

OFFICIËLE BASKETBALL SPELREGELS

OFFICIAL BASKETBALL RULES

NEDERLANDSE VERTALING

+

ORIGINELE ENGELSE TEKST

OFFICIËLE BASKETBALLREGELS 2022

NEDERLANDSE VERTALING + ORIGINELE ENGELSE TEKST

OFFICIËLE BASKETBALLREGELS 2022
zoals aangenomen op 25 maart 2022, te Mies/Zwitserland

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
FIBA
Opgericht in 1932
Postadres: P.O. Box 110 1216 Cointrin/Genève
Kantooradres: Av. Louis-Casaï 53 Genève Zwitserland
Tel: (+41 22) 5450000
Fax: (+41 22) 5450099
E-mail: info@fiba.com
Internet: <http://www.fiba.com>

Uitgave September 2022, geldig vanaf 1 Oktober 2022
Copyright Official Basketball Rules 2022: International Basketball Federation FIBA
Vertaling: P.R. Strikwerda, Dutch Basketball Academy / Dutch Basketball Coaches Federation

In geval van interpretatieverschillen over de uitleg van deze regels is de officiële Engelse tekst bindend.
Dit is een ongeautoriseerde vertaling van de Official Basketball Rules 2022, maar ook de enige waarin de vertaling gecombineerd is met de originele Engelstalige tekst. Daarmee worden de interpretatieverschillen direct weggenomen.

De Appendixen B, C, D, E en F zijn weggelaten, aangezien deze door de lokale reglementen van de Nederlandse Basketball Bond zijn afgedekt of in competities, die niet door FIBA georganiseerd worden, niet of nauwelijks voorkomen. Daarvoor wordt verwezen naar de Official Basketball Rules 2022

