



VBL
vlaamsebasketballiga.be

OFFICIELE BASKETBALREGELS 2014 Vlaamse Basketballiga vzw

2014 Vlaamse Basketballiga vzw

Presentation made by Johnny Jacobs ©

SPELREGELWIJZIGINGEN 2014



TIME-OUT

14/24 SEC

**NO CHARGE
SEMI-CIRCLE**

**TECHNISCHE
FOUT**

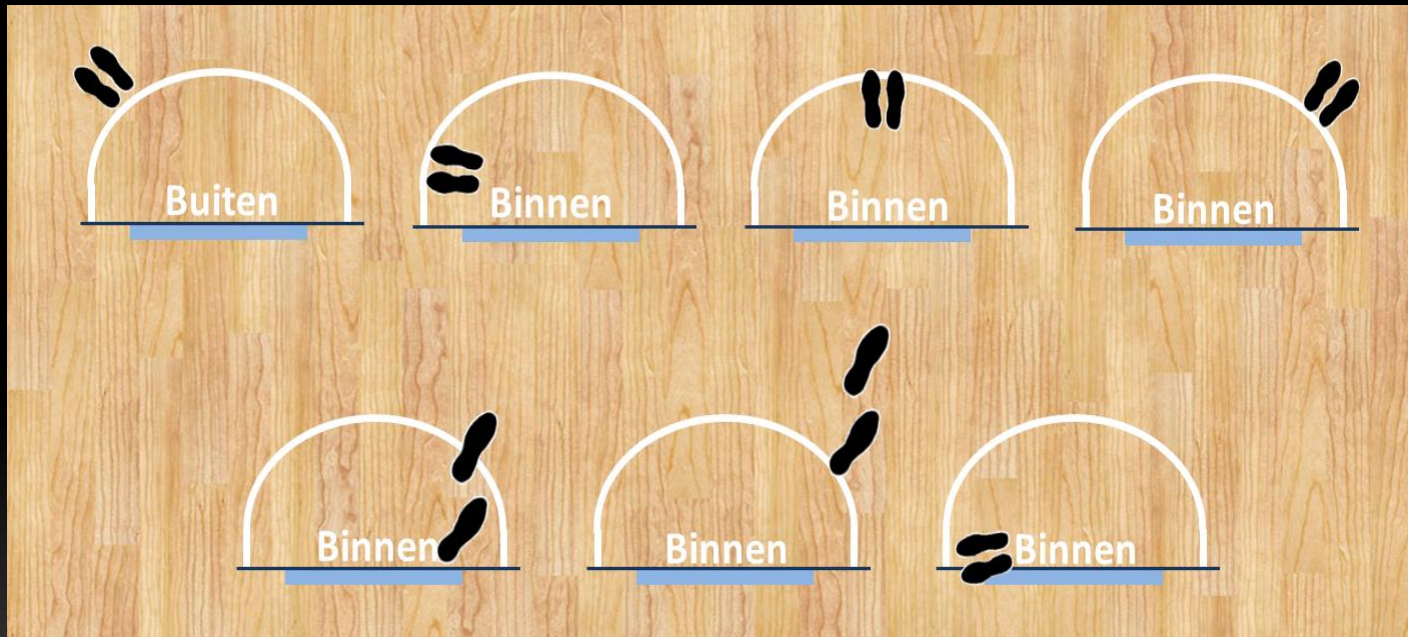
SIGNALEN

No charge semi-circle Rule



No Charge Semi-circle Rule

De 'no-charge semi-circle' spelregel zal toegepast worden als een verdediger met **1 of beide voeten in contact is in contact** met het 'no-charge semi-circle' gebied.



De lijnen van de 'no-charge semi-circle' maken deel uit van het 'no charge semi-circle' gebied

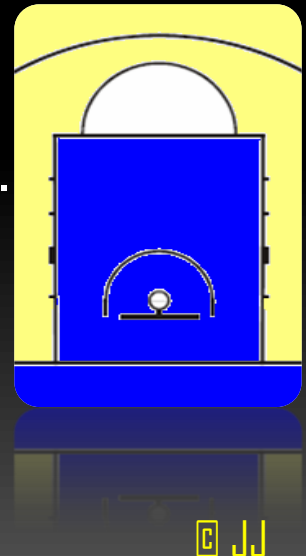
No Charge Semi-circle Rule, principes

1. De **verdediger** moet:

- een **legale verdedigende houding** handhaven.
- Met **1 of beide voeten in contact zijn met** de 'no charge semi-circle'

2. 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**.



No Charge Semi-circle Rule, principes





NIEUWE 14/24-SECONDEN REGEL

ENKEL VOOR NATIONALE REEKSEN

TIJDENS HET SEIZOEN 2014 - 2015



Art. 29/50 14/24-seconden regel

Nadat de bal de ring van de tegenstrevers geraakt heeft, zal de shotklok op **14 seconden gereset** worden, indien **dezelfde ploeg** die in balbezit was vóór de bal de ring raakte, terug **balcontrole** verwerft

WANNEER DE SHOT KLOK STARTEN OF RESETTEN ?

Jumpball:

Start 24" na balcontrole van één van de spelers.

Na defensieve rebound: (als de bal de ring raakte)

Reset 24" na balcontrole van één van de voormalige verdedigers.

Na offensieve rebound: (als de bal de ring raakte)

Reset 14" na balcontrole van één van de voormalige aanvallers

Na inworp:

Start 'shotklok' nadat de bal één van de spelers op het speelveld raakt.



Art. 29/50 24-second regel - interpretaties

29/50-33 Voorbeeld: Bij een pas van A1 naar A2 raakt B2 de bal, vervolgens raakt de bal de ring en wordt dan door A3 gegrepen.

Interpretatie De shotklok zal op 14 seconden gereset worden van zodra A3 balcontrole verwerft.



