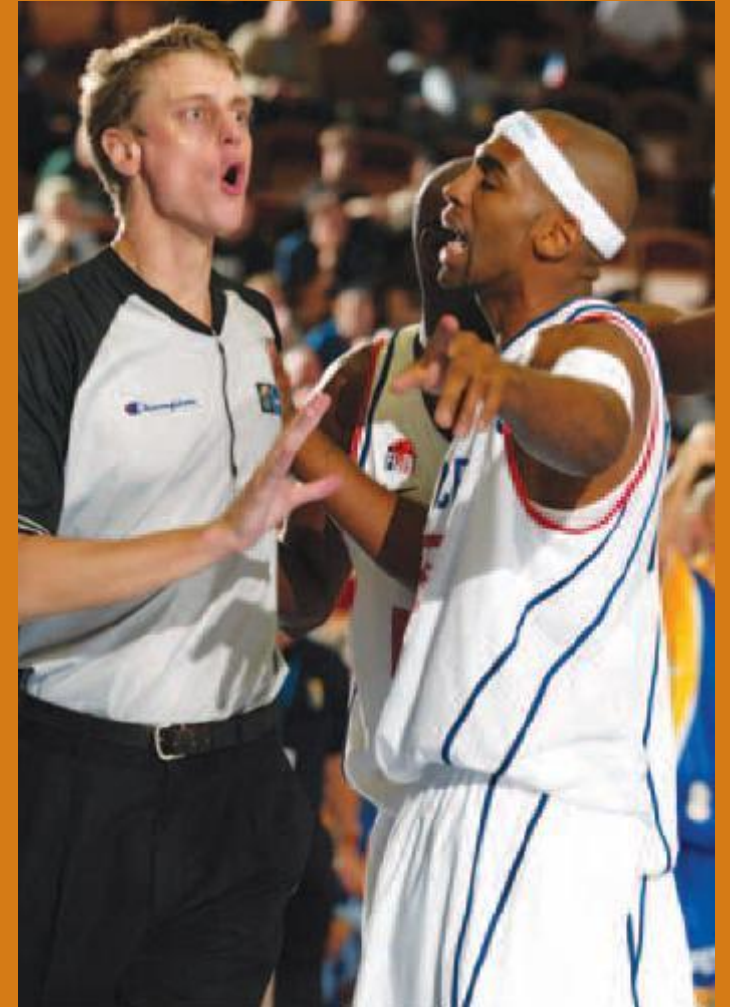
# Art. 33.5: Bewaking van een speler die geen balbezit heeft

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



# Art. 33.5: Bewaking van een speler die geen balbezit heeft

- De afstand tot de tegenstander is direct afhankelijk van diens snelheid, echter nooit minder dan 1 stap en niet meer dan 2 normale stappen.
- Indien een speler geen rekening houdt met de elementen tijd en plaats bij het innemen van zijn positie en er treedt lichamelijk contact op met een tegenstander, is hij verantwoordelijk voor dit contact.



# Art. 33.6: De speler die zich in de lucht bevindt

- Een speler die vanaf een plaats op het speelveld in de lucht is gesprongen, heeft het recht weer op dezelfde plaats te landen.
- Hij mag ook op een andere plaats op het speelveld weer op de grond terechtkomen, mits die plaats niet reeds was ingenomen door een tegenstander op het moment van afzet van de sprong en zich in de rechte weg tussen afzet- en landingsplaats geen tegenstanders bevinden.
- Een speler mag zich niet in de baan van een tegenstander begeven, nadat deze laatste in de lucht is gesprongen.

# Art.33.7: Geoorloofd afschermen

Geoorloofd afschermen vindt plaats als de speler, die een tegenstander wil afschermen stilstaat (binnen zijn cilinder) met beide voeten op de vloer op het moment dat het contact plaats vindt.





# Art. 33.7: Ongeoorloofd afschermen

- Ongeoorloofd afschermen vindt plaats als de speler die probeert een tegenstander af te schermen:
  - In beweging is op het moment dat contact plaatsvindt.
  - Niet voldoende afstand in acht neemt bij het plaatsen van een scherm buiten het gezichtsveld van een stilstaande tegenstander, waarna contact plaatsvindt.
  - Niet de elementen van tijd en afstand in acht neemt bij een tegenstander in beweging, waarna contact plaatsvindt.

