
UITLEG SPEL EN SPELREGELS VOOR OUDERS

INHOUD

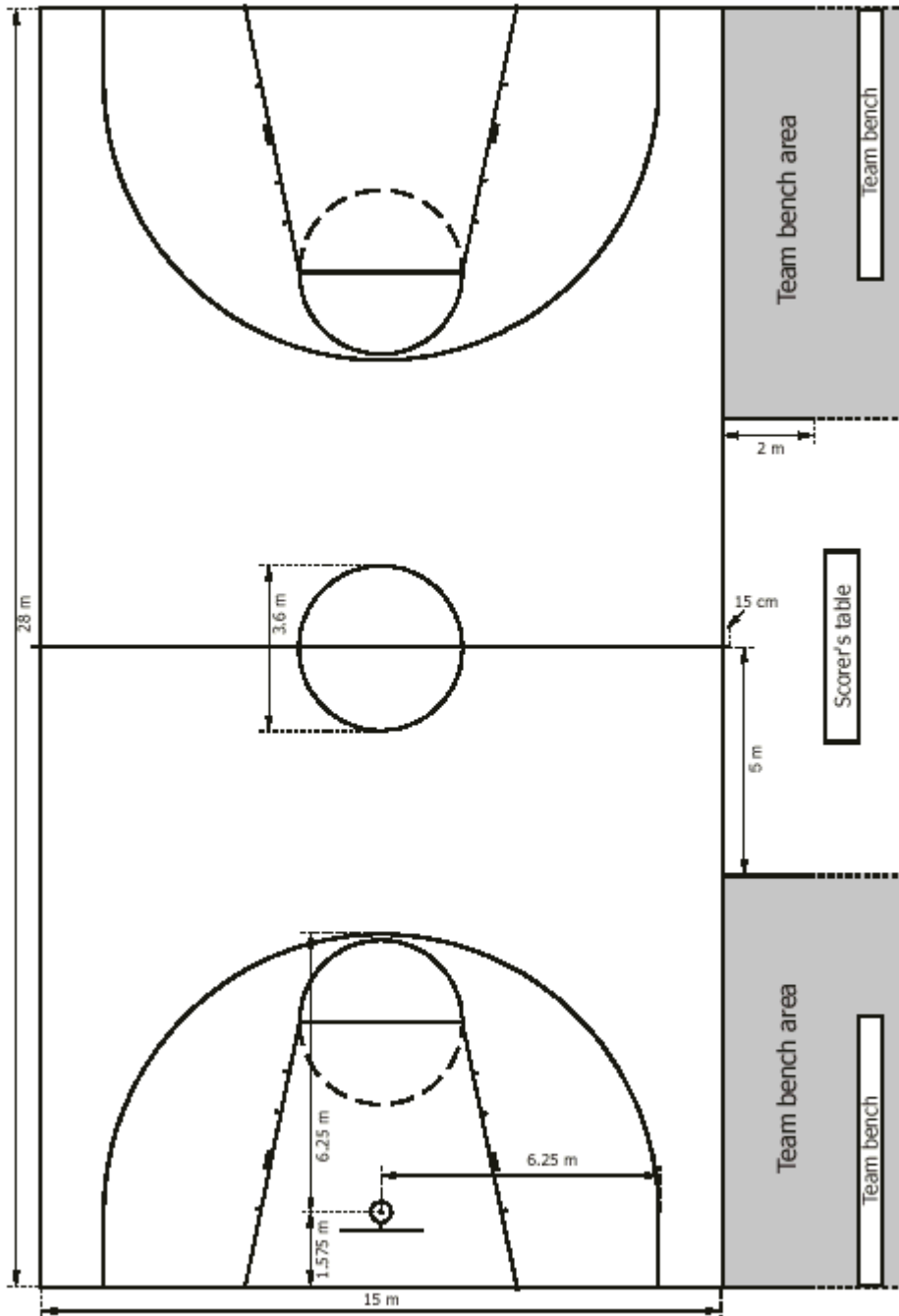
- UITLEG VAN HET VELD
 1. Vorm en uitleg
 2. Belangrijke afmetingen
 3. Aanwezige personen

 - UITLEG VAN HET SCOREFORMULIER
 1. Vorm
 2. Inhoud

 - HANDELINGEN VAN DE SCHEIDSRECHTER
 1. Tekens

 - DE WEDSTRIJD
 1. Begin wedstrijd
 2. Pauzes
 3. Wissels / Time outs
 4. Fouten
 5. Einde wedstrijd
-

1. UITLEG VAN HET VELD



1. Vorm en uitleg

Een basketbalveld bestaat uit verschillende lijnen in een sporthal die samen het verloop van het spel bepalen. De verschillende lijnen zullen wij hier toelichten.