Art. 29/50 24-seconden regel - interpretaties

29/50-34 Voorbeeld: A1 onderneemt een velddoelpoging met nog

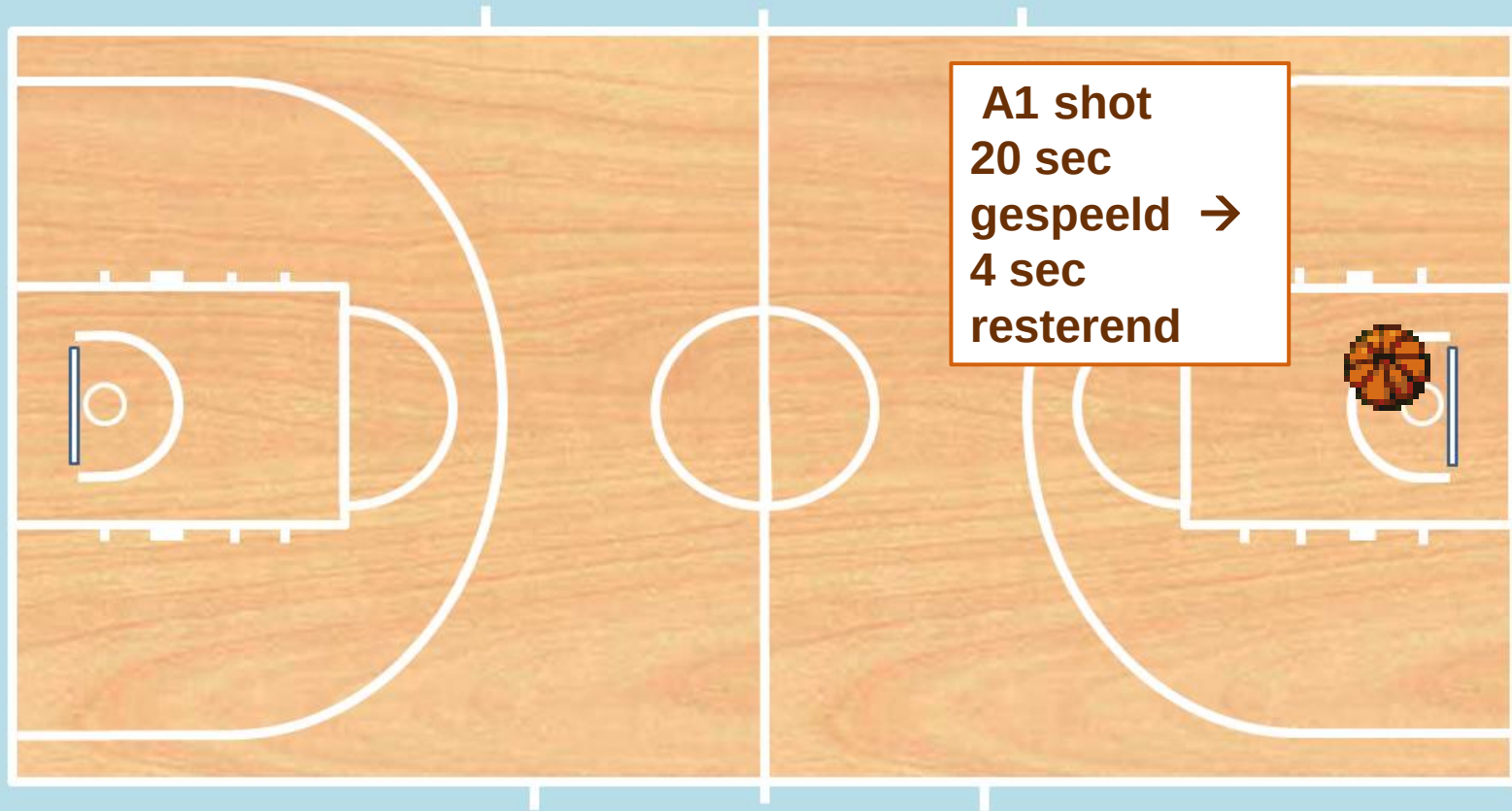
(a) 4 seconden

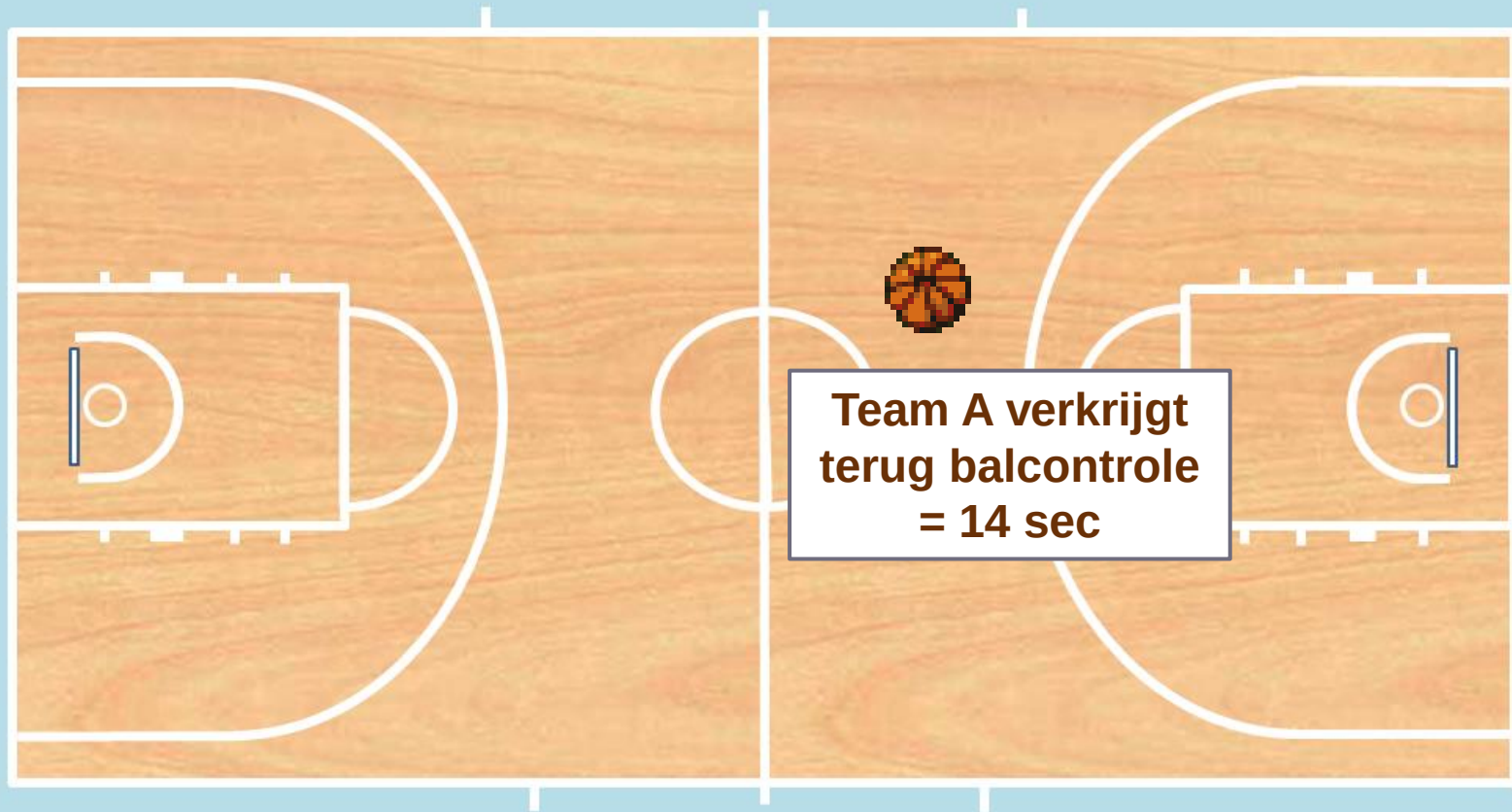
(b) 20 seconden

rusterend op de shotklok. De bal raakt de ring terug en A2 verwerft balbezit.

Interpretatie: In beide gevallen zal de shotklok op 14 seconden gereset worden ongeacht of A2 balbezit verwerft in het aanvalsvak of het verdedigingsvak.

VOORBEELD 1: SHOTKLOK 4''

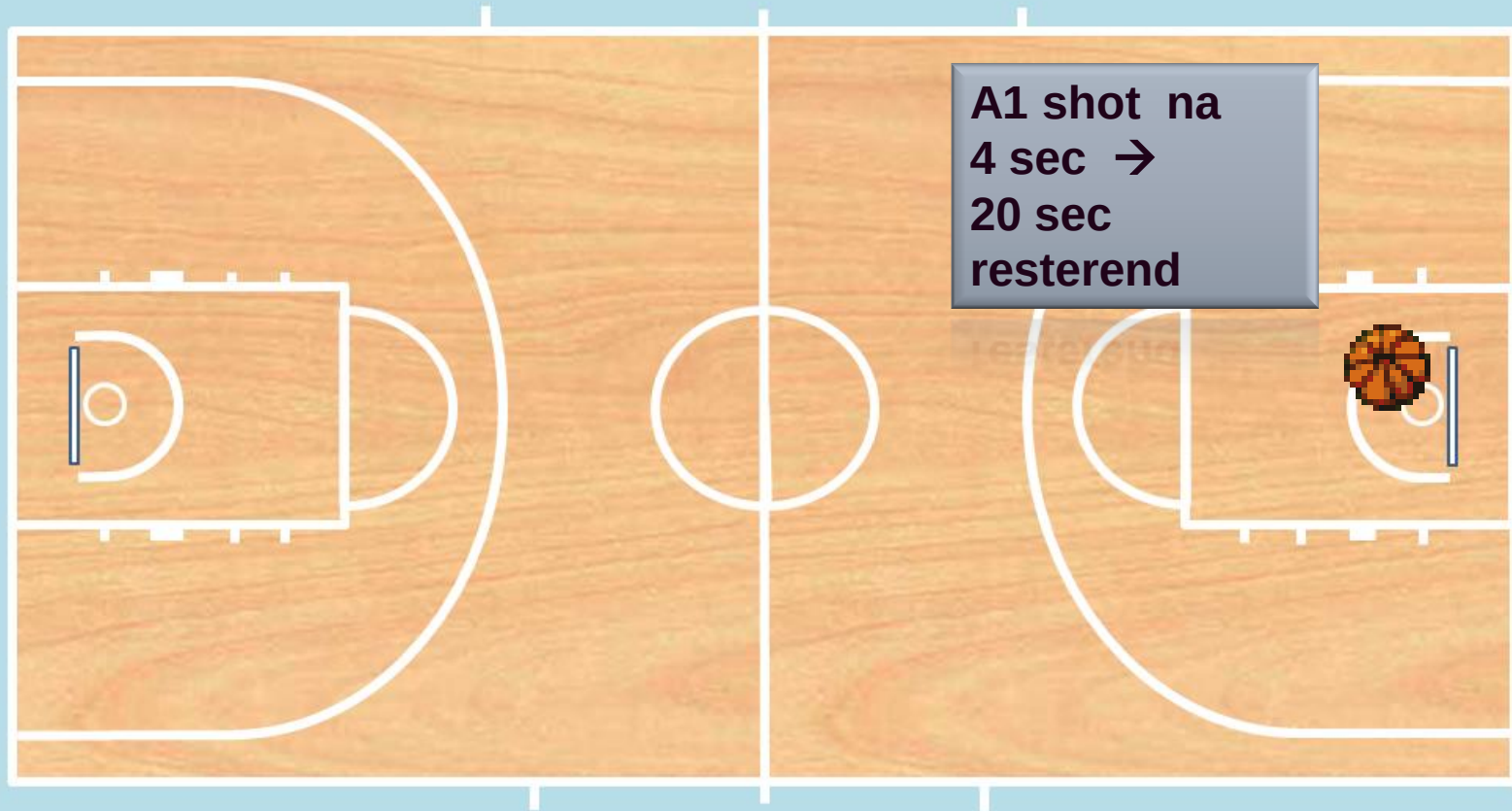


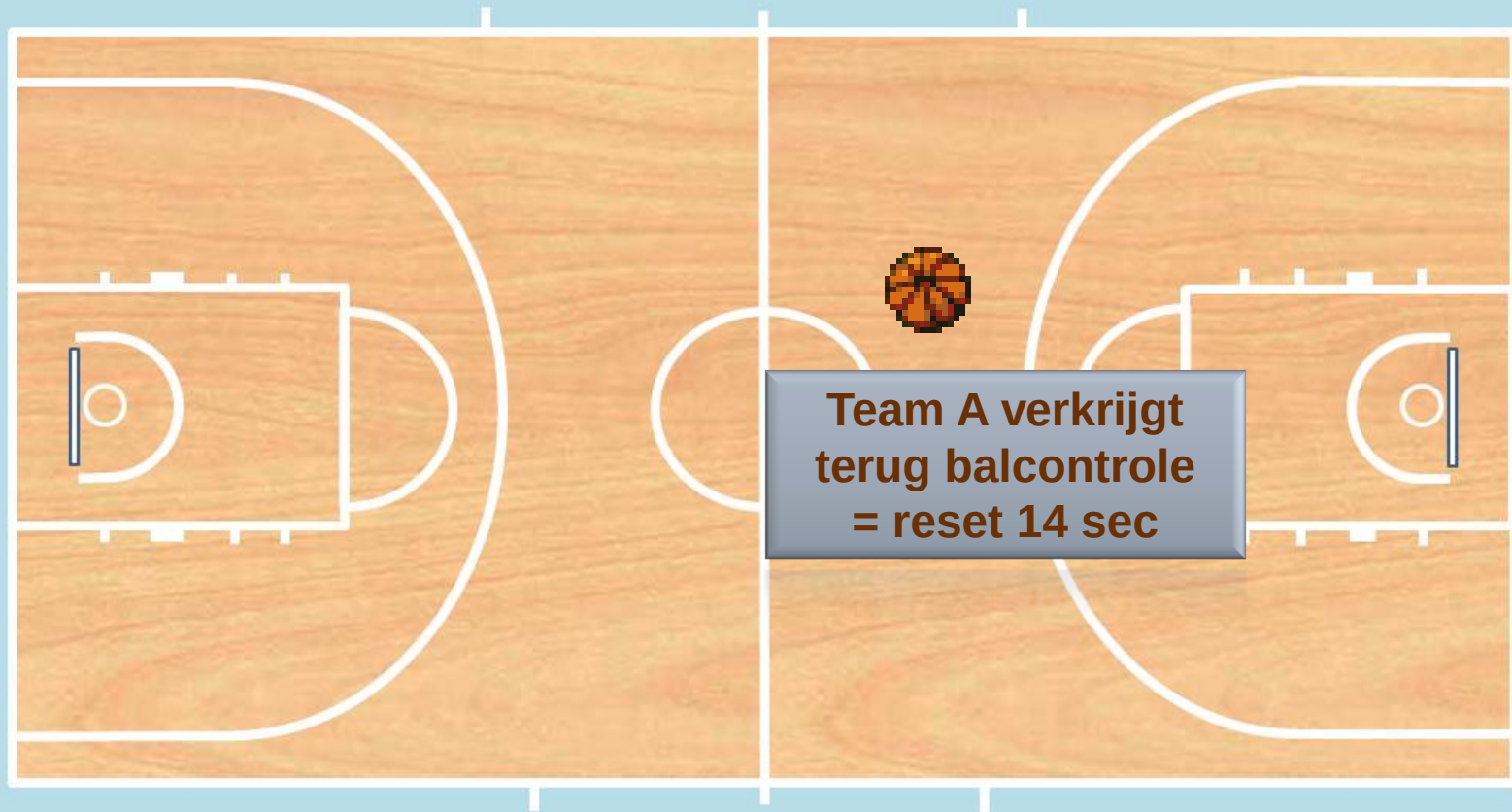




**Team A verkrijgt
terug balcontrole
= 14 sec**

VOORBEELD 2: SHOTKLOK 20''





**Team A verkrijgt
terug balcontrole
= reset 14 sec**



**Team A verkrijgt
terug balcontrole
= reset14 sec**

Art. 29/50 24-seconden regel - interpretaties

29/50-35 Voorbeeld: A1 onderneemt een velddoelpoging. De bal raakt de ring. B1 raakt de bal, maar A2 verwerft balbezit.