INHOUDSOPGAVE / CONTENT

1.0 REGEL 1: HET SPEL

Art.1 Definities

2.0 REGEL 2: SPEELVELD EN UITRUSTING

Art.2 Speelveld

Art.3 Uitrusting

3.0 REGEL 3: TEAMS

Art. 4 Teams

Art. 5 Spelers: Letsel en assistentie

Art. 6 Aanvoerder: Taken en bevoegdheden

Art. 7 Hoofdcoach en eerste assistent coach: Taken en bevoegdheden

4.0 REGEL 4: BEPALINGEN BETREFFENDE HET SPEL

Art. 8 Speeltijd, gelijke stand en verlengingen

Art. 9 Aanvang en einde van een kwart of van de wedstrijd

Art. 10 Status van de bal

Art. 11 Plaatsbepaling van een speler en van een scheidsrechter

Art. 12 Sprongbal en beurtelings balbezit

Art. 13 Hoe de bal wordt gespeeld

Art. 14 Balbezit

Art. 15 Doelende speler

Art. 16 Doelpunt: Wanneer gemaakt en zijn waarde

Art. 17 Inworp

Art. 18 Time-out

Art. 19 Vervangingen

Art. 20 Verbeurd verklaarde wedstrijd

Art. 21 Verloren verklaarde wedstrijd

5.0 REGEL 5: OVERTREDINGEN

Art. 22 Overtredingen

Art. 23 Speler uit en bal uit

Art. 24 Dribbelen

Art. 25 Lopen

Art. 26 Drie (3) seconden

Art. 27 Zwaar bewaakte speler

Art. 28 Acht (8) 8 seconden

Art. 29 Vierentwintig (24) seconden

Art. 30 Terugkeer van de bal naar de verdedigingsheft

Art. 31 Goaltending en Interference

6.0 REGEL 6: FOUTEN

Art. 32 Fouten

Art. 33 Contact: Algemene principes

Art. 34 Persoonlijke fout

Art. 35 Dubbelfout

Art. 36 Technische fout

Art. 37 Onsportieve fout

Art. 38 Diskwalificerende fout

Art. 39 Vechten

7.0 REGEL 7: ALGEMENE VOORZIENINGEN

Art. 40 5 spelersfouten

Art. 41 Teamfouten: Straf

Art. 42 Speciale situaties

Art. 43 Vrije worpen

Art. 44 Herstelbare verkeerde beslissingen

THE GAME

Definitions

3

COURT AND EQUIPMENT

Court

4

Equipment

9

TEAMS

Teams

10

Players: Injury and assistance

12

Captain: Duties and powers

13

Head coach and first assistant coach: Duties and powers

13

PLAYING REGULATIONS

Playing time, tied score and overtime

15

Start and end of a quarter, overtime or the game

15

Status of the ball

16

Location of a player and a referee

17

Jump ball and alternating possession

17

How the ball is played

19

Control of the ball

19

Player in the act of shooting

19

Goal: When made and its value

20

Throw-in

21

Time-out

23

Substitution

25

Game lost by forfeit

27

Game lost by default

27

GAME LOST BY DEFAULT

Violations

28

Player out-of-bounds and ball out-of-bounds

28

Dribbling

28

Travelling

29

3 seconds

30

Closely guarded player

31

8 seconds

31

Shot clock

31

Ball returned to the backcourt

34

Goaltending and Interference

35

FOULS

Fouls

37

Contact: General principles

37

Personal foul

43

Double foul

44

Technical foul

44

Unsportsmanlike foul

46

Disqualifying foul

47

Fighting

49

GENERAL PROVISIONS

5 fouls by a player

51

Team fouls: Penalty

51

Special situations

51

Free throws

52

Correctable errors

54

8.0 REGEL 8: SCHEIDSRECHTERS, TAFELFUNCTIONARISSEN, COMMISSARIS (TAKEN EN BEVOEGDHEDEN)

Art. 45	Scheidsrechters, tafelfunctionarissen en commissaris
Art. 46	Crew Chief: Taken en bevoegdheden
Art. 47	Scheidsrechters: Taken en bevoegdheden
Art. 48	Scorer en assistent-scorer: Taken
Art. 49	Timer: Taken
Art. 50	Schotklokeoperator: Taken

REFEREES, TABLE OFFICIALS, COMMISSIONER: DUTIES AND POWERS

Referees, table officials and commissioner	57
Crew chief: Duties and powers	57
Referees: Duties and powers	58
Scorer and assistant scorer: Duties	59
Timer: Duties	60
Shot clock operator: Duties	61

A. SIGNALLEN VOOR SCHEIDSRECHTERS**REFEREES' SIGNALS**

64

In de 'Officiële Basketballregels' geldt iedere verwijzing naar coach, speler, official enz. zowel voor het mannelijke, als voor het vrouwelijke geslacht. Het moet duidelijk zijn, dat dit alleen om praktische redenen gedaan is.

Throughout the Official Basketball Rules, the text applies equally to all genders, and all references in this text to males or females (e.g. he, his, him or she, hers, her) shall be considered to apply also to other genders and shall be read accordingly.

1.0 REGEL 1: HET SPEL / THE GAME

ART.1 DEFINITIES

- 1.1 Het Basketballspel**
Basketball wordt gespeeld door twee (2) teams van ieder vijf (5) spelers. Het doel van elk team is, de bal in de basket van de tegenstander te werpen en het andere team te verhinderen een doelpunt te maken.
- De wedstrijd wordt geleid door de scheidsrechters, de tafelfunctionarissen en, indien aanwezig, een commissaris.
- 1.2 Basket: tegenstanders / eigen**
De basket waarop door een team wordt aangevallen, is de tegenstanders basket en de basket die wordt verdedigd is hun eigen basket.
- 1.3 Winnaar van de wedstrijd**
Het team dat, na het verstrijken van de speeltijd, het grootste aantal punten heeft gescoord, is de winnaar.

DEFINITIONS

- Basketball game**
Basketball is played by 2 teams of 5 players each. The aim of each team is to score in the opponents' basket and to prevent the other team from scoring.
- The game is conducted by the referees, table officials and a commissioner, if present.
- Basket: opponents'/own**
The basket that is attacked by a team is the opponents' basket and the basket which is defended by a team is its own basket.
- Winner of a game**
The team that has scored the greater number of points at the end of playing time shall be the winner.

2.0 REGEL 2: SPEELVELD EN UITRUSTING / COURT AND EQUIPMENT

ART.2 SPEELVELD

2.1 Speelveld

Het speelveld dient een egaal, hard oppervlak zonder obstakels te zijn (Tekening1), met een lengte van achtentwintig (28) m en een breedte van vijftien (15) m, gemeten vanaf de binnenzijde van de grenslijnen.

2.2 Vloer

De vloer moet het speelveld omvatten, omgeven door een verdere, van obstakels gevrijwaarde strook met een minimum van 2 m (diagram 2). De vloer moet derhalve afmetingen hebben van ten minste 32 m in de lengte en ten minste 19 m in de breedte.

2.3 Verdedigingshelft

De verdedigingshelft van een team bestaat uit de eigen basket, dat deel van het bord dat zich binnen het speelveld bevindt en dat deel van het speelveld dat wordt begrensd door de eindlijn achter hun eigen basket van het team, de zijlijnen en de middenlijn.

2.4 Aanvalshelft

De aanvalshelft van een team bestaat uit de basket van de tegenstander, dat gedeelte van het bord dat zich binnen het speelveld bevindt en dat deel van het speelveld dat gelegen is tussen de eindlijn achter de basket van de tegenpartij, de zijlijnen en de binnenzijde van de middenlijn, het dichtst gelegen bij de tegenstanders basket.

2.5 Lijnen

Alle lijnen dienen in dezelfde kleur wit of andere contrasterende kleur getrokken te worden, met een breedte van vijf (5) cm en duidelijk zichtbaar te zijn.

2.5.1 Grenslijnen

Het speelveld wordt begrensd door de grenslijnen, bestaande uit de eindlijnen (aan de korte zijden) en de zijlijnen (aan de lange zijden). Deze lijnen maken geen deel uit van het speelveld.

Ieder obstakel, inclusief de zittende hoofdcoaches, assistent coaches, vervangers, uitgesloten spelers en begeleidende delegatie leden dienen minstens twee (2) m van het speelveld verwijderd te zijn.