A. De verscheidene cirkels

De drie cirkels in het veld zijn om de sprongballen in te nemen. (Sinds seizoen 2004/2005 wordt alleen nog de middelste cirkel gebruikt voor een sprongbal bij aanvang van de wedstrijd)

Van elke ploeg springt een speler naar de bal, opgegooid door de scheidsrechter om het spel te beginnen. In de meest linker en meest rechter cirkel loopt een lijn. Deze was bedoeld om de spelers te scheiden tijdens een sprongbal. Nu heeft deze lijn alleen nog de functie van vrije worp lijn.

B. De grenslijnen

De lijnen die het veld begrenzen mogen tijdens het spel niet overschreden worden, zowel door de speler met de bal als wel alleen de bal, dan wordt de bal aan de tegenpartij toegekend. De meest linker en meest rechterlijn (de beide onder de baskets) worden ook wel de baselines genoemd.

Verder is er nog de middellijn. Deze dient om de beide speelhelften te scheiden.

C. De bucket

Als in het Nederlandse 'emmer'. De spelers staan om de bucket tijdens de vrije worp. Ook dient de bucket om de spelers te limiteren in het onder de basket staan. Vanaf de aspiranten (nieuwe benaming Under 14) mogen aanvallende speler slechts drie seconden in bucket blijven staan. De drie seconden gaan opnieuw in na een schot of nadat de speler uit de bucket stapt en er opnieuw instapt. Bij de mini's geldt een limiet van vijf seconden. In de NBA ligt er in de bucket nog een lijn. 'The point' genaamd. In the point mag er geen enkel lichamenlijk contact zijn tussen rivaliserende spelers. In de Nederlandse competitie wordt hier geen gebruik van gemaakt.

D. 3 punterslijnen

Aan elke zijde van het veld ligt een lijn die de gehele bucket omringt. Dit is de 3 punterslijn. Als vanachter deze lijn wordt gescoord telt een score niet voor twee, maar voor drie punten.

E. Buiten het veld

Buiten het veld staan verder twee banken voor beide ploegen. Daar tussen staat de scoretafel. Bij deze tafel houden twee personen de score en tijd bij.

2. BELANGRIJKE AFMETINGEN

A. Het veld

Het veld moet 28 meter lang en 15 meter breed zijn.

B. De basket

De basket heeft een hoogte van 2,60 meter tot en met de mini's. Vanaf Under 14 is de hoogte 3,05 meter.

Het bord heeft een afmeting van 1,80 meter bij 1,05 meter. Het kleine vierkantje erin heeft een afmeting van 95 cm bij 45 cm. Dit vierkant wordt voornamelijk gebruikt bij lay-ups (een doorloop naar de basket vanaf de zijkant). Wanneer op de bovenhoek van het vierkant wordt gegooid, valt de bal namelijk vrijwel altijd in de basket. Van belang is te vermelden dat de bal niet boven op het bord mag belanden tijdens een wedstrijd, de bal wordt dan automatisch aan de tegenstander toegekend.

3. AANWEZIGE PERSONEN

A. De spelers

Van elk team mogen maximaal twaalf spelers meedoen aan een wedstrijd. Tijdens het spel staan er vijf op het veld. Ook is een coach makkelijk om mee te brengen. Verplicht is het niet.