Interpretatie: De shotklok zal naar 14 seconden gereset worden van zodra A2 balbezit (balcontrole) verwerft.



Art. 29/50 24-second regel- interpretaties

29/50-36 Voorbeeld: A1 onderneemt een velddoelpoging. De bal raakt de ring. B1 raakt de bal die buiten gaat.

Interpretatie: Inworp voor ploeg A op de plaats het dichtst bij de inbreuk. De shotklok zal op 14 seconden gereset worden ongeacht of de inworp in de aanvalshelft of de verdedigingshelft wordt uitgevoerd.



Art. 29/50 24-seconden regel - interpretaties

29/50-38 Voorbeeld: A1 onderneemt een velddoelpoging. De bal raakt de ring. A2 tikt de bal en dan verwerft A3 balbezit.

Interpretatie: De shotklok zal op 14 seconden gereset worden van zodra A3 balbezit verwerft waar ook op het terrein.



Art. 29/50 24-seconden regel- interpretaties

29/50-39 Voorbeeld: A1 onderneemt een velddoelpoging. De bal raakt de ring en bij de rebound maakt B16 een fout op A2. Dit is de 3^e ploegfout voor ploeg B in die periode.



Interpretatie: Inworp voor ploeg A op de plaats het dichtst bij de inbreuk. De shotklok zal op 14 seconden gereset worden.



Art. 29/50 24-seconden regel - interpretaties

29/50-43 Voorbeeld: A1 geeft een pas naar A2 voor een alley-hoop. De bal wordt gemist door A2, maar raakt de ring en dan verwerft A3 balbezit.

Interpretatie De shotklok zal op 14 seconden gereset worden van zodra A3 balbezit verwerft.

Als A3 de bal raakt in zijn verdedigingsshelft is dat een middenlijn overtreding.





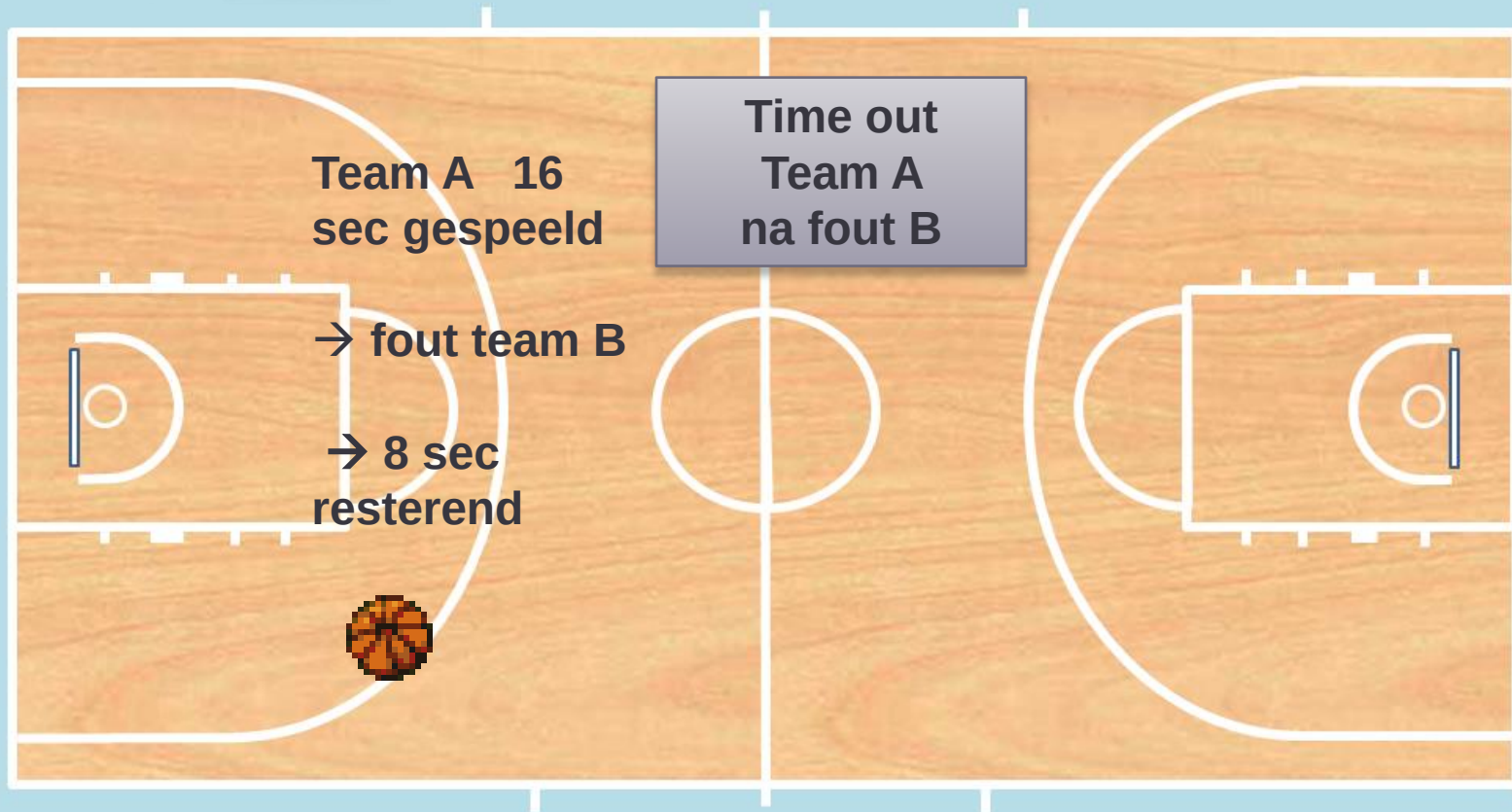
Art. 29/50 24-seconden regel - interpretaties

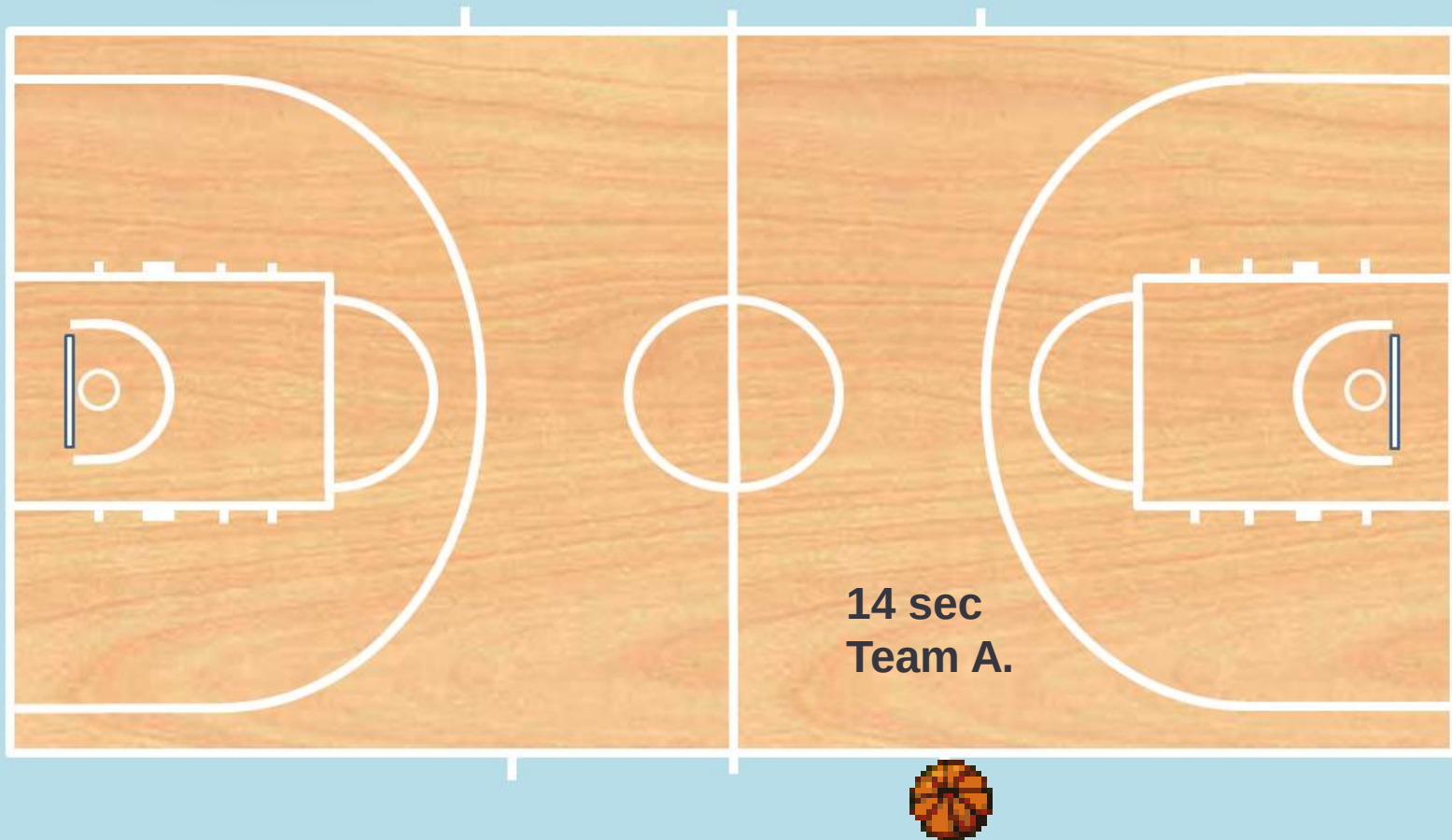
29/50-52 Voorbeeld: Met nog 30 seconden op de wedstrijdklok in de 4de periode dribbelt A1 in zijn aanvalshelft. B1 tikt de bal naar de verdedigingshelft ploeg A waar de bal door A2 wordt genomen. B2 maakt een fout op A2 met nog 8 seconden resterend op de shotklok. Ploeg A neemt een time-out

Interpretatie: Het spel zal hervatten met een inworp aan het inworpstreepje in het aanvalsvak van ploeg A met 14 seconden op de shotklok.