# Schermen

- Als het scherm geplaatst wordt binnen het gezichtsveld van een stilstaande tegenstander (tegenover of naast deze tegenstander), dan mag een speler het scherm plaatsen zo dicht tegen hem aan als hij wil, zonder daarbij contact te maken.

# Schermen

Als het scherm geplaatst wordt buiten het gezichtsveld van een stilstaande tegenstander, dan moet degene die afschermt er op letten dat zijn tegenstander 1 normale stap moet kunnen maken in zijn richting zonder daarbij contact te maken.



# Contact na legaal afschermen

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



# Art. 33.8: Doordringen

- Doordringen is persoonlijk contact, al dan niet in balbezit, door duwen of het zich bewegen tegen de romp van de tegenstander.

Doordringen met bal



Sla met gebalde vuist  
tegen handpalm

# Art. 33.9: Blokkeren

- Blokkeren (hinderen) is illegaal persoonlijk contact met een tegenstander waardoor diens bewegingsvrijheid, met of zonder de bal, wordt belemmerd.



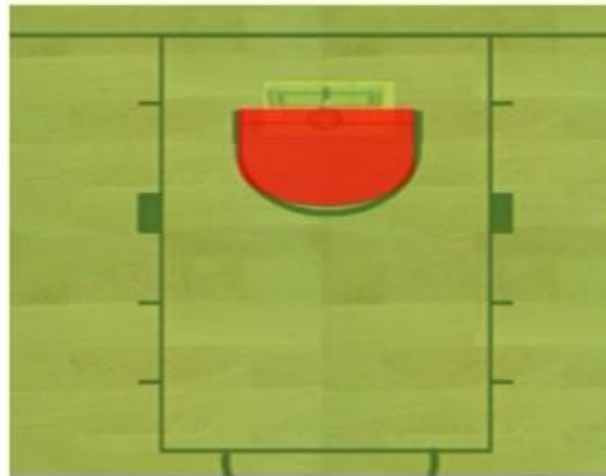
# Charging - blocking

- In iedere block/charge situatie dient de scheidsrechter zich af te vragen: "**Deed de verdediger iets verkeerd?**"
- Indien de verdediger niets verkeerd deed, dan kan er tegen hem geen fout gefloten worden.