B. De scheidsrechters

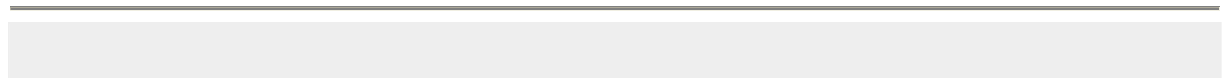
Tijdens een wedstrijd zijn er twee scheidsrechters aanwezig. Zij regelen het reilen en zeilen van de wedstrijd. Van belang is: **DE SCHEIDS HEEFT ALTIJD GELIJK!!!** Helaas vergeten sommige speler(tje)s dat wel eens. De scheidsrechter start de wedstrijd, onderbreekt en eindigt hem. De scheidsrechter moet in het bezit zijn van een diploma F.

C. De scorer

De scorer houdt via het score formulier bij wie scoort, een fout maakt, een time-out aanvraagt enz.

D. De timer

Naast de scorer zit de timer. Hij houdt via een klok de tijd bij en geeft deze door aan de scorer. Op het scoreformulier kan nu bekeken worden wat gebeurde in welke minuut. De klok staat stil bij vrije worpen, sprongbalsituaties, pauzes en time outs. Ook wordt de klok stilgezet bij elke andere onderbreking van de wedstrijd. Dit wordt absolute speeltijd genoemd.



Scoresheet:

NEDERLANDSE BASKETBALL BOND



Minuut van de belaste time out

Teamfouten per periode (1, 2, 3 en 4)
Bij vierde kruis: rode vlag plaatsen.
Vanaf vijfde fout 2x vrije worpen.

Kolom (team) A en (team) B
A, B of B, A: afhankelijk van aanvalsbasket

Team A Amsterdam

Team B Den Bosch

Competitie: HE Datum: 20-11-04 Tijd: 20.00 Hoofdscheidsrechter: H. Janssen
Wedstrijd No.: B1000 AA Plaats: Amsterdam 2e scheidsrechter: B. Hendriksen

Team A: Amsterdam

Time-outs: _____ Teamfouten

1e helft: 4 8 Periode ① [X] [X] [X] [X] 4 ② [X] [X] [X] [X] 4
2e helft: 5 9 Periode ③ [X] [X] [X] [X] 4 ④ [X] [X] [X] [X] 4

Extra tijd: _____ Streep = géén time-out gebruikt

Licentie No.	Spelersnamen	No	Speler #	Fouten				
				1	2	3	4	5
270	J. Boerman	4	X	3	7	1 ^D		
374	K. Akkermans	5	x	5				
211	P. Pietersen	6	X					
400	A. Bakker	7	X	7 ²	2 ²	8 ³	3 ^T	8 ²
406	F. de Boer	8	x	1 ^F	F	F	F	F
399	T. den Beste	9	x	8 ¹				
258	I. van der Laan	10	X	7 ^C				
355	O. Dirksen	11						
273	N. Been	12	X	6 ^U				
385	R. Dijkstra	14	x	7	4 ¹	D	D	D

Streep = géén fouten (meer).
(plaatsen na einde wedstrijd)

B123 Coach: K. Okkerman
assistent coach

Team B: Den Bosch

Time-outs: _____ Teamfouten

1e helft: _____ Periode ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
2e helft: _____ Periode ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

Extra tijd: _____

Licentie No.	Spelersnamen	No	Speler #	Fouten				
				2	3	4	5	

Veldspeler
Iedere speler die meespeelt, krijgt een kruisje (x) achter zijn naam.
Speler van de beginnende vijf krijgt bovendien een cirkel rondom de kruis (X)

Scheidingslijn einde 1e helft
Na de tweede periode wordt er een scheidingslijn getekend ná de fouten tot dusver. Links van deze lijn betekent fouten in 1e helft, rechts ervan in 2e helft.

Fouten in perioden
Door het wedstrijdformulier met minimaal twee kleuren te beschrijven, kunnen de fouten in een periode worden getoond. (hier vielen fout 2e+8e min in 2e periode)

Coach: _____
assistent coach

Scores: Periode ① A 15 B 13 ② A 9 B 8
③ A 14 B 15 ④ A 6 B 6

Extra tijd A _____ B _____

Naam scores _____
Naam timer _____
Naam 24-sec.operator _____
Naam Commissaris _____

Resultaat van perioden
Na elke periode de periode-eindstand noteren. Voorbeeld: resultaat 2e periode is ruststand minus 1e periode.