TIME OUT LAATSTE 2 MINUTEN





TIME MANAGEMENT



NOG EVEN SNEL SAMENGEVAT



Een team krijgt **24 sec** om een basket te scoren nadat:



Zij nieuw balbezit (controle) verwerven, waar dan ook op het speelveld.



Zij de bal ter beschikking krijgen voor een inworp aan de eindlijn na een gelukt tegendoelpunt.



Zij de bal ter beschikking krijgen voor een inworp in hun verdedigingshelft als er een fout of een overtreding begaan werd door de tegenstander.



Zij een inworp uitvoeren aan de middenlijn (te paard) als gevolg van bestraffing van een TF, UF of DF.



Een team krijgt **14 sec** om een basket te scoren nadat:



Zij als (voormalige) aanvallers opnieuw balcontrole verwerven, nadat een levende bal de ring raakte van de tegenstander. (offensieve rebound).



Zij de bal ter beschikking krijgen voor een inworp in hun **aanvalshelft** als er een fout of een overtreding begaan werd door de tegenstander met **minder dan 14 seconden op de shotklok**.



of de aanvaller:

Een team krijgt enkel de
resterende tijd om te scoren nadat:



Zij een inworp dienen uit te voeren, op welke plaats dan ook op het speelveld, als gevolg van een uitbal.



Zij de bal ter beschikking krijgen voor een inworp in hun **aanvalshelft** als er een fout of een overtreding begaan werd door de tegenstander met **meer dan 14 seconden op de shotklok**.



WE VERWACHTEN EEN GOEDE SAMENWERKING



Time-outs



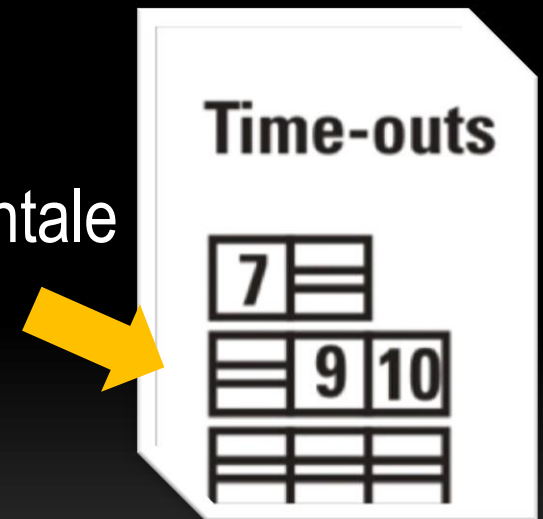
Time-outs



Time-outs tijdens de laatste 2 minuten van de wedstrijd

Maximum 2 time-outs worden toegestaan aan een ploeg tijdens de laatste 2 minuten van de 2^e speelhelft.

Indien een ploeg zijn eerste time-out niet genomen heeft **voor de wedstrijdklok 2:00** aangeeft, dan zal de aantekenaar 2 horizontale lijnen trekken in het eerste vakje van die ploeg voor de 2de helft



PS: CHECK HET SCOREBORD.

INFORMEER DE COACH BIJ DIENS LAATSTE TIME OUT.

Time-outs tijdens de laatste 2 minuten van de wedstrijd

Q4: Wedstrijdklok **02:01** → **3 TO** mogelijk

Q4: Wedstrijdklok **02:00** → **2 TO** mogelijk

Q4: Wedstrijdklok **01:59 ...** → **2 TO** mogelijk

Technische fout



Technische fout

Als er een technische fout (T, C or B) wordt begaan:

Zal er **1 vrije worp** toegekend worden aan de tegenstanders, gevolgd door:

- Een inworp ter hoogte van de middenlijn, aan de overzijde van de jurytafel.
- Een sprongbal in de middencirkel om de eerste periode te beginnen.

Technische fout – “Game Disqualification” (1)

Een speler zal gediskwalificeerd worden voor de resterende tijd van de wedstrijd als hij bestraft werd met 2 technische fouten.

Dit geldt ook als een speler bestraft werd met 2 onsportieve fouten

En ook als een coach bestraft werd met

2 (persoonlijke) technische fouten (C - C) of 3 technische fouten in totaal. (vb. B – C – B)

Technische fout – “Game Disqualification” (2)

Dit is een “Game Disqualification” en zal als volgend voorbeeld genoteerd worden op het wedstrijdblad:

021	MARTINEZ, M.	33	×	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
-----	--------------	----	---	----------------	---	----------------	----------------	----



Technische fout– “Game Disqualification”

Een speler is
gediskwalificeerd
voor de
resterende tijd
van de wedstrijd
als hij bestraft
wordt met
2 technische
fouten

- De speler moet zich naar de kleedkamer begeven en daar blijven voor het verdere verloop van de wedstrijd.
- De 2 fouten moeten van eenzelfde aard zijn.
- Een speler die een UF begaat en daarna een TF wordt niet gediskwalificeerd.

Technische fout – Game Disqualification

Time-outs

7	
9	10

Team fouls

Period ①	1 2 3 4	Period ②	1 2 3 4
Period ③	1 2 3 4	Period ④	1 2 3 4
Extra periods			

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	⊗	P ₂				
002	JONES, M.	8	⊗	P	P	P ₂		
003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	FRANK, Y.	12	×	T ₁	U ₂			
010	NANCE, L.	18	⊗	P	P	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	22	⊗	P ₁	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	×	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ, M.	33	×	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
022	SANCHES, N.	42	×	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	×	P ₂	D ₂			
Coach LOOR, A. 								
Assistant Coach MONTA, B.								



TECHNISCHE FOUT

- 1 vrijworp &
- Balbezit tegenover jurytafel.



ONSPORTIEVE FOUT

- 2 vrijworpen &
- Balbezit tegenover jurytafel



DISKWALIFICERENDE FOUT

- 2 vrijworpen &
- Balbezit tegenover jurytafel

SPECIAL CASES: REMINDER

- **1. CHRONOLOGISCH**
- **2. GELIJKWAARDIGE STRAFFEN SCHRAPPEN**
- **3. REST UITVOEREN**



SPECIAL CASES

B5 maakt een UF
op een doelende
A6 =

1VW(bonus)+ZLML.

A6 beledigt B5 en
krijgt een TF.

A6 beledigt dan ook
de scheidsrechter
en krijgt een 2^e TF.

- A6 = GD.
- ~~Vervanger A6 = 1
VW + ZLML~~
- ~~Willekeurige B =
1VW + ZLML.~~
- Willekeurige B =
1VW + ZLML.

SPECIAL CASES



B5 maakt een UF op
A6 = 2 VW + ZLML.

A6 beledigt B5 en
krijgt een TF.

- Het spel hervat met 2 VW van A6.
- Gevolgd door 1 VW van B + ZLML voor team B.

B5 maakt een UF op
een doelende A6 =
1VW (bonus) +
ZLML.

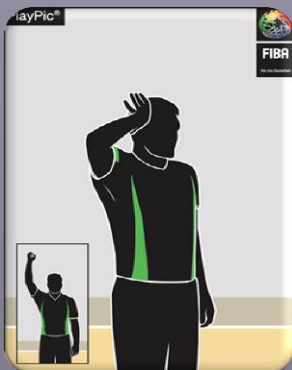
A6 beledigt B5 en
krijgt een TF.

- De wedstrijd wordt hernomen aan de eindlijn door team B.
- De beide straffen heffen elkaar op.