# Art. 33.10: No charge semi-circle



## SEMI-CIRCLE PRINCIPLES



Charge/block



Semicircle

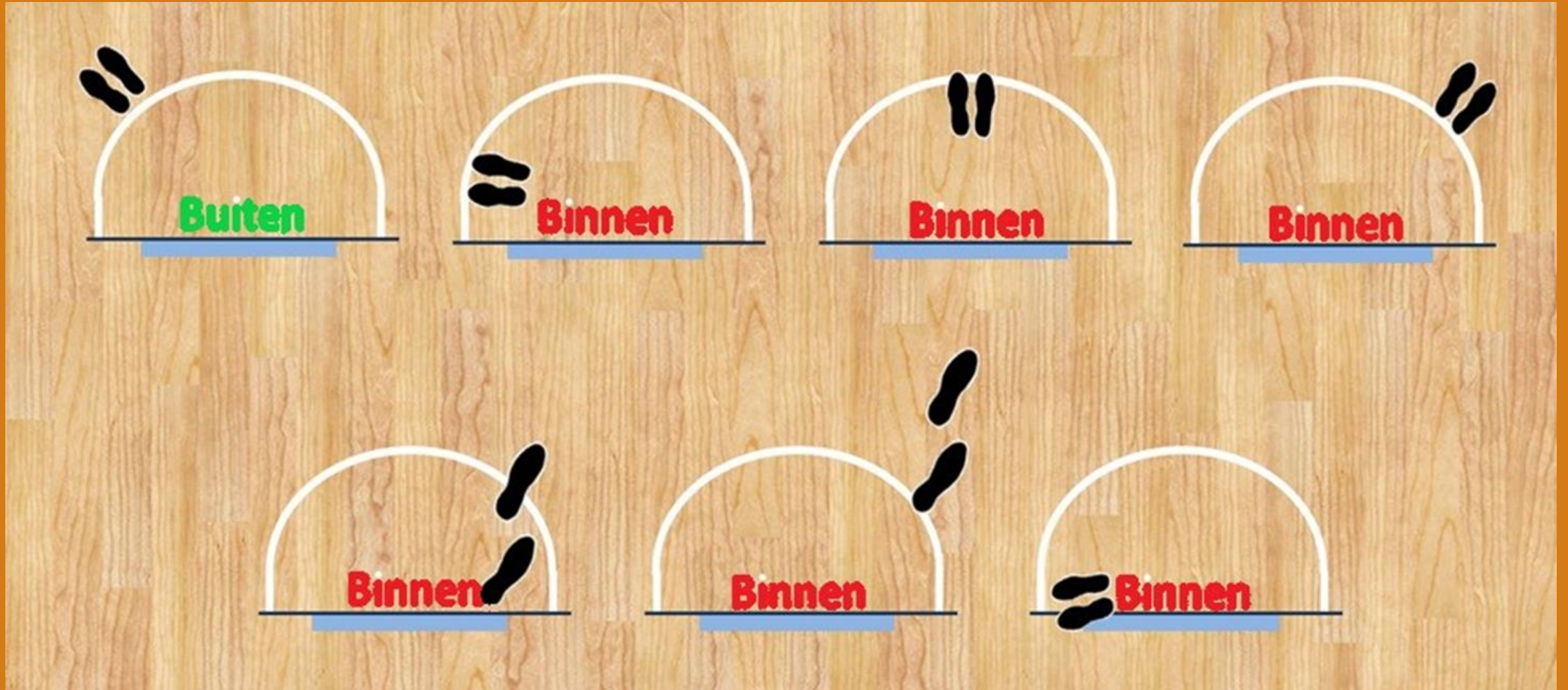
# Art. 33.10: No charge semi-circle

De aanvaller moet:

- Zijn penetratie (drive) starten van buiten de 'semi circle'.
- Controle van de bal hebben terwijl hij in de lucht is.
- Een doelpoging ondernemen of de bal passen.



# Art. 33.10: No charge semi-circle



# Art. 33.10: No charge semi-circle

De 'no charge semi-circle' – regelgeving wordt niet gebruikt en de contacten zullen beoordeeld worden volgens de normale spelregels. Bijv. Cylinderprincipe, block/charge principe:

- Voor alle spelsituaties die plaatsvinden buiten het 'no charge semi-circle' gebied, alsook situaties die ontstaan tussen het 'semi-circle'-gebied en de eindlijn.
- Voor alle contactsituaties bij de rebound.
- Voor ieder foutief gebruik van de handen, armen, benen of lichaam door aanvaller of verdediger.

# Art. 33.11: Ongeoorloofd gebruik van de handen

- Als een speler zich in een verdedigende situatie bevindt en de hand(en) gebruikt om contact te maken met een tegenstander om zijn voortgang te verhinderen.



# Art. 33.11: Het aanraken van de tegenstander met de handen



- Als een tegenstander zich in het gezichtsveld van de speler bevindt is dit een ongeoorloofd contact.
- Indien contact op enigerlei wijze de bewegingsvrijheid van een tegenstander beperkt is dit een fout.

# Art. 33.12: Het spel van de post

- Het principe van de verticaliteit is ook van toepassing op het spel van de post.
- Zowel voor aanvaller als verdediger!



# Het spel van de post.

- Het principe van de verticaliteit is ook van toepassing op het spel van de post. Zowel de speler die de postpositie inneemt als de tegenstander die hem verdedigt, moeten elkaars verticaliteitsrechten respecteren (cilinder).



# Het spel van de post.

- Aanvaller of verdediger
- In de postpositie
- Met schouder- of heupbewegingen zijn tegenstander wegduwt
- of zijn bewegingsvrijheid belemmert door het uitsteken van ellebogen, armen, knieën of andere lichaamsdelen
- ➔ FOUT!!!



# Art. 33.14: Hinderen

- Persoonlijk contact met een tegenstander met enig deel van het lichaam waardoor diens bewegingsvrijheid wordt belemmerd.