2.5.2 Middenlijn, middencirkel en halve cirkels

De middenlijn moet vanuit het middelpunt van de zijlijnen, evenwijdig aan de eindlijnen worden getrokken en vijftien (15) cm buiten de zijlijnen uitsteken. De middenlijn is onderdeel van de verdedigingshelft.

De middencirkel moet in het midden van het speelveld zijn aangebracht met een straal van 1.80 m, gemeten vanaf de buitenzijde van de cirkelomtrek.

De halve cirkels van het vrije worpgebied moeten op het speelveld zijn aangebracht met een straal van 1.80 m, gemeten vanaf de buitenzijde van de cirkelomtrek en waarvan hun middelpunt op het midden van de vrije-worplijn is gelegen (Diagram 3).

COURT

Court

The court shall have a flat, hard surface free from obstructions (Diagram 1) with dimensions of 28 m in length by 15 m in width measured from the inner edge of the boundary line.

Floor

The floor shall include the court area surrounded by a further boundary lane free from obstructions with a minimum of 2 m (Diagram 2). Therefore the floor shall have dimensions of a minimum of 32 m in length by a minimum of 19 m in width.

Backcourt

A team's backcourt consists of its team's own basket, the inbounds part of the backboard and that part of the court limited by the endline behind its own basket, the sidelines and the centre line.

Frontcourt

A team's frontcourt consists of the opponents' basket, the inbounds part of the backboard and that part of the court limited by the endline behind the opponents' basket, the sidelines and the inner edge of the centre line nearest to the opponents' basket.

Lines

All lines shall be of the same colour and drawn in white or other contrasting colour, 5 cm in width and clearly visible.

Boundary line

The court shall be limited by the boundary line, consisting of the endlines and the sidelines. These lines are not part of the court.

Any obstruction including seated head coach, first assistant coach, substitutes, excluded players and accompanying delegation members shall be at least 2 m from the court.

Centre line, centre circle and free-throw semi-circles

The centre line shall be marked parallel to the endlines from the mid-point of the sidelines. It shall extend 0.15 m beyond each sideline. The centre line is part of the backcourt.

The centre circle shall be marked in the centre of the court and have a radius of 1.80 m measured to the outer edge of the circumference.

The free-throw semi-circles shall be marked on the court with a radius of 1.80 m measured to the outer edge of the circumference and with their centres at the mid-point of the free-throw lines (Diagram 3).