Nieuwe signalen



GEBRUIK JE STEM OM DE SANCTIE TE VERDUIDELIJKEN



**NIEUWE
SIGNALEN**



NUMMERING



RAPPORTERING

Stop de klok bij fout



Eén gesloten vuist

Eén gesloten vuist

Belaste time-out



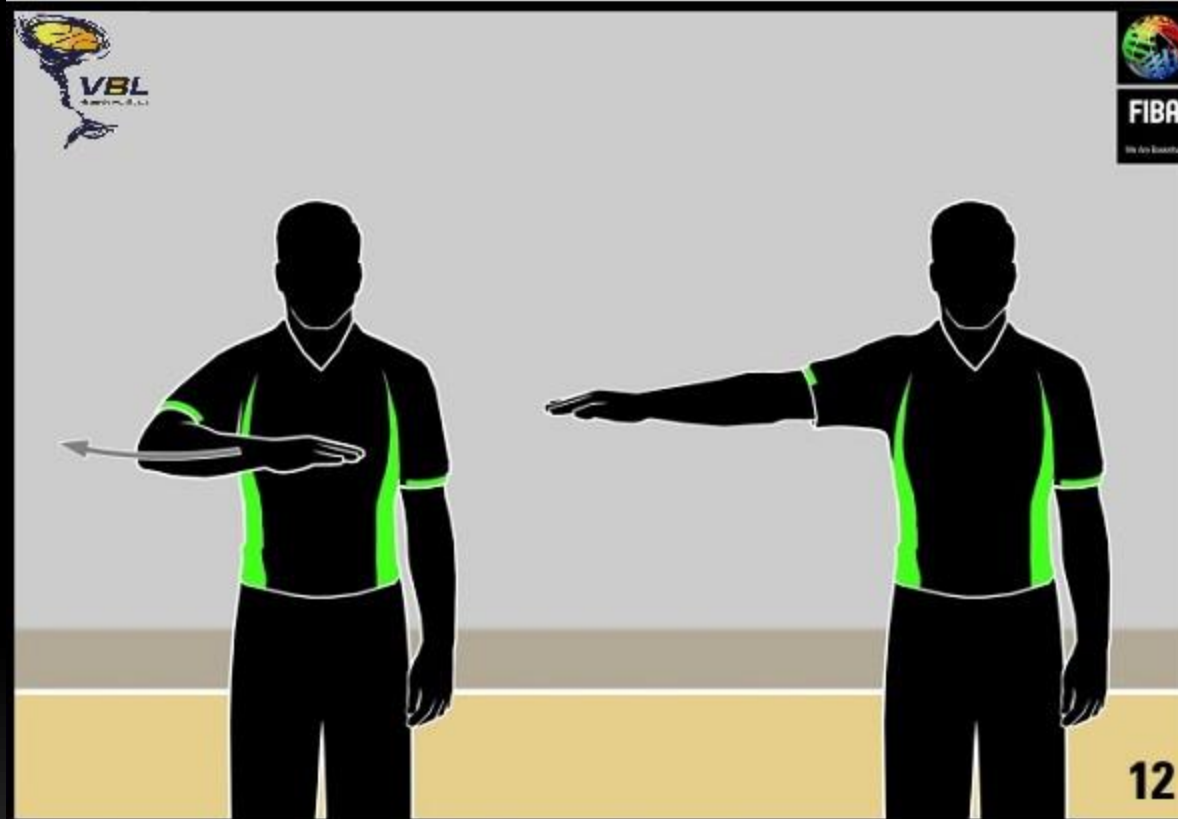
Maak T,
laat wijsvinger zien

Balvast Sprongbalsituatie



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

Zichtbaar tellen



Tellen tesamen met de beweging van de handpalm

Tellen tesamen met de beweging van de handpalm

Richting van de spel- hervatting en/of uitbal



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

Technische fout



Maak T, laat handpalm zien

Player Numbers / No. 00 and 0



Nr. 00 en 0



FIBA

We Are Basketball



26

Beide handen tonen 0

Rechterhand toont 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



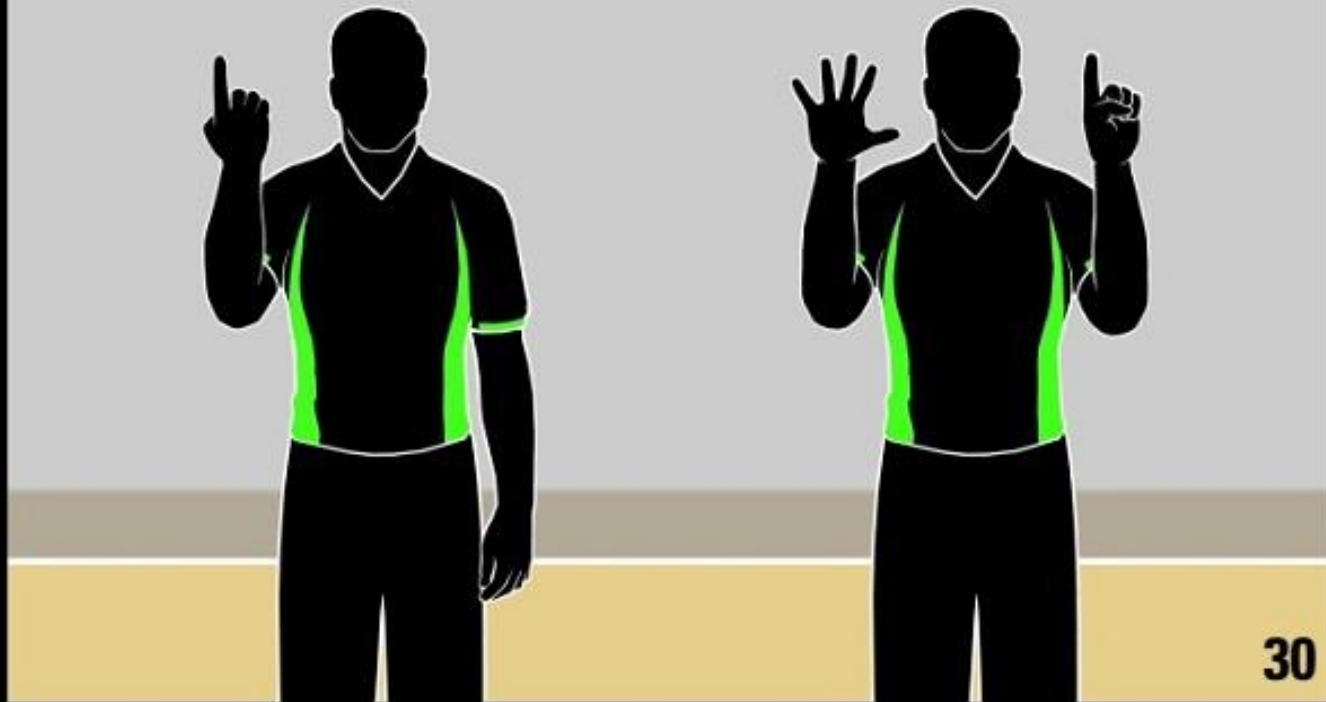
Rechterhand toont nr 5
Linkerhand toont nrs 1 tot 5

Nrs. 11 tot 15



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

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



FIBA

De Art. Basketball



31

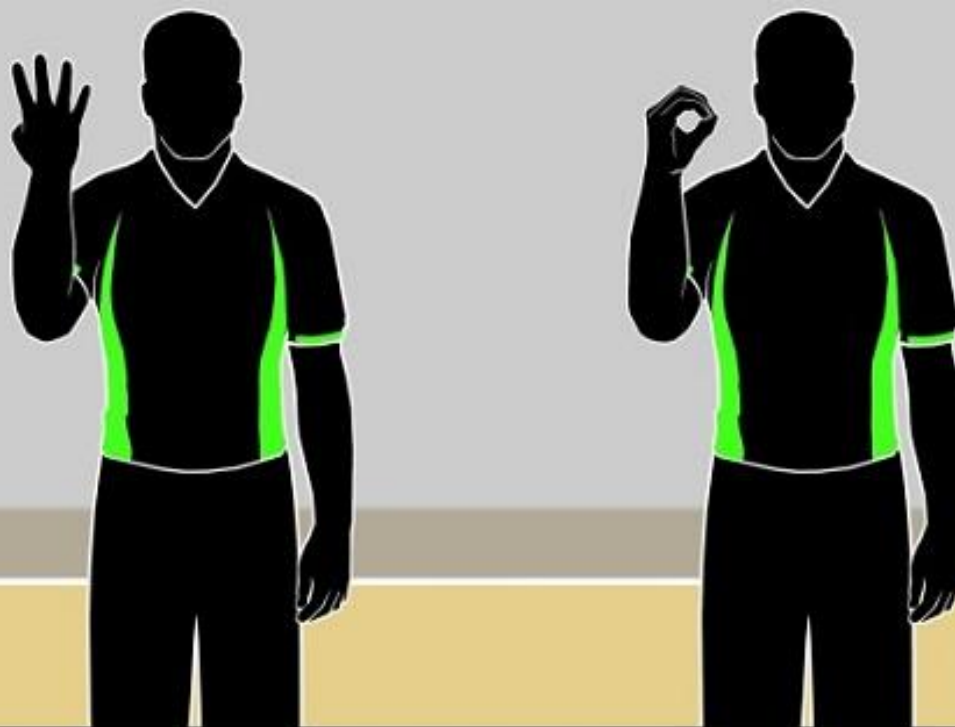
Eerst met de rug van de hand het nummer 2 tonen voor de 10-tallen - dan met de open hand het nummer 4 tonen voor de eenheden

Nr. 40



FIBA

World Basketball



32

Eerst met de rug van de hand het nummer 4 tonen voor de
10-tallen - dan met de open hand de nul tonen voor
de eenheden

Nr. 62



FIBA

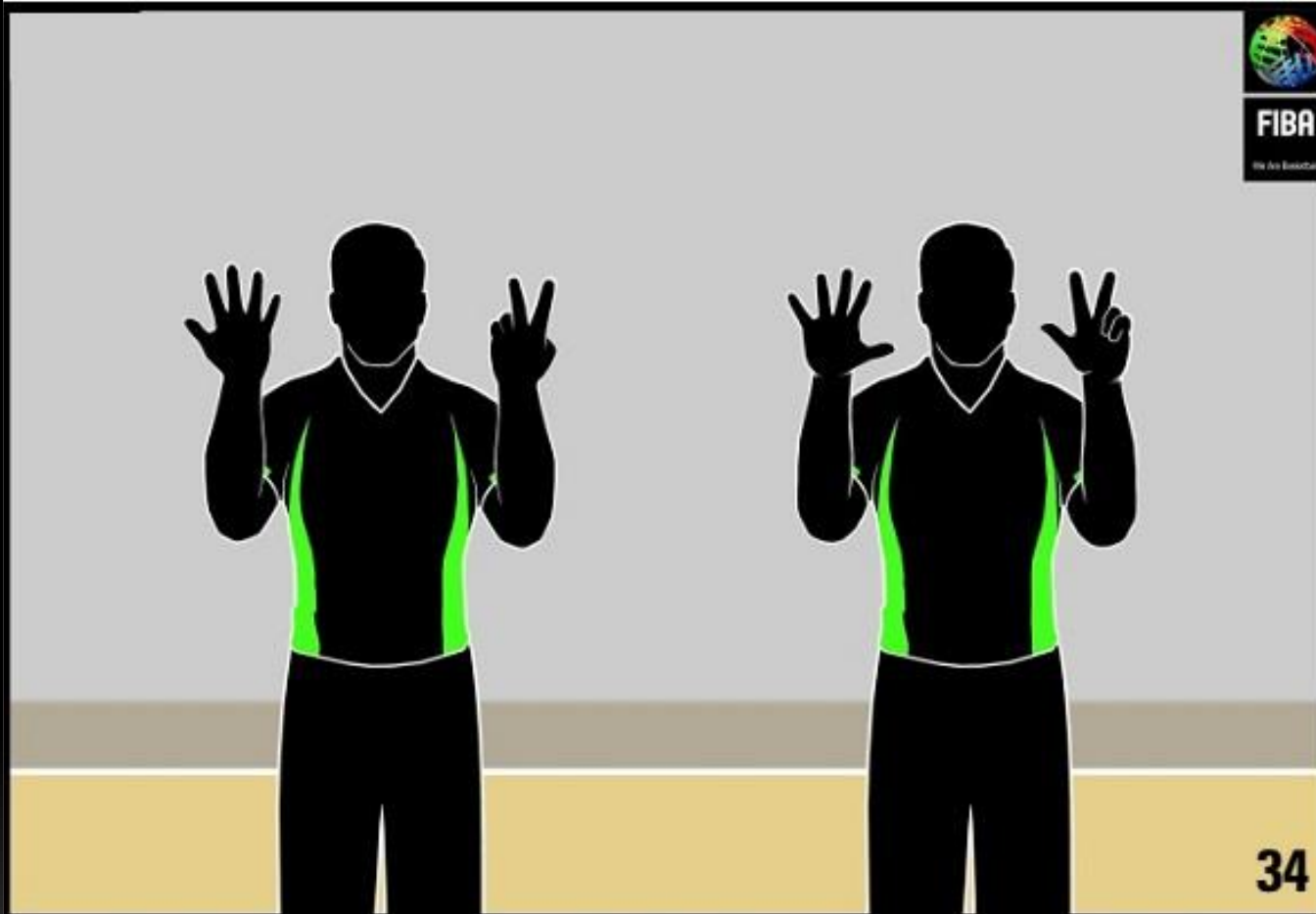
the Art of Basketball



33

Eerst met de rug van beide handen het nummer 6 tonen voor de 10-tallen - dan met de open hand het nummer 2 tonen voor de eenheden