Grijp de pols neerwaarts

# Art. 33.15: Duwen

- Vorm van persoonlijk contact als er sprake is van een speler die een tegenstander, wel of niet in balbezit, met enig lichaamsdeel van zijn plaats wegduwt.



Straf: Steeds moet een persoonlijke fout tegen de overtreder worden genoteerd.

- Bovendien als een fout wordt begaan tegen een speler die niet bezig is met een doelpoging:
  - Moet het spel worden hervat door de niet in overtreding zijnde ploeg, door middel van een inworp van buiten het veld vanaf het punt dat het dichtst bij de plaats van de fout is gelegen.
  - En de in overtreding zijnde ploeg heeft reeds vier teamfouten gemaakt, dan treedt Art.41 in werking (ploegfouten: straf).



Straf: Steeds moet een persoonlijke fout tegen de overtreder worden genoteerd.

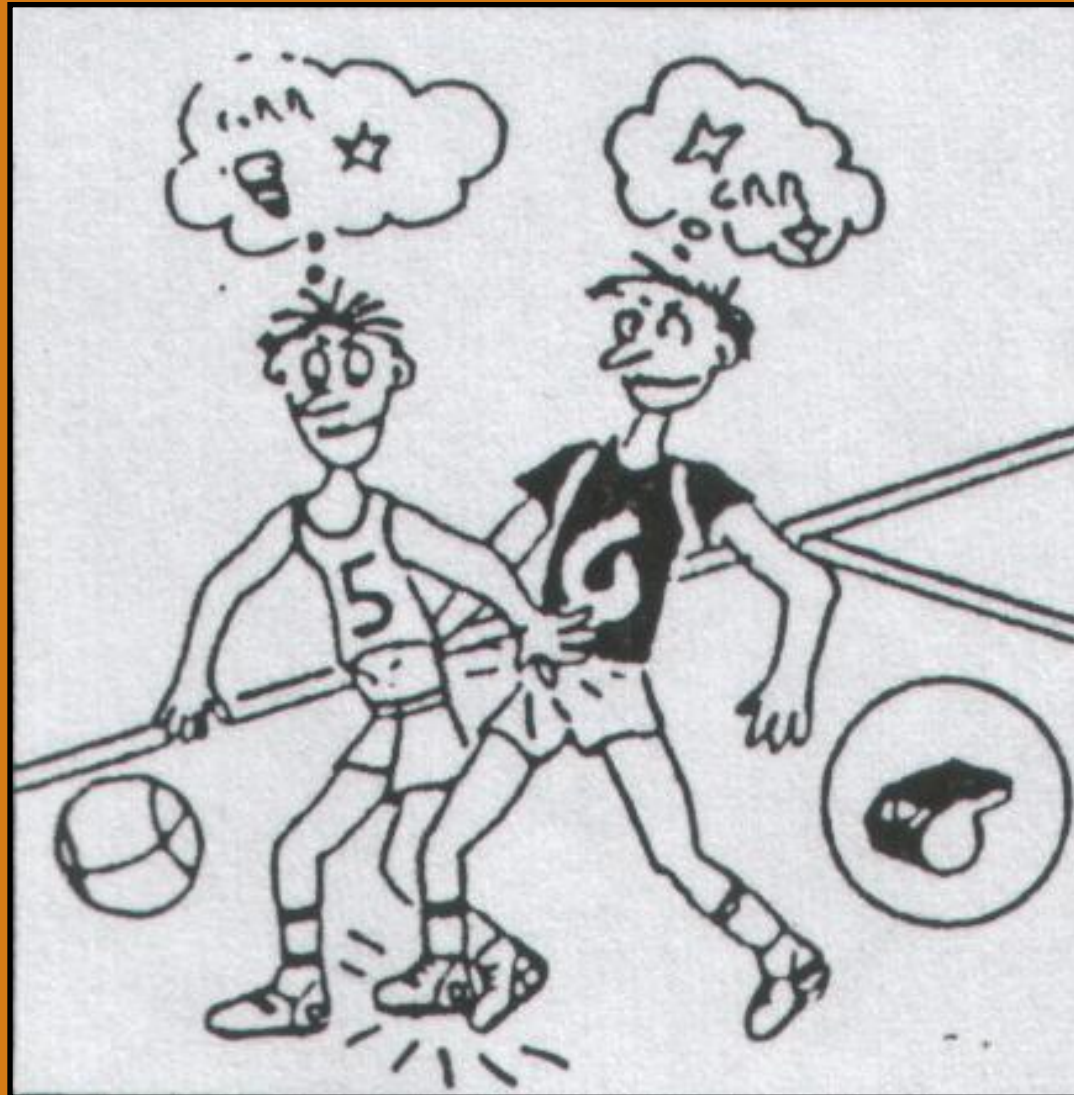
- Indien de fout wordt begaan tegen een speler die bezig is met een doelpoging:
  - Telt het doelpunt als het wordt gemaakt en wordt bovendien een vrije worp toegekend.
  - Moeten als het doelpunt niet wordt gemaakt 2 of 3 vrije worpen worden toegekend.