SCOREVERLOOP

A	M	B	B	M	A	M	M
4	3	1		11	34		
6	5	2			9	14	32
		3	8	2	11	36	14
7	7	4	8	4		10	14
4	9					9	38
		5	5	6			
6	11	6		5	37	1	
7	13	7	8	8		38	
				9		2	7
		8	5	11		3	
		9	8	13	8	40	4
4	15	10				5	
						6	14
4	17	1				7	
		2	5	14		8	
				15	5	42	9
					6	44	
7	19	3	8	17		10	
		4					
		5				42	
6	21	6					44
		7	5	19			
		8	5	-			
				20			
		9	8	21			
4	24	10					
		B		A			
		21		24			
8	23	1					
5	25	2	4	26			
		3					
9	27	4					
9	29	5	7	28			
5		-	6				
8	32	8	4	30			

Speler nr 4 scoort 3 punten
Cirkel om spelersnummer (= 3-punter).

Ploegen scoren in dezelfde minuut
Scores staan op dezelfde regel (geen trapsgewijze schrijfwijze).

Bonus vrije worp
Speler 8 scoort en krijgt een bonus vrije worp. Naast bonus komt haakje. Bonus mis, dan streepje i.p.v. één punt.

Einde periode
Cirkel om de stand en een streep trekken over beide kolommen onder de tiende minuut van de afgelopen periode.

Nieuwe periode met andere kleur
De tweede en vierde periode met een andere kleur pen schrijven.

Eindstand wedstrijd.
Dubbele streep trekken onder scores. Restkolom onbruikbaar maken.

Alle minuten opschrijven
Ook bij géén scores in de minuut, toch minuut opschrijven.

Bij fouten (minuut+vrije worpen)
7 = Persoonlijke fout: 7e min, inworp
7¹ = Persoonlijke fout: 7e min, 1x
7² = Persoonlijke fout: 7e min, 2x
7³ = Persoonlijke fout: 7e min, 3x
7^C = Persoonlijke fout: dubbelfout (geCompenseerd)
7^F = Vervanger gediskwalificeerd (Fighting) Restvakjes = F's
7² = Ná 5e fout, als vervanger weggestuurd wegens vechten
7^T = Technische fout speler: 2x + inworp
7^U = Onsportieve fout (met U): 2x + inworp
7^D = Diskwalificerende fout: 2x + inworp
7^C = Technische fout Coach (eigen fout) 2x + inworp
7^B = Technische fout Bank (fout bij de coach opschrijven). 2x + inworp

Begin derde periode (2e helft).
Van kolommen wisselen en eindstand eerste helft overnemen. Onder deze ruststand komt op volgende regel de eerste minuut van de 3e periode.

Einduitslag: **Team A 44 Team B 42**
Naam van winnend team: Amsterdam

Hoofdscheidsrechter _____
2e scheidsrechter _____

Handtekening Scheidsrechters _____
Protest ploeg Handtekening aanvoerder _____

Handtekening aanvoerder in geval van protest _____

4. HANDELINGEN VAN DE SCHEIDSRECHTER

De scheidsrechter hanteert verscheidene tekens om gebeurtenissen aan de scorer en de spelers duidelijk te maken. Hieronder de belangrijkste van deze tekens.



1. *Persoonlijke fout*

De scheidsrechter houdt een hand in de vorm van zijn vuist naast zijn hoofd en wijst met de andere hand naar de speler die de fout heeft gemaakt. Sanctie: zie hoofdstuk 6.



2. *Lopen (travelling)*

De scheidsrechter maakt met zijn vuisten een draaiende beweging. Zo weet de speler dat hij gelopen heeft met de bal in zijn handen of opsprong met de bal in zijn handen en daarna ook weer landde zonder gepast te hebben. Sanctie: zijkant tegenpartij.



3. *Second dribble*

De scheidsrechter beweegt zijn platte handen naast elkaar op en neer. De speler heeft gedribbeld met een tussenstop, heeft de bal vervolgens met twee handen aangepakt en is weer verder gaan dribbelen. Sanctie: zijkant tegenpartij.