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



FIBA

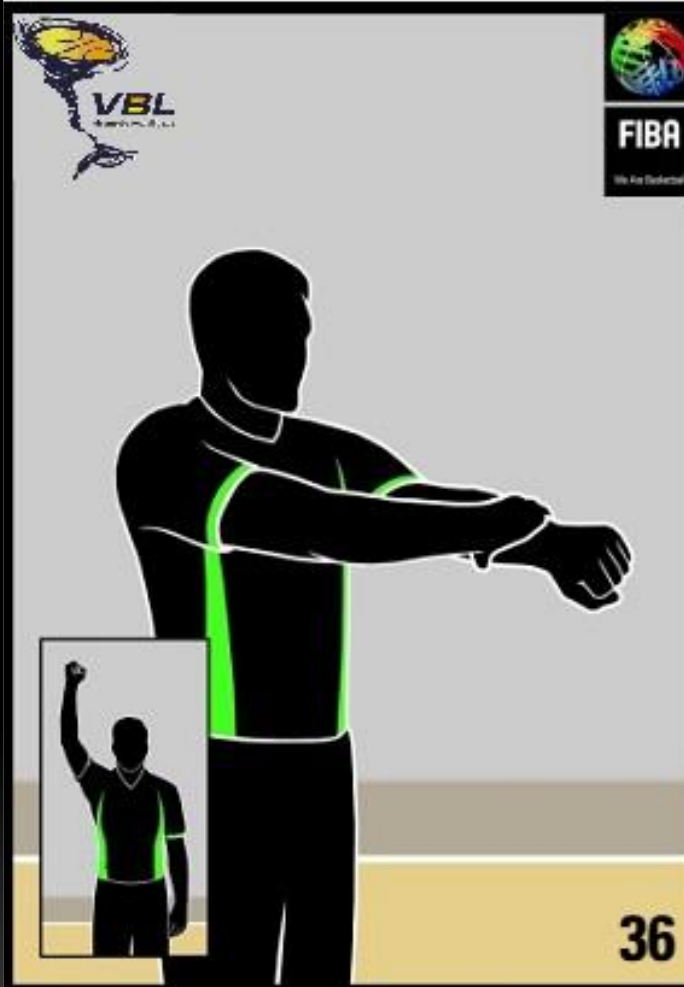
We Are Basketball



35

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

Vasthouden



Grijp de pols neerwaarts

Handchecking Voelen met de handen



Grijp de hand met een
voorwaartse beweging



Ongeoorloofd gebruik van de handen



Sla op de pols

Foutief contact tegen de hand



Sla met de hand
tegen de voorarm

Vasthouden



Grijp de pols neerwaarts

Handchecking Voelen met de handen



Grijp de hand met een
voorwaartse beweging

Ongeoorloofd gebruik van de handen



Sla op de pols

Foutief contact tegen de hand



Sla met de hand
tegen de voorarm

Buitensporig zwaaien met de elleboog



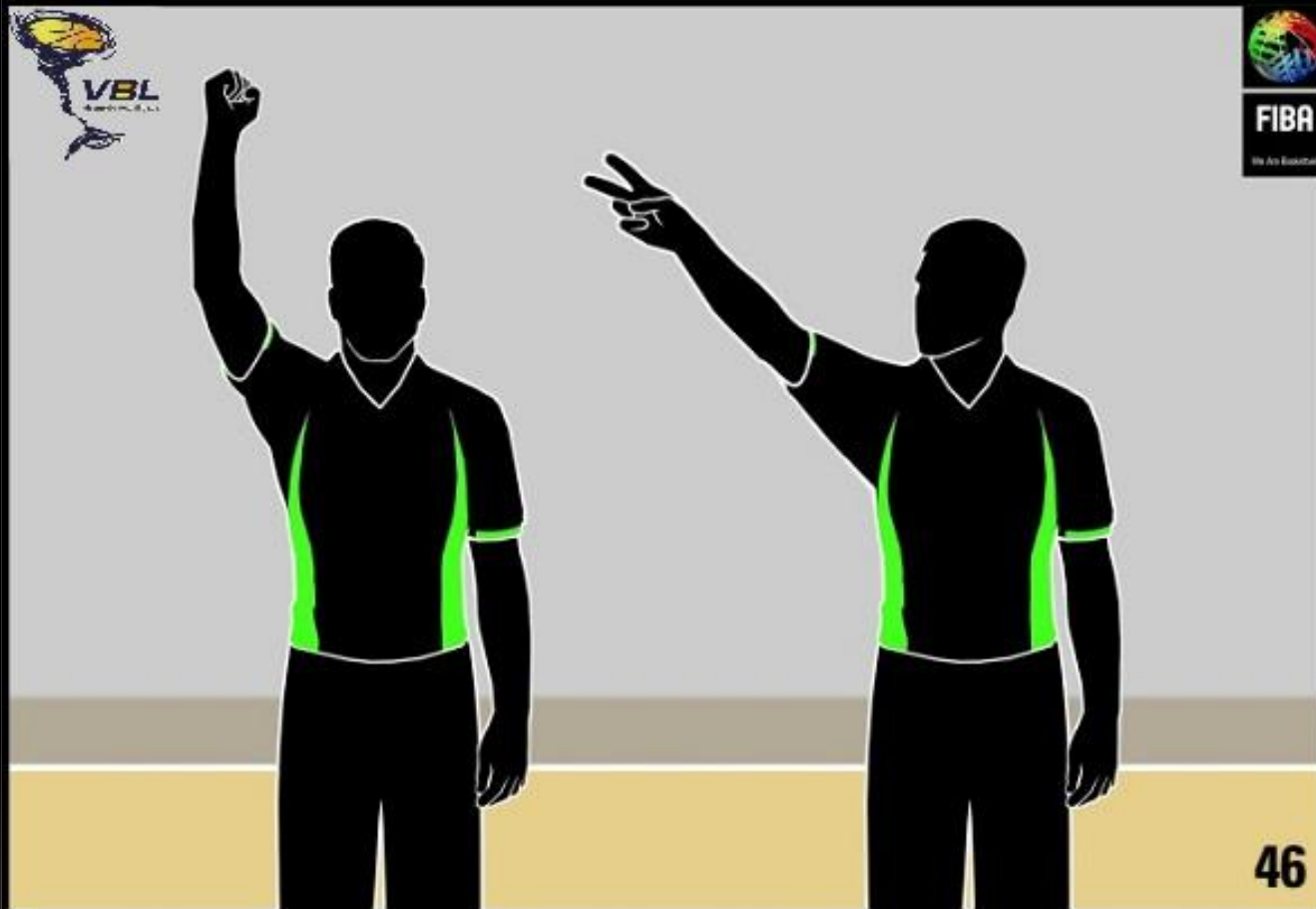
Zwaai elleboog
naar achteren

Slag tegen het hoofd



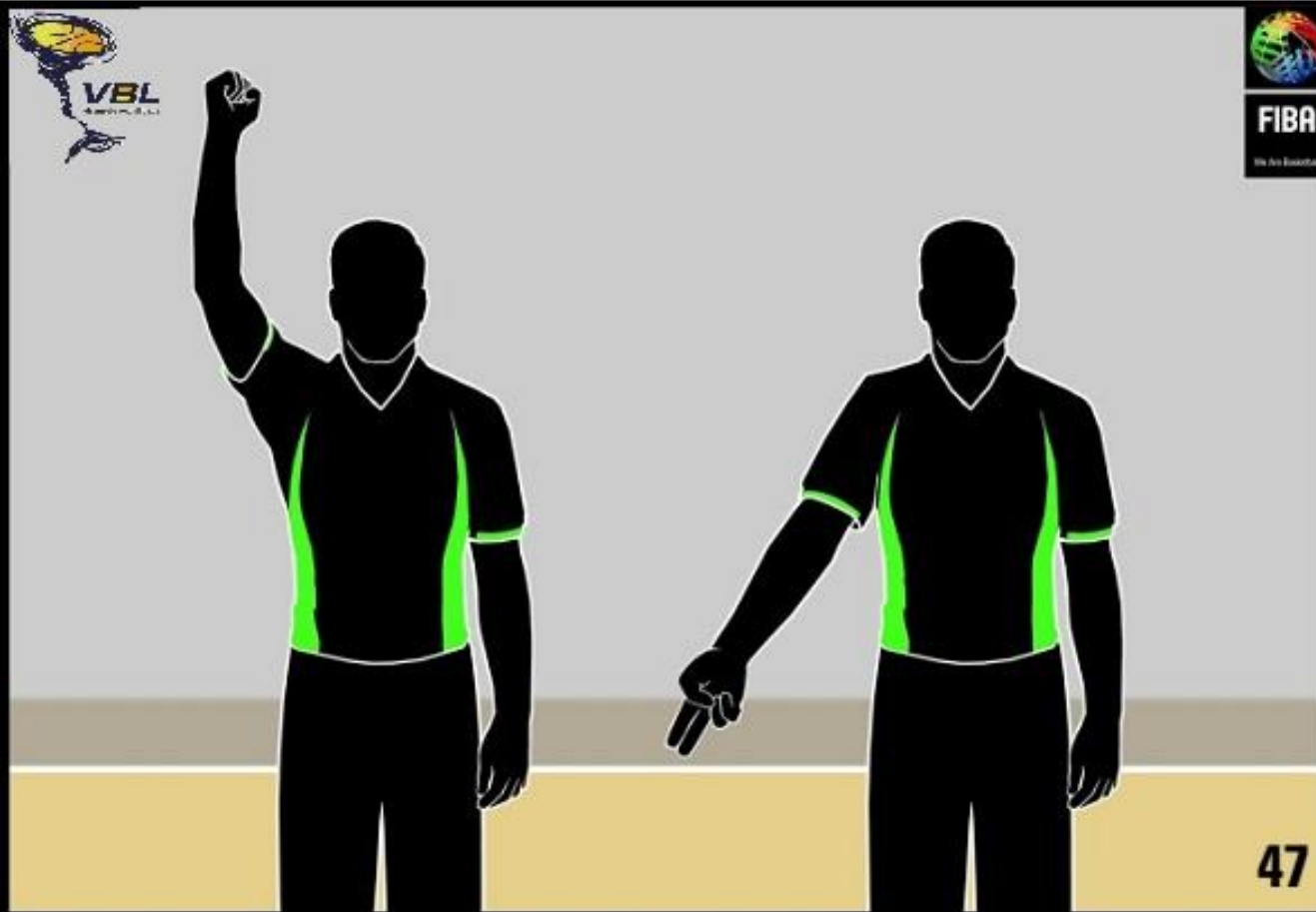
Boots contact tegen
het hoofd na

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

«Waarschuwend fluitsignaal»

Als er een inworp genomen aan de eindlijn in de aanvalsheft, dan zal de voorste (de actieve) scheidsrechter even fluiten voordat hij de bal ter beschikking stelt van de inwerper.