# Art. 34: Persoonlijke fout

- Wat? Illegaal contact met de tegenstander.
- Tegenstander niet:  
vasthouden, blokkeren, duwen , opbotsen, doen struikelen, loop belemmeren.
- Geen ruwe of gewelddadige manier van spelen gebruiken.

# Art. 35: Dubbelfout





# Art. 35: Dubbelfout

- Een dubbelfout is een situatie waarin 2 tegenstanders ongeveer gelijktijdig fouten tegen elkaar begaan.
- 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.

# Art. 35 Dubbelfout

- Straf: Voor iedere overtreder moet een fout worden genoteerd. Er worden geen vrije worpen toegekend.



# Na een dubbelfout moet het spel als volgt worden hervat:

- In het geval tegelijkertijd een geldig velddoelpunt is gescoord, moet de bal van achter de eindlijn in het spel moet worden gebracht door de tegenstanders van de ploeg die scoorde.

# Technische fout begaan door een speler

- 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.



# Technische fout begaan door een speler

- Buitensporig zwaaien (swingen) met de ellebogen.



# Technische fout begaan door een speler

een fout faken



tweemaal de onderarm  
op en neer bewegen van  
boven naar beneden



# Inworp fout begaan door een speler in de L2M

- 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 fout door coaches, vervangers of ploegbegeleiders

- Een coach, assistent-coach, vervanger of ploegbegeleider mag zich niet onheus richten tot of contact zoeken met de scheidsrechters, de commissaris, de juryleden of de tegenstanders of een inbreuk van procedurele of administratieve aard .
- Straf: Door een coach (“C”), assistent-coach (“B”), vervanger (“B”) of ploegbegeleider (“B”), dan moet een technische fout belast worden tegen de coach. Deze zal niet meetellen als één van de ploegfouten.

# Technische fout

- Indien een geldig doelpunt of laatste vrije worp 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 om het eerste quarter te beginnen.
- $TF + TF = GD$
- $TF + UF = GD$

# ART. 37 ONSPORTIEVE FOUL

## VIER CRITERIA

Om de besluitvorming te vergemakkelijken, worden de scheidsrechters aanbevolen om 1 van de 4 bestaande criteria te gebruiken om te bepalen of er een onsportieve fout moet gefloten worden.