4. *Overhalen*

De scheidsrechter haalt een arm gestrekt langs zijn hoofd. De speler in kwestie heeft tijdens het dribbelen de bal boven zijn heup gebracht, dit is niet geoorloofd. Sanctie: zijkant tegenpartij.



5. *Terugspelen op eigen helft*

Na een score wordt de bal uitgenomen door de aanvallende partij. Als de bal over de middellijn is geweest, mag deze niet meer teruggespeeld worden naar de verdedigingshelft. Gebeurt dit wel, dan krijgt de tegenpartij balbezit door middel van zijkant.

6. Sprongbalsituatie



De scheidsrechter houdt zijn beide duimen omhoog. Twee spelers vchten samen om de bal en beiden hielden de bal vast. Ook is het mogelijk dat de scheidsrechters niet konden bepalen naar welke partij de bal zou moeten gaan, wanneer deze één van de grenslijnen passeerde. Hetzelfde teken is dan ook van kracht.

Sanctie: geen sprongbal meer.

De pijl op de scoretafel geeft aan welke speelrichting de bal krijgt. De richting van de pijl wordt in eerste instantie bepaald door de enige sprongbal van de wedstrijd, de start van de wedstrijd. De ploeg die geen balbezit veroverd door de sprongbal krijgt de pijl in zijn speelrichting. Vervolgens verandert de pijl bij elke sprongbalsituatie van richting (dus ook bij de start van de 2e, 3e en 4e periode).

7. Time out



De scheidsrechter houdt zijn handen (wijsvinger in de handpalm) in de vorm van een 'T' om een pauze in de periode in te lassen. Deze pauze kan worden aangevraagd door beide ploegen en door de scheidsrechters zelf.

8. Wissel



Een wissel wordt aangegeven door beide armen gekruist te houden. Er mag alleen gewisseld worden als de ploeg die wil wisselen zijkant heeft. Als het spel stil ligt, mag er gewisseld worden tijdens een time out, vrije worp en in de pauzes.













9. 3 seconden



De scheidsrechter houdt drie vingers in de lucht om aan te geven dat één van de aanvallende spelers te lang in de bucket stond. De NBB heeft een richtlijn opgesteld dat als een speler 3 seconde in de bucket staat en niet direct actief deelneemt aan het spel er ook geen 3 seconde gefloten moet worden. Pas als de speler de bal ontvangt mag er gefloten worden.

De scheidsrechter communiceert ook met de scorer. Alleen nummers van de personen die een fout of score hebben gemaakt worden aangegeven. Ook dit kan met handgebaren. Nummers onder de tien worden aangegeven door het aantal vingers van het nummer op te steken. Nummers boven de tien, bijvoorbeeld 13 worden aangegeven met een vuist en drie vingers. De vuist telt voor tien. Nummers onder de 4 zijn overigens niet geoorloofd.

STEP 1 - NUMBER OF PLAYER

25 No. 4 	26 No. 5 	27 No. 6 	28 No. 7 
29 No. 8 	30 No. 9 	31 No. 10 	32 No. 11 
33 No. 12 	34 No. 13 	35 No. 14 	36 No. 15 

5. DE WEDSTRIJD

De wedstrijd is opgedeeld in vier perioden. De mogelijkheden binnen deze perioden worden hieronder uitgelegd.

1e periode

Voordat de wedstrijd begint, geeft de scheidsrechter drie minuten voor aanvang een fluitsignaal en steekt drie vingers in de lucht, dit gebeurt nog eens een minuut voor aanvang. Zo weten alle aanwezigen hoe lang het nog duurt voor de wedstrijd begint. Aan het begin van de periode controleert de scheidsrechter of alle aanwezigen klaar zijn voor de wedstrijd (scorer, timer en andere scheidsrechter). De wedstrijd wordt begonnen door middel van een sprongbal en een fluitsignaal. Alleen de eerste periode begint met een sprongbal, dit is de enige sprongbal tijdens de wedstrijd. Tijdens de eerste periode kan elk team een time out aanvragen en zoveel wissels inbrengen als nodig wordt geacht. De timer houdt de tijd bij en de scorer de score. Aan het einde van de periode geeft de timer door aan de scheidsrechter dat de eerste tien minuten om zijn. De scheidsrechter beëindigt de periode door middel van een fluitsignaal. Tussen de eerste en de tweede periode zitten zo'n twee minuten.