OFFICIAL BASKETBALL RULES 2014
SUMMARY OF CHANGES



ENKELE
INTERPRETATIES 2014
UITGELICHT

ART. 5 SPELERS - LETSEL

5- 7 STELLING : ALS EEN SPELER ZICH BLESSEERT **VOOR AANVANG VAN DE WEDSTRIJD OF TIJDENS DE VRIJWORPEN EN** VERZORGING NODIG HEEFT, DAN ZAL HIJ **VERVANGEN** WORDEN.
DE TEGENSTANDER HEEFT RECHT OP EENZELFDE AANTAL VERVANGINGEN.



ART. 5 SPELERS - LETSEL

5-8 VOORBEELD: A1 KRIJGT, NA EEN PERSOONLIJKE FOUT VAN B1, 2 VRIJE WOPEN TOEGEKEND. NA DE EERSTE VRIJE WOP ONTDEKKEN DE SCHEIDSRECHTERS DAT A1 BLOEDT EN HIJ WORDT VERVANGEN DOOR A6 DIE DE TWEEDE VRIJE WOP ZAL GAAN NEMEN. TEAM B VRAAGT EEN VERVANGING VAN 2 SPELERS AAN.

INTERPRETATIE: TEAM B HEEFT HET RECHT OM SLECHTS 1 SPELER VERVANGEN.



ART 9-4 5 SPELERS

ART 9-4 VOORBEELD: KORT VOOR HET EINDE VAN DE WEDSTRIJD BEGAAT A1 ZIJN 5^E FOUT EN VERLAAT HETTERREIN. PLOEG A ZAL MET 4 SPELERS VERDER SPELER OMDAT ER GEEN VERVANGERS MEER BESCHIKBAAR ZIJN. OMDAT PLOEG B MET MEER DAN 15 PUNTEN AAN DE LEIDING STAAT, TREKT COACH B EEN VAN ZIJN SPELERS TERUG BIJ WIJZE VAN FAIR-PLAY EN WIL MET 4 SPELERS VERDER SPELEN

INTERPRETATIE: DE VRAAG VAN COACH B OM MET 4 SPELERS VERDER TE SPELEN WORDT GEWEIGERD. ZO LANG ER VOLDOENDE SPELERS BESCHIKBAAR ZIJN ZULLEN ER ZICH 5 OP HET TERREIN BEVINDEN.

ART 9-4 5 SPELERS



ART. 12 SPRONGBAL EN WISSELEND BALBEZIT



ART. 12 SPRONGBAL EN WISSELEND BALBEZIT

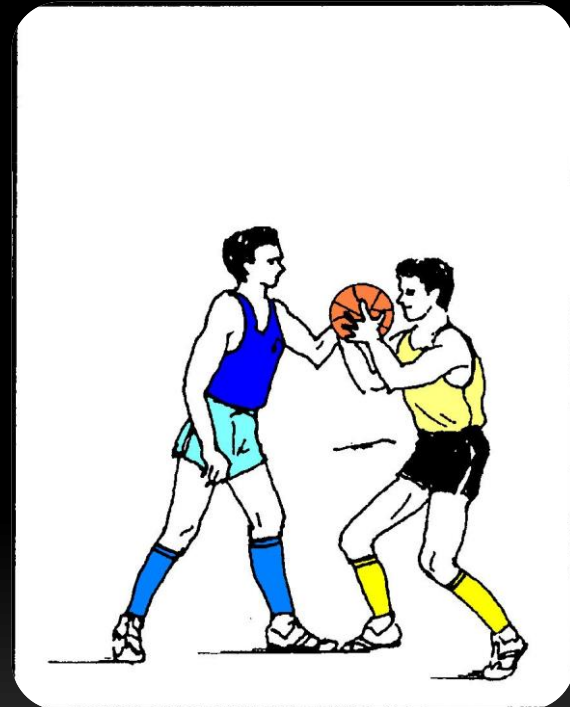
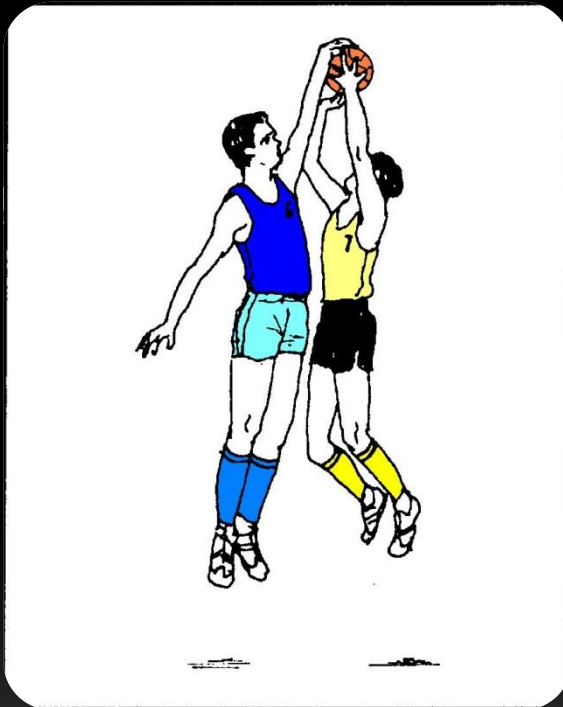
12-6 VOORBEELD: A1 NEEMT EEN JUMPSHOT EN WORDT LEGAAL GEBLOKT DOOR B1. BEIDE SPELERS KOMEN TERUG OP DE GROND MET ELK ÉÉN OF BEIDE HANDEN STEVIG OP DE BAL.

12-7 VOORBEELD: A1 EN B1 IN DE LUCHT HEBBEN ELK ÉÉN OF BEIDE HANDEN DUIDELIJK OP DE BAL. BIJ HET NEERKOMEN STAAT A1 MET ÉÉN VOET BUITEN DE LIJNEN.



ART. 12 SPRONGBAL EN WISSELEND BALBEZIT

12-6 & 12-7 VOORBEELD



INTERPRETATIE: EEN BALVAST WORDT GEFLOTEN.

ART. 12 SPRONGBAL EN WISSELEND BALBEZIT

12-8 VOORBEELD: A1 SPRINGT MET DE BAL OP VAN ZIJN AANVALSHELF EN WORDT LEGAAL GEBLOKT DOOR B1. BEIDE SPELERS LANDEN OP DE SPEELVLOER MET IEDER ÉÉN OF BEIDE HANDEN STEVIG OP DE BAL. A1 LANDT DAARBIJ MET ÉÉN VOET OP ZIJN VERDEDIGINGSHELF.

INTERPRETATIE: EEN BALVAST SITUATIE MOET GEFLATEN WORDEN.



ART. 12 SPRONGBAL EN WISSELEND BALBEZIT

12.13 STELLING: EEN BALVAST HEEFT PLAATS WANNEER ÉÉN OF MEERDERE SPELERS VAN BEIDE PLOEGEN ÉÉN OF BEIDE HANDEN DUIDELIJK OP DE BAL HEBBEN ZODANIG DAT GEEN ENKELE SPELER BALBEZIT KAN VERWERVEN ZONDER ONGEPASTE RUWHEID.

12.14 VOORBEELD: A1 MET DE BAL IN ZIJN HANDEN IS IN ZIJN **DOORLOPENDE BEWEGING NAAR DOEL** OM EEN DOELPUNT TE MAKEN OP DAT OGENBLIK PLAATST B1 ZIJN HANDEN DUIDELIJK OP DE BAL EN DAARDOOR MAAKT **A1 MEER STAPPEN DAN TOEGELATEN** DOOR DE LOOPREGEL.

INTERPRETATIE: EEN BALVAST WORDT GEFLOTEN



ART. 14 BALCONTROLE

14-1 STELLING. BALCONTROLE VOOR EEN PLOEG START WANNEER EEN SPELER VAN DIE PLOEG EEN LEVENDE BAL VASTHOUDT OF ERMEE DRIBBELT.

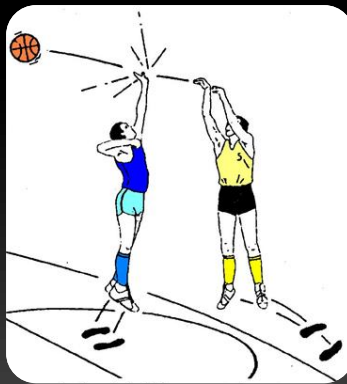
14-2 VOORBEELD: TIJDENS EEN INWORP, ONGEACHT OF DE WEDSTRIJDKLOK GESTOPT IS OF NIET OF TIJDENS EEN VRIJE WORP **VERTRAAGT** EEN SPELER, NAAR OORDEEL VAN DE SCHEIDSRECHTER, **OPZETTELIJK HET OPNEMEN VAN DE BAL.**

INTERPRETATIE: DE BAL WORDT **LEVEND** WANNEER DE SCHEIDSRECHTER **DE BAL OP DE GROND** LEGT VLAKBIJ DE PLAATS VAN DE INWORP OF DE VRIJWORPLIJN.



