



Wedstrijdreglement Basketbal



Spelregels

Aanmelden

- Deelnemers onder begeleiding moeten zich uiterlijk 20 minuten voor aanvang van het toernooi melden bij de wedstrijdleiding.

Spelers en teams

- In principe bestaat ieder team uit minimaal 5 spelers. Echter, als door onvoorziene omstandigheden een team slechts 3 of 4 spelers heeft, dan zal de wedstrijd alsnog worden gespeeld. Het andere team hoeft het aantal opgestelde spelers niet aan te passen (en speelt dus gewoon met 5 man).
- Ieder team heeft een coach, welke doorgaans de trainer van de ploeg is of een vervanger. De coach is verantwoordelijk voor het (tijdig) opstellen van een team van speelgerechtigde spelers
- Alle teams dienen zich voor aanvang van hun eerste wedstrijd te melden bij de wedstrijdtafel.
- Een speler mag maar voor 1 team uitkomen.

Start van de wedstrijd

- Wedstrijden duren .. minuten (zie wedstrijdschema).
- Tussen de speelrondes door zijn er .. minuten tijd om te wisselen (zie wedstrijdschema);
- Teams dienen op tijd klaar te staan voor het begin van een wedstrijd.
- De tijd loopt vanaf het moment dat de wedstrijdleiding daarvoor het sein geeft.
- Als een team niet binnen 3 minuten na de start van de wedstrijd op het veld staat, verliest dit team de wedstrijd met 10-0.

Fouten

Er wordt gespeeld met teamfouten:

- Na 6 teamfouten: fout = 1 punt + balbezit.
- Score + fout = score + 1 punt.
- Er worden geen vrije worpen genomen.
- De scheidsrechters behouden te alle tijden het recht om in te grijpen als er te hard wordt gespeeld of als er opzettelijke fouten worden gemaakt.

Time-outs en wissels

- Er zijn geen time-outs.
- Er mag gedurende de hele wedstrijd op ieder dood spelmoment onbeperkt worden gewisseld.

Puntentelling

- Iedere score binnen de driepuntslijn is 2 punten.
- Iedere score buiten de driepuntslijn is 3 punten.
- Iedere score met een fout is score + 1 punt.

Winst, verlies en gelijkspel

- Elke gewonnen wedstrijd levert drie punten op.
- Een gelijke stand levert beide teams één punt op.
- Een verliespartij levert geen punten op.

Eindstand

- Bij gelijk eindigen van twee teams telt eerst de uitslag van de onderlinge wedstrijd, daarna het doelsaldo en tenslotte het aantal gescoorde punten.
- Indien twee of meer teams in een poule met een gelijk aantal punten eindigen, beslist achtereenvolgens: eerst het doelsaldo, dan het onderlinge resultaat, het aantal doelpunten voor.
- Brengt ook dat geen beslissing, dan worden er 5 strafworpen genomen. Het team met de meeste punten is winnaar (bij gelijke stand herhalen tot winnaar bekend is).
- Als een wedstrijd in de knock-out fase gelijk eindigt wordt er met 3 minuten verlengd (overtime) zo vaak als dat nodig is om de gelijke stand aan het eind van de speeltijd op te heffen.
- In alle voorkomende gevallen beslist de wedstrijdleiding.

Fair Play

- Respecteer je teamgenoten en tegenstander.
- Moedig jouw team aan en speel goed samen.
- Help je teamgenoot of tegenstander die gevallen is, zo nodig met opstaan.
- Respecteer de beslissing van de scheidsrechter.
- Geef de scheidsrechter na afloop een hand en bedank hem/haar voor de wedstrijd.
- Niet schelden of vechten.
- Ook begeleiders en ouders van ieder team gedragen zich verbaal en in gedrag correct.

Hoe werkt de Fair Play puntenverdeling?

De scheidsrechter heeft zeven Fair Play punten te verdelen per wedstrijd en bepaalt zelf, uiteraard rekening houdend met de bovenstaande aandachtspunten, hoe de puntenverdeling is over de beide teams. Dat betekent dat tijdens iedere wedstrijd punten kunnen worden behaald per aandachtspunt.

Overige bepalingen

De volgende spelregels worden door de scheidsrechters niet gehanteerd:

- 5 seconden in de bucket
- 8 seconden op eigen helft
- 24 seconden schotklok
- De regels die niet expliciet staan vermeld in deze spelregels worden gehanteerd conform de spelregels van het basketball zoals vastgesteld door de Nederlandse Basketball Bond.
- In overleg met de wedstrijdleiding kan bij uitzondering, individueel of algemeen van bepaalde regels afgeweken worden. De wedstrijdleiding zal van uitzonderingen alle belanghebbenden op de hoogte brengen.
- Wanneer een deelnemer zich meldt zonder begeleider, zal de organisatie telefonisch contact opnemen met de contactpersoon van de deelnemende school. De organisatie beoordeelt deze situatie en zal bepalen of de deelnemer op dat moment aan het toernooi mag deelnemen.
- Bij wangedrag van een deelnemer of team tijdens het toernooi, zal de organisatie persoonlijk contact opnemen met de contactpersoon van de deelnemende school. De organisatie zal de situatie kritisch beoordelen. De maximale straf is dat een team of deelnemer wordt uitgesloten van deelname aan het toernooi.