C1

C2

C3

C4



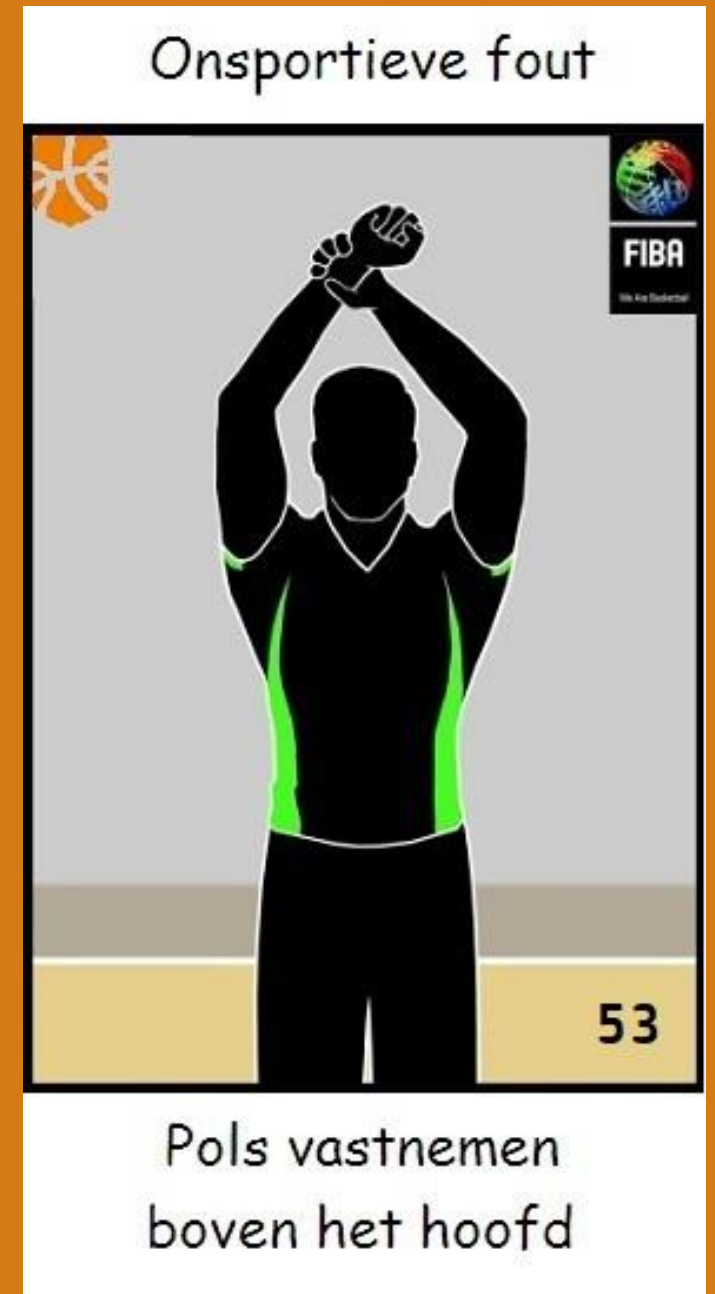
# Onsportieve fout

C1

Een onsportieve fout is een persoonlijke fout begaan door een speler die, naar de mening van de scheidsrechter **geen legitieme poging was om alleen de bal te spelen** volgens de geest en bedoeling van de spelregels.

C2

**Buitensporig hard contact** veroorzaakt door een speler in een poging de bal te spelen of de tegenstander.



# Onsportieve fout



- **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.