ART. 16 DOELPUNT: WANNEER GEMAAKT EN ZIJN WAARDE

16-1 STELLING: DE WAARDE VAN EEN DOELPUNT WORDT BEPAALD DOOR DE PLAATS OP HET SPEELVELD VANWAAR HET SHOT VERTROK. EEN DOELPUNT VANUIT HET 2-PUNTSGEBIED TELT VOOR 2 PUNTEN, EEN DOELPUNT VANUIT HET 3-PUNTSGEBIED TELT VOOR 3 PUNTEN. DE PUNTEN WORDEN BIJGETELD BIJ DE PLOEG DIE AANVALT NAAR DE BASKET VAN DE TEGENSTANDER WAAR DE BAL BINNEN GING.





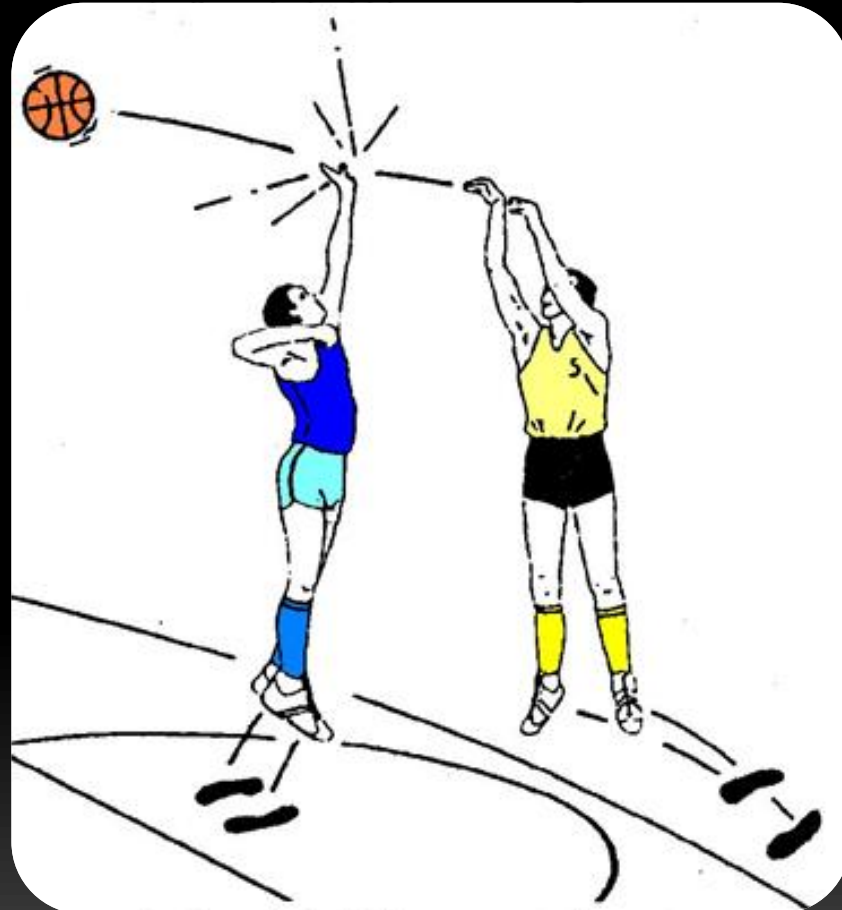
ART. 16 DOELPUNT: WANNEER GEMAAKT EN ZIJN WAARDE

16-2 VOORBEELD: A1 SHOT VANUIT HET 3-PUNTSGEBIED. DE BAL IN STIJGENDE LIJN, WORDT LEGAAL GERAAKT DOOR

- (A) EEN AANVALLER**
- (B) EEN VERDEDIGER**

DIE ZICH IN HET 2-PUNTSGEBIED BEVINDT. DE BAL VERVOLGT ZIJN BAAN EN GAAT IN DE BASKET.

INTERPRETATIE
IN BEIDE GEVALLEN ZULLEN
3 PUNTEN TOEGEKEND
WORDEN AAN PLOEG A
OMDAT HET SHOT VERTROK
VANUIT HET 3-PUNTSGEBIED





ART. 16 DOELPUNT: WANNEER GEMAAKT EN ZIJN WAARDE

16-3 VOORBEELD: A1 **SHOT VANUIT HET 2-PUNTSGEBIED**. DE BAL IN STIJGENDE LIJN, WORDT LEGAAL GERAAKT DOOR B1 DIE SPRONG VANUIT HET 3-PUNTSGEBIED VAN PLOEG A. DE BAL VERVOLGT ZIJN BAAN EN GAAT IN DE BASKET.

INTERPRETATIE:
2 PUNTEN WORDEN
TOEGEKEND AAN PLOEG
A OMDAT HET SHOT
VAN A1 VERTROK
VANUIT HET
2-PUNTSGEBIED.



ART. 17 INWORP

17-5 STELLING. TIJDENS DE **INWORP** MAG GEEN ANDERE SPELER EEN DEEL VAN ZIJN LICHAAM OVER DE DENKBEELDIGE GRENSLIJN HEBBEN, VOORDAT DE BAL OVER DE GRENSLIJN IS GEWORPEN.



17-6 VOORBEELD: NA EEN **UITBAL** HEEFT A3 DE BAL VAN DE SCHEIDSRECHTER ONTVANGEN VOOR EEN INWORP. A3



(A) LEGT DE **BAL OP DE VLOER** WAARNA DE BAL WORDT OPGENOMEN DOOR A2
(B) **OVERHANDIGT** DE BAL AAN A2 BUITEN HET SPEELVELD.

INTERPRETATIE: DIT IS IN BEIDE GEVALLEN EEN **OVERTREDING** VAN A2 AANGEZIEN HIJ ZIJN LICHAAM OVER DE GRENSLIJN HEEN BRENGT, VOORDAT DE BAL DOOR A3 OVER DE GRENSLIJN WORDT GEWORPEN.

17-7 VOORBEELD: ZELFDE VOORBEELD ALS 17-6, MAAR DAN **NA GELUKT DOEL** OF LAATST GELUKTE VRIJWORP EN INWORP EINDLIJN = **LEGAAL SPEL.**

ART. 17 INWORP

17-26 VOORBEELD: A1 KRIJGT EEN INWORP TOEGEWEZEN DICT BIJ DE MIDDENLIJN

(A) IN ZIJN VERDEDIGINGSHEFT, WAT HEM TOELAAT DE BAL TE PASSEN NAAR OM HET EVEN WELKE PLAATS OP HET TERREIN.

(B) IN ZIJN AANVALSHEFT, WAT HEM TOELAAT OM DE BAL ENKEL NAAR ZIJN AANVALSHEFT TE PASSEN.

(C) BIJ HET BEGIN VAN DE 2DE PERIODE TE PAARD OP DE MIDDENLIJN, WAT HEM TOELAAT DE BAL TE PASSEN NAAR OM HET EVEN WELKE PLAATS OP HET TERREIN.

NADAT DE BAL TER BESCHIKKING VAN HEM IS GESTELD, MAAKT A1 ÉÉN NORMALE STAP ZIJWAARTS WAARDOOR ZIJN POSITIE T.O.V. DE AANVALS-OF VERDEDIGINGSHEFT WIJZIGT.

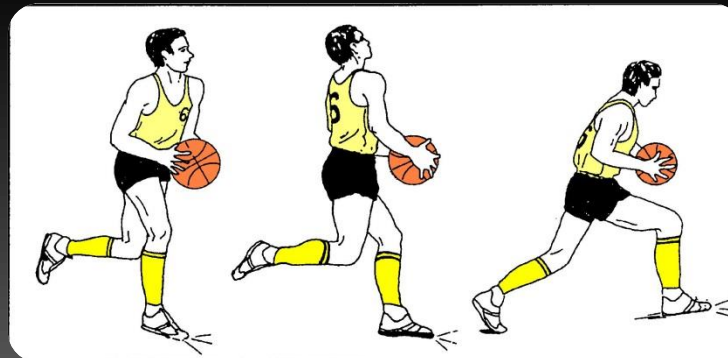
INTERPRETATIE: IN ALLE GEVALLEN BEHOUDT A1 DEZELFDE RECHTEN VAN DE INWORP ALS HIJ HAD BIJ ZIJN **INITIËLE POSITIE** WAT BETREFT HET PASSEN NAAR DE AANVALSHEFT OF VERDEDIGINGSHEFT.

ART. 25 LOOPREGEL

25-5 STELLING. ALS EEN **SPELER** FOUTIEF WORDT GESTUIT IN ZIJN **ACT-OF-SHOOTING** MAAR TOCH **SCOORT** TERWIJL HIJ EEN **LOOPOVERTREDING** MAAKT. DAN TELT HET **DOELPUNT NIET**, MAAR KRIJGT HIJ TOCH **VRIJE WORPEN** TOEGEKEND.

25-6 VOORBEELD: A1 BEGINT ZIJN ACT-OF-SHOOTING DOOR NAAR DE BASKET TE PENETREREN EN HEEFT DE BAL IN BEIDE HANDEN. IN ZIJN DOORLOPENDE BEWEGING WORDT HIJ FOUTIEF GESTUIT DOOR B1 WAARNA HIJ EEN LOOPOVERTREDING BEGAAFT MAAR TOCH SCOORT.

INTERPRETATIE: HET DOELPUNT TELT NIET, A1 KRIJGT 2 OF 3 VRIJE WORPEN TOEGEKEND.



ART. 28 8 SECONDEN

28-10 STELLING. DE 8-SECONDEN PERIODE BLIJFT DOORLOPEN MET DE **RESTERENDE TIJD**, WANNEER DE PLOEG DIE VOORDIEN BALBEZIT HAD EEN INWORP KRIJGT TOEGEWEZEN AAN HET VERLENGDE VAN DE MIDDENLIJN TEGENOVER DE JURYTAFEL OF IN DE VERDEDIGINGSHELF. **DE SCHEIDSRECHTER DIE DE BAL OVERHANDIGT AAN DE SPELER DIE GAAT INGOOIEN, ZAL HEM INFORMEREN OVER HOEVEEL TIJD ER NOG REST IN DE 8-SECONDENPERIODE**





**VRAGEN OF VOORSTELLEN BETREFFENDE
DE NIEUWE SPELREGELS CONTACTEER:**

JOHNNY.JACOBS@GMAIL.COM



**THANK YOU FOR
YOUR ATTENTION**

Presentation made by Johnny Jacobs ©