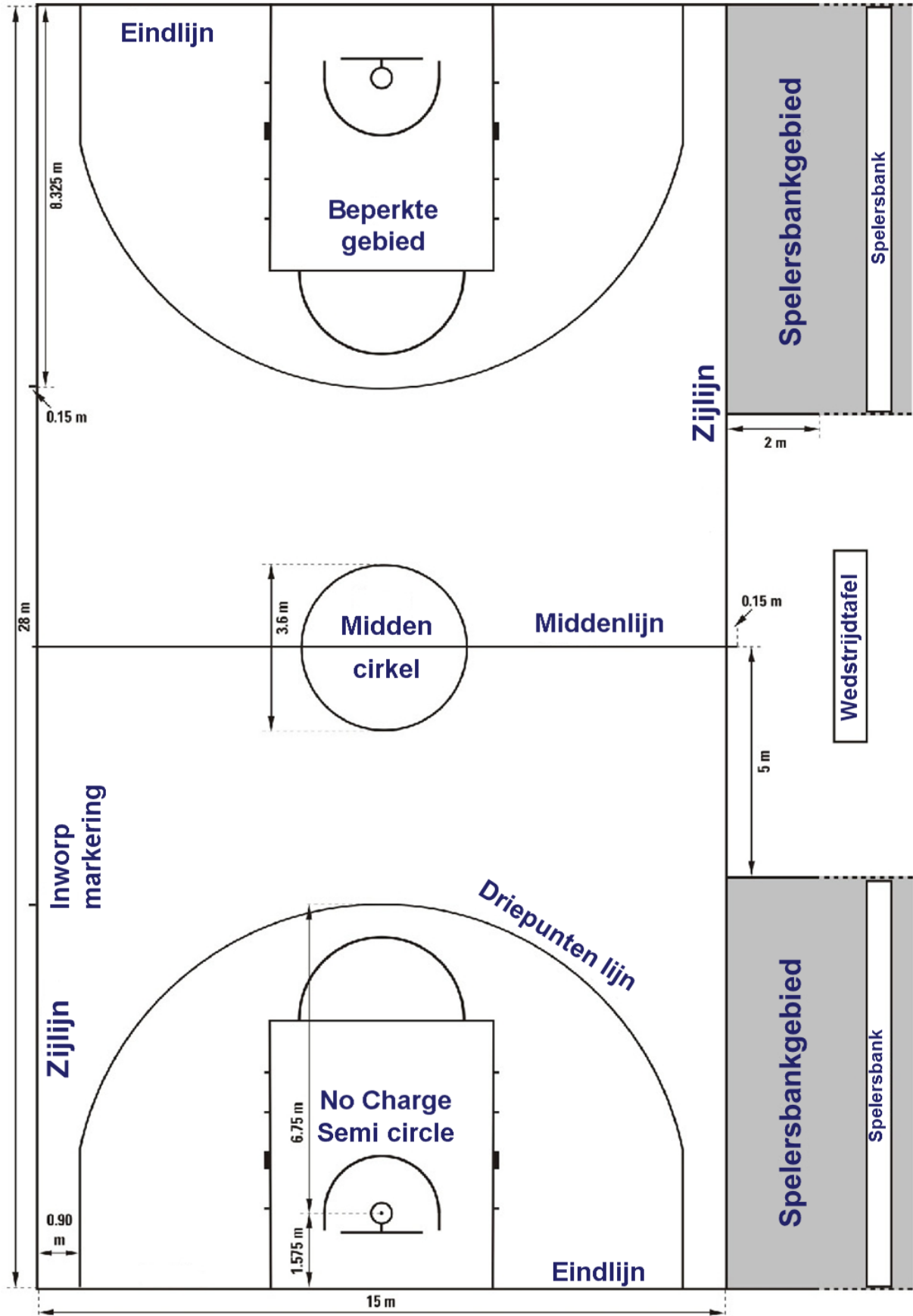


Diagram 1. Volledige afmetingen speelveld

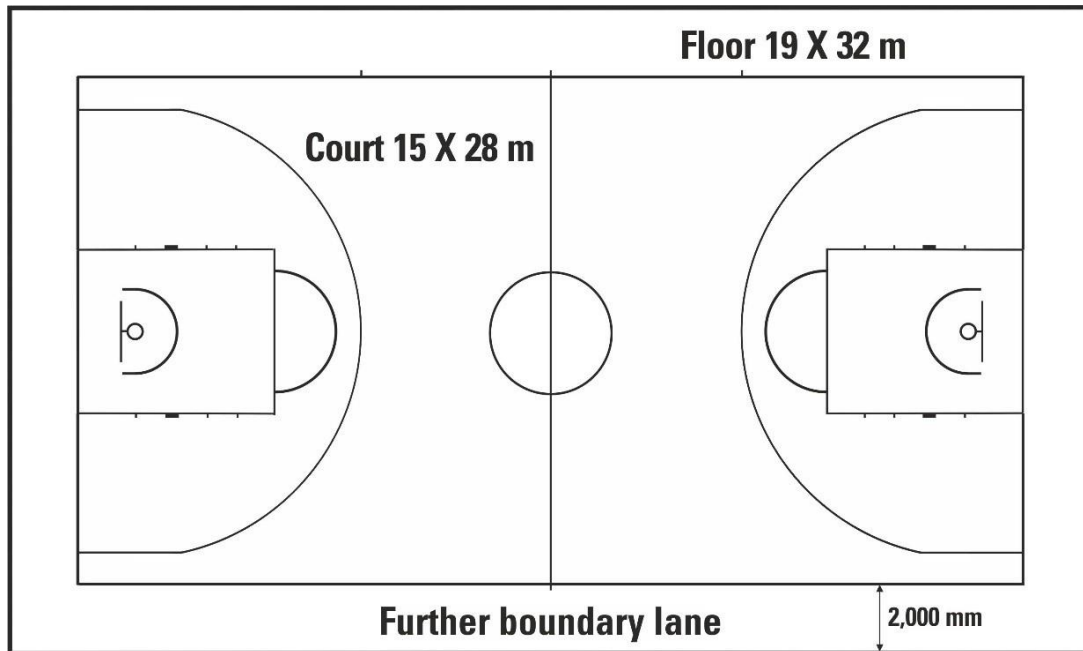


Diagram 2. Speelveld en -vloer / Court and floor

2.5.3 Vrije-worplijnen, beperkte gebieden en plaats tijdens vrije worpen

Een vrije-worplijn moet evenwijdig aan iedere eindlijn worden getrokken. De buitenkant van deze lijn moet 5.80 m van de binnenzijde van de eindlijn verwijderd zijn en 3.60 m lang zijn. Het midden ervan moet liggen op de denkbeeldige lijn, die de middens van de twee (2) eindlijnen verbindt.

De beperkte gebieden zijn, op de speelvloer gemarkeerde rechthoekige gebieden die worden begrensd door de eindlijnen, de verlengde vrije-worplijnen en de lijnen, die beginnen op de eindlijnen, met hun buitenkant 2.45 m verwijderd van het middelpunt van de eindlijnen en eindigen aan de uiteinden van het verlengde van de vrije-worplijnen. Deze lijnen, exclusief de eindlijnen, maken deel uit van het beperkte gebied.

De plaatsen langs de beperkte gebieden, gereserveerd voor spelers gedurende de vrije worpen, moeten worden aangebracht volgens Diagram 3.

2.5.4 Drie(3)-puntengebied

Het drie(3)-puntengebied van een team (Diagram 1 en 4) omvat het gehele speelveld, behalve het gebied bij de basket van de tegenstanders begrensd door en inclusief:

- Twee (2) evenwijdige lijnen getrokken vanaf en loodrecht op de eindlijn, met de buitenste rand op een afstand van 0,90 m, vanaf de binnenzijde van de zijlijnen.
- Een cirkelboog met een straal van 6.75 m, gemeten vanaf een punt op de speelvloer direct onder het precieze midden van de tegenstanders basket tot aan de buitenzijde van de cirkelomtrek. De afstand van dit punt op de speelvloer tot de binnenzijde van de eindlijn, gemeten op het middelpunt van de eindlijn, moet 1.575 m zijn. De cirkelboog wordt verbonden met de twee evenwijdige lijnen.