# Onsportieve fout

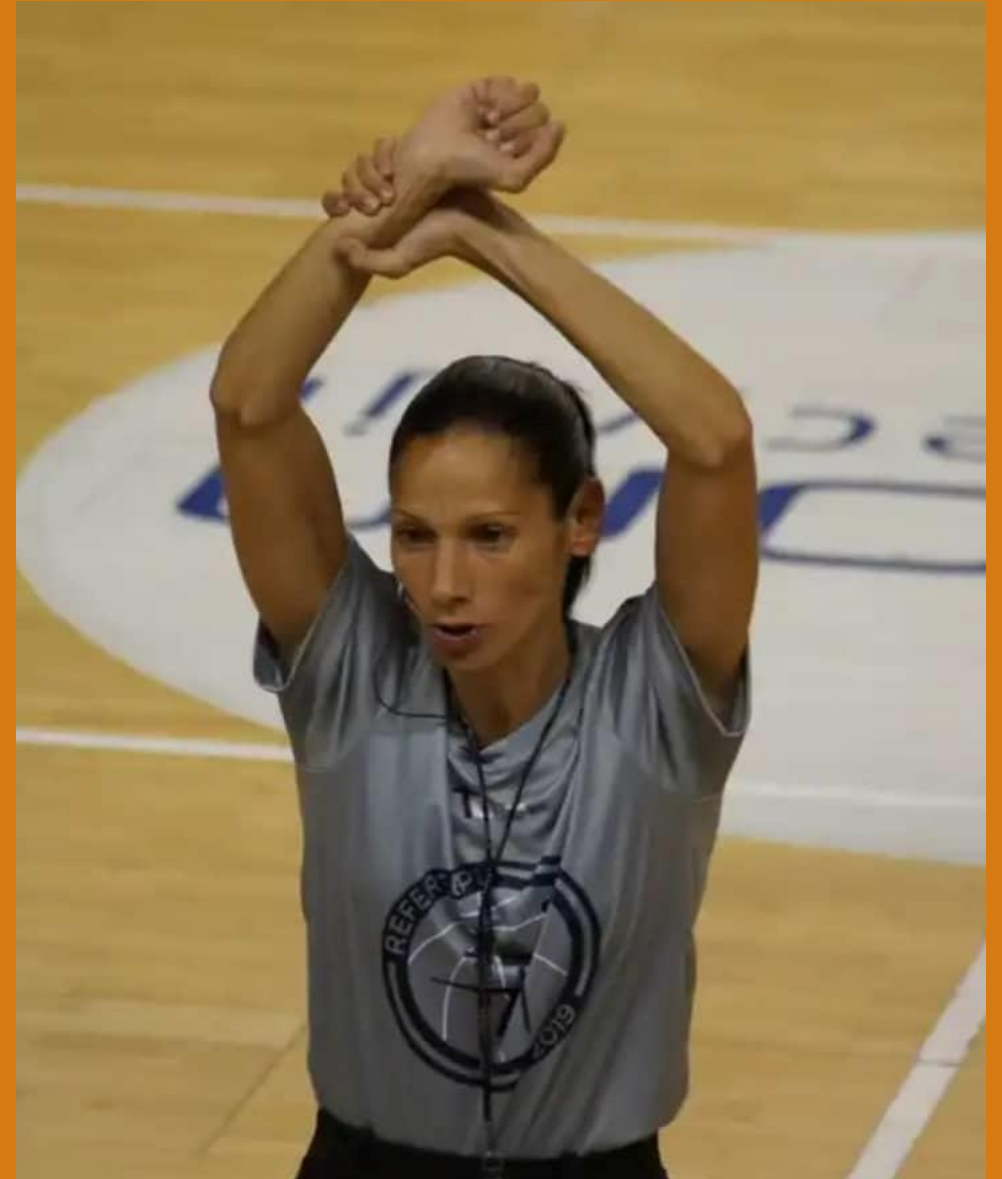
C4

- Als een verdediger **contact veroorzaakt met een aanvaller achteraan of zijdelings**, in een poging een 'fast break' (snelle uitbraak) te stoppen en er is geen tegenstander tussen de aanvaller en de tegenstanders' basket, dan zal het contact als onsportief beoordeeld worden. (**Open pad naar de basket**)
- Deze bepaling is van toepassing tot de aanvaller zijn act of shooting inzet.



# Onsportieve fout

- De onsportieve fout moet zowel aan het begin als tegen het einde van de wedstrijd op dezelfde wijze geïnterpreteerd worden, dat wil zeggen, gedurende de hele wedstrijd.
- De scheidsrechter dient alleen de actie te beoordelen.



# Onsportieve fout

- Straf: Tegen de overtreder moet een onsportieve fout genoteerd worden.
- Er worden vrije worp(en) toegekend aan de speler tegen wie de fout gemaakt werd gevolgd door:
  - Een inworp aan het inworplijntje in het aanvalsvak met 14 seconden op de shotklok.
  - Een sprongbal in de middencirkel om de eerste periode te starten.
- $UF + UF = GD$
- $UF + TF = GD$

# Onsportieve fout

- Het aantal vrije worpen dat wordt toegekend:
  - Fout tegen een niet doelende speler → 2 vrije worpen.
  - Fout begaan tegen een doelende speler
    - Doelpoging binnen → doel telt + bonus VW.
    - Doel niet binnen → 2 of 3 vrije worpen.

# Art. 38: Diskwalificerende fout

- Elke vorm van ernstig onsportief gedrag begaan door een speler, vervanger, coach of ploegbegeleider is een diskwalificerende fout.



# Diskwalificerende fout

- Straf: De overtreder moet belast worden met een diskwalificerende fout.
- Hij wordt uitgesloten van de wedstrijd en moet naar de kleedkamer van zijn ploeg gaan en dient daar te verblijven gedurende het verdere verloop van de wedstrijd of, indien hij dat verkiest, verlaat hij het gebouw.