De basis: basketbalregels

Het spelen van de bal

- De bal mag in elke richting gepassed, geschoten of gedribbeld worden. Dribbelen mag met één hand tegelijk.
- De bal mag maximaal 5 seconden worden vast gehouden als men verdedigd wordt.
- Na het dribbelen, mag de speler nog twee stappen lopen. Voordat de derde stap maakt moet de bal zijn gepassed of geschoten.
- De speler die de bal vangt terwijl hij stil staat, of op de juiste manier tot stilstand komt nadat hij de bal gevangen heeft, mag pivoteren.

Beurtelingsbalbezit/sprongbalsituaties

Beurtelingsbalbezit ontstaat na de volgende situaties:

- Bij balvast situaties tussen twee of meerder spelers (niet te snel fluiten);
- Bij gelijktijdig aanraken door twee spelers van de bal bij een uitbal;
- Als beide scheidsrechters niet hebben gezien wie de bal het laatst heeft aangeraakt bij een uitbal;
- Als de bal klem komt te zitten tussen ring en bord. Het team dat geen controle over de bal krijgt bij de beginsprongbal, krijgt de pijl in de richting van zijn aanvalshelft. Bij elke sprongbalsituatie wordt gekeken in welke richting de pijl wijst en welke partij dus recht op de bal krijgt. De bal zal worden toegekend voor een inworp op de plek het dichtste bij de plaats waar de sprongbalsituatie zich voordeed.

Het is toegestaan...

- de tegenstander stilstaand met het lichaam sperren, ook wanneer hij niet in balbezit is. Armen en handen moeten hierbij tegen het eigen lichaam aan blijven.
- armen en handen te gebruiken om de bal te blokkeren bij een schot of pass.
- de tegenstander met het lichaam te sperren, ook wanneer hij niet in balbezit is (het gebruik van armen en handen is hierbij niet toegestaan).

Het is niet toegestaan...

- met de armen om een tegenstander staan om zo het afspelen te beletten.
- de bal uit de handen van de tegenstander te tikken.
- tijdens het dribbelen de hand onder de bal te houden of de bal boven de schouder te dribbelen (meenemen).
- de tegenstander te omklemmen, vast te houden, te duwen, tegen hem of haar aan te lopen of te springen.
- de tegenstander op andere wijze (met of zonder bal) in strijd met de regels te storen, te hinderen of in gevaar te brengen.
- Terugspelen naar de eigen helft. Als de bal over de aanvalshelft van het veld is geweest, mag de bal niet weer teruggespeeld worden naar de verdedigingshelft. Er wordt dan gefloten voor Back court.

Termen

Sprongbal - Bij een sprongbal gooit de scheidsrechter de bal recht omhoog tussen twee spelers die niet in hetzelfde team zitten. Dat kan gebeuren in elk van de drie cirkels.

Inworp - De inworp wordt toegekend, wanneer de bal de zijlijn/achterlijn volledig is gepasseerd, als de bal op de lijn valt, als een speler met bal op de lijn staat of als de bal de achterkant van het bord raakt. De inworp wordt uitgevoerd op de plaats, waar de bal de zijlijn/achterlijn is gepasseerd. Bij een score wordt de inworp achter de hele achterlijn op een willekeurig punt uitgevoerd. Een inworp vindt ook plaats na onder andere second dribbel, lopen, een persoonlijke fout of onsportief gedrag. De tegenstanders moeten bij een inworp minimaal 1 meter van de werper verwijderd zijn.

Pivoteren - Alleen een speler met de bal in de handen kan pivoteren. Een speler kan in welke richting hij maar wil, stappen maken met dezelfde voet. De andere voet moet dan wel op dezelfde plek op de grond blijven staan.

Balvast/sprongbal - Als twee (of meer) spelers van verschillende teams een of twee handen stevig op de bal hebben fluit de scheidsrechter voor een sprongbal. De twee spelers krijgen de sprongbal in de dichtstbijzijnde cirkel.

Het begin van de wedstrijd

Alle wedstrijden beginnen met een sprongbal in de middencirkel. De scheidsrechter gooit de bal recht omhoog tussen twee spelers, die niet in hetzelfde team zitten. Een van de springers tikt de bal weg, maar niet eerder dan dat de bal op zijn hoogste punt is geweest. Alle andere spelers moeten buiten de cirkel blijven totdat de bal getikt is. Nadat de bal getikt is, moet de bal eerst door een speler in het veld aangeraakt worden, voordat de spelers in de cirkel de bal mogen pakken.