De drie(3)-puntenlijn is geen onderdeel van het driepuntengebied.

Free-throw lines, restricted areas and free-throw rebound places

The free-throw line shall be drawn parallel to each endline. It shall have its furthest edge 5.80 m from the inner edge of the endline and shall be 3.60 m long. Its mid-point shall lie on the imaginary line joining the mid-point of the 2 endlines.

The restricted areas shall be the rectangular areas marked on the court limited by the endlines, the extended free-throw lines and the lines which originate at the endlines, their outer edges being 2.45 m from the mid-point of the endlines and terminating at the outer edge of the extended free-throw lines. These lines, excluding the endlines, are part of the restricted area.

Free-throw rebound places along the restricted areas, reserved for players during free throws, shall be marked as in Diagram 3.

3-point goal area

The team's 3-point goal area (Diagram 1 and Diagram 4) shall be the entire court area, except for the area near the opponents' basket, limited by and including:

- The 2 parallel lines extending from and perpendicular to the endline, with the outer edge 0.90 m from the inner edge of the sidelines.
- An arc of radius 6.75 m measured from the point on the court beneath the exact centre of the opponents' basket to the outer edge of the arc. The distance of the point on the court from the inner edge of the mid-point of the endline is 1.575 m. The arc is joined to the parallel lines.

The 3-point line is not part of the 3-point goal area.

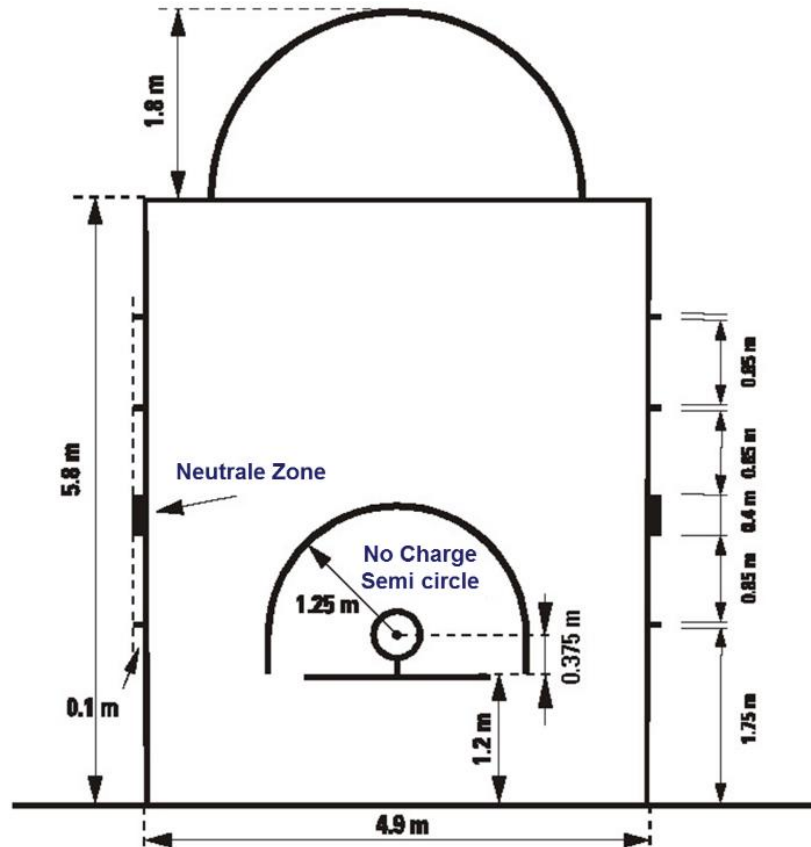


Diagram 3. Beperkte gebied / Restricted area

2.5.5 Spelersbankgebieden

De spelersbankgebieden moeten buiten het speelveld zijn afgetekend, beperkt door twee (2) lijnen als weergegeven in Tekening 1.

In het spelersbankgebied moeten er zestien (16) stoelen beschikbaar zijn voor het personeel dat plaats neemt op de spelersbank bestaande uit de hoofdcoach, de assistent-coaches, de vervangers, de uitgesloten spelers en de teambegeleiders. Alle andere personen moeten zich minstens twee (2) m achter de spelersbank bevinden.

Noot:

De spelersbankgebieden liggen aan die zijde waar de wedstrijdtafel en de spelersbanken zich bevinden en als volgt zijn aangegeven:

Ieder gebied moet in het verlengde van de eindlijn begrensd worden door een lijn van twee (2) m lengte en door een andere lijn van twee (2) m lengte, getrokken op vijf (5) m afstand van de middenlijn, loodrecht op de zijlijn.

2.5.6 Inworpmarkeringen zijlijn

De twee (2) lijnen van 0,15m zullen buiten het speelveld worden aangebracht, aan de zijde tegenover de jurytafel en het spelersbankgebied, met de buitenste rand op 8,325m van de binnenkant van de dichtstbijzijnde eindlijn.