# Diskwalificerende fout

- Er worden vrije worp(en) toegekend:
  - Aan de tegenstrever in het geval van een geen-contact fout.
  - Aan de speler tegen wie de fout gemaakt werd.
- Gevolgd door:
  - Een inworp aan het inworplijntje in het aanvalsvak met 14 seconde op de shotklok.
  - Een sprongbal in de middencirkel om de eerste periode te starten.
- Het aantal vrije worpen dat wordt toegekend is in het geval:
  - Als de fout is begaan tegen een niet doelende speler, zullen 2 vrije worpen worden toegekend.
  - Als de fout is begaan tegen een doelende speler, wordt, indien gemaakt, de punten geteld en daarenboven zal één vrije worp worden toegekend.
  - Als de fout is begaan tegen een doelende speler die niet scoort, zullen 2 of 3 vrije worpen worden toegekend, in overeenstemming met de plaats van waar de doelpoging werd ondernomen.

# Diskwalificerende fout

- 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 vrije worpen. (B2)

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 vrije worpen. Alle diskwalificerende fouten worden belast aan de persoon zelf.
- Voor elke individuele diskwalificerende fout van een ploegbegeleider: 2 vrije worpen. De coach zal met al deze diskwalificerende fouten belast worden.



## Art. 39: Vechten

- Dit artikel betreft alleen coaches, assistent-coaches, vervangers of ploegbegeleiders die het spelersbankgebied verlaten tijdens een gevecht of tijdens enige situatie die zou kunnen leiden tot vechten.
- Vervangers of ploegbegeleiders die het spelersbankgebied verlaten tijdens een vechtpartij of dat doet in elke andere situatie welke daartoe zou kunnen leiden, moet van deelname aan de wedstrijd worden uitgesloten.

# Vechten

- Alleen de coach en/of assistent-coach mag het gebied van de spelersbank verlaten tijdens een gevecht of tijdens elke andere situatie die zou kunnen leiden tot een gevecht, met de bedoeling de scheidsrechters te helpen in het handhaven of herstellen van de orde. In dat geval wordt de coach en/of assistent-coach niet belast met een technische fout.
- Indien een coach en/of assistent-coach het speelveld betreedt en niet assisteert in het handhaven of herstellen van de orde, dan moet hij worden uitgesloten.

# Vechten

- Een coach en/of assistent-coach die op het veld komen om de spelers uit elkaar te houden en de orde te handhaven

==> OK – Geen TF voor de coach en/of assistent-coach.

- Een coach en/of assistent-coach die het speelveld betreedt en niet assisteert in het handhaven of herstellen van de orde

==> Uitsluiting voor vechten

==> Een "D2" + "F" achter de coach

==> Een "D" + "F" achter de naam van de ass. coach.

# Vechten

- De speelgerechtigde spelers die op het terrein beginnen te vechten:
  - ==> Uitsluiting voor vechten
  - ==> Iedere speler die vecht: "D2" + "F"
- Iedere speler die van de bank op het terrein komt tijdens een gevecht:
  - ==> Uitsluiting voor vechten
  - ==> Voor iedere speler: "D" + "F"
  - ==> "B2" voor de coach

# Vechten

- Iedere ploegbegeleider die op het veld komt tijdens een gevecht:

==> Uitsluiting van de ploegbegeleider

==> "B2 omcirkeld" voor de coach - telt niet mee voor de 3 TF

Ongeacht het aantal personen dat van de bank komt om te vechten en die worden uitgesloten, wordt er 1 TF B2 achter de naam van coach geplaatst.

# Info

- [www.fiba.com](http://www.fiba.com)
- [basketbal.vlaanderen](http://basketbal.vlaanderen)  
Rubriek scheidsrechters

[johnny.jacobs@gmail.com](mailto:johnny.jacobs@gmail.com)

[rudi.dereu@basketbal.vlaanderen](mailto:rudi.dereu@basketbal.vlaanderen)

[tom.derouck@basketbal.vlaanderen](mailto:tom.derouck@basketbal.vlaanderen)

[frank.vanmeel@basketbal.vlaanderen](mailto:frank.vanmeel@basketbal.vlaanderen)

Dank u

voor uw aandacht