2e periode

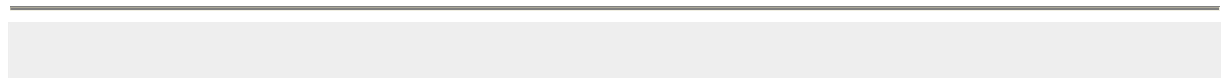
De tweede periode verloopt precies zoals de eerste. Ook een time out per team en ongelimiteerd wisselen zijn geoorloofd. Na tien minuten geeft de timer weer het einde door aan de scheidsrechter. Tussen de tweede en derde periode is het rust. Deze duurt zo'n 5 à 10 minuten.

3e periode

Weer wordt de drie en één minuten door de scheidsrechter aangegeven. De ploegen spelen nu in tegengestelde richting ten opzichte van de eerste helft. Dezelfde regels gelden als voor de eerste en tweede periode. Na tien minuten is er weer een pauze van ca. 2 minuten.

4e periode

In de vierde periode mag elk team twee time outs nemen. Na tien minuten blaast de scheidsrechter het eindsignaal en is de wedstrijd afgelopen. Eén team moet winnen. Officieel moet dus bij een gelijkspel een verlenging van vijf minuten de uitslag brengen. Naderhand zetten de scheidsrechters hun handtekening onder het score formulier om aan te geven dat de wedstrijd een feit is. Een winnend team ontvangt twee punten, een verliezend team nul.



6. FOUTEN

Van belang is nog even aan te geven welke soorten fouten er bestaan en wat de consequenties van de fouten zijn. Fouten komen immers vaak voor!

1. Persoonlijke fouten

Persoonlijke fouten zijn de meest voorkomende fouten. Er zijn drie verschillende persoonlijke fouten.

A. Persoonlijke fout zonder schotpoging.

Op de aanvallende speler met de bal wordt een fout gemaakt zonder dat hij een schotbeweging naar de basket maakt. De speler van de tegenpartij krijgt een fout. De speler met de bal mag de bal vanaf de zijkant innemen.

B. Persoonlijke fout met schotpoging binnen de 3 punterslijn

Op de aanvallende speler met de bal wordt een fout gemaakt terwijl hij een schotpoging of lay up maakt. De speler die de fout begint krijgt een fout op het scoreformulier en de aanvallende speler mag twee vrije worpen nemen indien de schotpoging niet kon worden benut. Scoort de speler tijdens het maken van de fout dan tellen de punten en krijgt hij/ zij één vrije worp (bonus).

C. Persoonlijke fout met schotpoging buiten de drie punterslijn.

Zelfde principe. Nu mag de speler op wie de fout is gemaakt drie vrije worpen nemen. Ook het bonusprincipe geldt.

Bij vijf fouten mag een speler niet meer meedoen. Bij vijf teamfouten (totaal aantal fouten van een team) binnen een periode mag de aanvallende partij bij de volgende fouten binnen die periode altijd twee vrije worpen nemen, ongeacht waar en hoe de fout is gemaakt. Ook dit staat op het scoreformulier.

2. Andere soorten fouten

D. Onsportieve fout

Wordt toegekend bij onsportief spel zoals benen uitsteken. De sancties zijn hetzelfde als bij technische fouten.

E. Diskwalificerende fout

Wordt toegekend wanneer een speler bijvoorbeeld de scheidsrechter slaat of schopt. De speler mag niet meer meedoen, moet een boete betalen en wordt geschorst voor drie wedstrijden.

F. Technische fout

Wanneer een speler zich (agressief) afreageert op een speler van de tegenpartij. De sanctie is een fout op het scoreformulier. De speler, op wie de fout begaan is, krijgt een vrije worp en mag de bal naderhand t.h.v. de middenlijn vanaf de zijkant innemen.

Voor meer uitgebreide informatie over de basketbalregels:

http://www.basketball.nl/files/NBB_spelregelboekje_2005.pdf

Uitleg uitgewerkt door Jeannetta Mooijekind.