Team bench areas

The team bench areas shall be marked outside the court limited by 2 lines as in Diagram 1.

There must be 16 seats available in each team bench area for the head coach, the assistant coaches, the substitutes, the excluded players and the accompanying delegation members. Any other persons shall be at least 2 m behind the team bench.

Throw-in lines

The 2 lines of 0.15 m in length shall be marked outside the court at the sideline opposite the scorer's table, with the outer edge of the lines 8.325 m from the inner edge of the nearest endline.

2.5.7 'No-charge semicirkel' gebieden

De 'no-charge semicirkel' lijnen worden gemarkeerd op het speelveld, beperkt door:

- Een 'semicirkel' met de straal van 1,30 m gemeten vanaf het punt van de vloer onder het exacte midden van de basket tot aan de binnenrand van de 'semicirkel'. De 'semicirkel' is verbonden met:
- Twee (2) evenwijdige lijnen loodrecht op de eindlijn, de binnenrand 1,25 m vanaf het punt van de vloer onder het exacte midden van de basket, 0,375 m lang en eindigt 1.20 m van de binnenrand van de eindlijn.

De 'no-charge semicirkel' gebieden worden aangevuld met denkbeeldige lijnen tussen de uiteinden van de parallelle lijnen direct onder de voorste randen van het bord.

De 'no-charge semicirkel' lijnen maken geen deel uit van de 'no-charge semicirkel' gebieden.

No-charge semi-circle areas

The no-charge semi-circle areas shall be marked on the court, limited by:

- A semi-circle line with the radius of 1.30 m measured from the point on the court beneath the exact centre of the basket to the outer edge of the semi-circle. The semi-circle line is joined to:
- The 2 parallel lines perpendicular to the endlines, the outer edge 1.30 m from the point on the court beneath the exact centre of the basket, 0.375 m in length and ending 1.20 m from the inner edge of the endlines.

The no-charge semi-circle areas are completed by imaginary lines joining the ends of the parallel lines directly below the front edges of the backboards.

The no-charge semi-circle lines are part of the no-charge semi-circle areas.

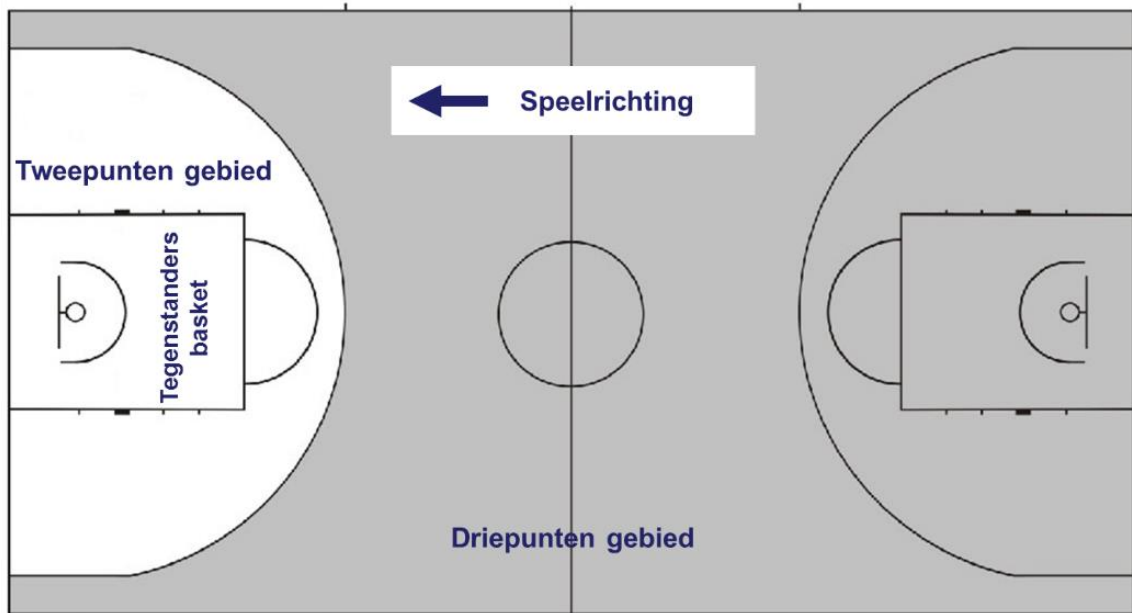


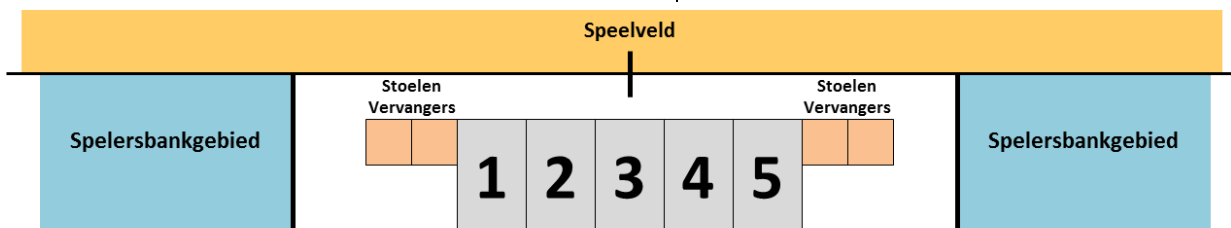
Diagram 4. Tweepunten-/Driepuntengebied / 2-point/3-point goal area

2.6 Plaats wedstrijdtafel en stoelen vervangers (Diagram 5)

De wedstrijdtafel en de stoelen moeten op een verhoging zijn geplaatst. De omroeper en/of de statistici (indien aanwezig), kunnen naast de wedstrijdtafel of hierachter plaatsnemen.

Position of the scorer's table and substitution chairs (Diagram 5)

The scorer's table and its chairs must be placed on a platform. The announcer and/or statisticians (if present) can be seated at the side of and/or behind the scorer's table.



1 = schotklok operator, 2 = Timer, 3 = Commissaris, 4 = Scorer, 5 = Assistent scorer

Diagram 5. Wedstrijdtafel en stoelen vervangers / Scorer's table and substitution chairs

ART.3 UITRUSTING

De volgende uitrusting is vereist:

- Basketsteunen bestaande uit:
 - Borden
 - Baskets samengesteld uit (klap-) ringen en netjes
 - Steun van het bord inclusief bescherming
- Basketballen
- Wedstrijdklok
- Scorebord
- schotklok
- Stopwatch of een geschikt (zichtbaar) apparaat (zijnde niet de wedstrijd klok) voor het bijhouden van de tijd van de time-out
- Twee (2) verschillende, en onderscheidende en luide geluidssignalen elk een voor de:
 - Schotklok-operator
 - Timer
- Scoreformulier
- Spelersfout bordjes
- Teamfout bordjes
- Beurtelings balbezit pijl
- Speelvloer
- Speelveld
- Adequate verlichting

Voor een meer gedetailleerde beschrijving van de basketballeitrusting, zie de Appendix 'Basketballeitrusting' en FIBA Official Basketball Rules 2022 'Basketball Equipment'.

EQUIPMENT

The following equipment shall be required:

- Backstop units, consisting of:
 - Backboards
 - Baskets comprising (pressure release) rings and nets
- Backboard support structures including padding.
- Basketballs
- Game clock
- Scoreboard
- Shot clock
- Stopwatch or suitable (visible) device (not the game clock) for timing time-outs
- 2 separate, distinctly different and loud signals, one of each for the
 - shot clock operator,
 - timer.
- Scoresheet
- Player foul markers
- Team foul markers
- Alternating possession arrow
- Floor
- Court
- Adequate lighting.

For a more detailed description of basketball equipment, see the Appendix on Basketball Equipment.

3.0 REGEL 3: TEAMS / TEAMS

ART.4 TEAMS

4.1 Definitie

- 4.1.1 Een lid van een team is **speelbevoegd**, indien hij/zij volgens de reglementen van de organiserende instantie, inclusief de reglementen betreffende de leeftijdsgrenzen, toestemming heeft om voor een team uit te mogen komen.
- 4.1.2 Een lid van een team is **speelgerechtigd**, als zijn/haar naam vóór aanvang van de wedstrijd op het wedstrijdformulier is ingevuld en zolang hij niet gediskwalificeerd is, noch vijf (5) fouten heeft begaan.
- 4.1.3 Tijdens de speeltijd zal een teamlid:
- Een speler zijn als hij/zij op het speelveld is én speelgerechtigd is.
 - Een vervanger zijn als hij/zij niet op het speelveld is, maar wel speelgerechtigd is.
 - Een uitgesloten speler zijn als hij/zij vijf (5) fouten heeft begaan, en niet langer speelgerechtigd is.
- 4.1.4 Tijdens een interval van de wedstrijd worden alle teamleden, die speelgerechtigd zijn, als spelers beschouwd.

4.2 Regel

- 4.2.1 **Ieder team** zal bestaan uit:
- Niet meer dan twaalf (12) speelgerechtigde spelers, inclusief een aanvoerder.
 - Een hoofdcoach
 - Maximaal acht (8) teambegeleiders inclusief een maximum van twee (2) assistent coaches, die op de spelersbank mogen plaatsnemen. Indien het team assistent-coaches heeft dan zal de eerste assistent-coach op het scoreformulier vermeld worden.
- 4.2.2 Gedurende de speeltijd zullen er vijf (5) spelers van ieder team op het speelveld zijn en zij mogen worden vervangen.
- 4.2.3 Een **vervanger wordt speler** en een **speler wordt vervanger**, wanneer:
- De scheidsrechter de vervanger wenkt om het speelveld te betreden.
 - Gedurende een time-out of een interval van de wedstrijd, een vervanger een vervanging bij de scorer aanvraagt.

4.3 Tenue

- 4.3.1 Het tenue van de spelers moet bestaan uit:
- **Shirts**, aan de voor- en achterkant van dezelfde overheersende kleur als de shorts. Wanneer shirts mouwen hebben dan dienen deze te eindigen boven de elleboog. Shirts met lange mouwen zijn niet toegestaan. Alle spelers moeten hun shirt in hun short stoppen. 'All-in-ones' zijn toegestaan.
 - **T-shirts**, ongeacht de uitvoering, mogen niet onder de shirts gedragen worden.
 - **Shorts**, aan de voor- en achterkant van dezelfde overheersende kleur als de shirts. De shorts moeten eindigen boven de knie.
 - **Sokken** van dezelfde overheersende kleur voor alle spelers van het team. Sokken dienen zichtbaar te zijn.

TEAMS

Definition

A team member is eligible to play when he/she has been authorised to play for a team according to the regulations, including regulations governing age limits, of the organising body of the competition.

A team member is entitled to play when his/her name has been entered on the scoresheet before the start of the game and as long as he/she has neither been disqualified nor committed 5 fouls.

During playing time, a team member is:

- A player when he/she is on the court and is entitled to play.
- A substitute when he/she is not on the court but he/she is entitled to play.
- An excluded player when he/she has committed 5 fouls and is no longer entitled to play.

During any interval of play, all team members entitled to play are considered as players.

Rule

Each team shall consist of:

- No more than 12 team members entitled to play, including a captain.
- A head coach.
- A maximum of 8 accompanying delegation members, including assistant coaches who may sit on the team bench. In case a team has assistant coaches, the first assistant coach shall be entered on the scoresheet.

During playing time 5 team members from each team shall be on the court and may be substituted.

A substitute becomes a player and a player becomes a substitute when:

- The referee beckons the substitute to enter the court.
- During a time-out or an interval of play, a substitute requests the substitution to the timer.

Uniforms

The uniform of all team members shall consist of:

- Shirts of the same dominant colour front and back as the shorts. If shirts have sleeves they must end above the elbow. Long sleeved shirts are not permitted. All players must tuck their shirts into their playing shorts. 'All-in-ones' are permitted.
- T-shirts, regardless of the style, are not permitted to be worn under the shirts.
- Shorts of the same dominant colour front and back as the shirts. The shorts must end above the knee.
- Socks of the same dominant colour for all team members. Socks need to be visible.

4.3.2 Iedere speler moet een shirt dragen, met een duidelijk nummer op de voor- en achterkant van zijn shirt, in een effen kleur, die contrasteert met de kleur van het shirt.

De nummers moeten duidelijk zichtbaar zijn en:

- Het nummer op de rug minstens moet zestien (16) cm hoog zijn.
- Het nummer op de borst moet minstens acht (8) cm hoog zijn.
- De nummers moeten minstens twee (2) cm breed zijn.
- De teams zullen de nummers nul (0) en dubbel nul (00) en van één (1) tot negenennegentig (99) gebruiken.
- De spelers van hetzelfde team mogen niet hetzelfde nummer dragen.
- Iedere reclame-uiting of logo, moet minstens vier (4) cm van de nummers verwijderd zijn.

4.3.3 Teams moeten minimaal twee (2) stellen shirts hebben en:

- Het **eerstgenoemde team** op het programma (thuis spelend team) draagt shirts in een **lichte kleur** (bij voorkeur wit)
- Het als **tweede genoemde team** op het programma (bezoekend team) zal donker gekleurde shirts dragen.
- Echter, als de twee (2) teams het eens zijn, mogen zij de kleur van hun shirts verwisselen.

4.4 Overige uitrusting

4.4.1 Alle door de spelers gebruikte uitrusting moet geschikt zijn voor de wedstrijd. Iedere uitrusting welke bedoeld is de lengte of reikwijdte van een speler te verhogen, of op welke wijze dan ook een oneerlijk voordeel geeft, is niet toegestaan.

4.4.2 Spelers mogen geen uitrusting (voorwerpen) dragen, die letsel aan andere spelers kunnen toebrengen.

De volgende zaken zijn **niet toegestaan**:

- Bescherming voor vingers, handen, polsen, ellebogen of onderarmen, gevormd materiaal of steunen vervaardigd uit leer, plastic, vouwbaar (zacht) plastic, metaal of enig andere harde substantie, zelfs als deze bedekt is door een zachte beschermlaag.
- Uitrusting welke zou kunnen snijden of schaafwonden zou kunnen veroorzaken (vingernagels dienen kort geknipt te zijn).
- Haar-accessoires en sieraden.

De volgende zaken zijn **toegestaan**:

- Bescherming voor schouders, bovenarmen, dijbeen of onderbeen, mits voldoende bekleed.
- Arm- en beencompressie kledingstukken.
- Hoofdbedekking. De hoofdbedekking kan niet helemaal of gedeeltelijk een deel van het gezicht bedekken (ogen, neus, lippen, enz.) en kan niet gevaarlijk zijn voor de speler die het draagt en/of voor andere spelers. De hoofdbedekking kan geen openings- / sluitingselementen hebben rondom het gezicht en/of nek en kan geen onderdelen hebben die buiten het oppervlak steken.
- Kniesteunen.
- Bescherming voor een gebroken neus, zelfs als deze van hard materiaal gemaakt is.
- Niet gekleurde transparante gebitsbeschermer.
- Brillen, zonder dat dit gevaar voor andere spelers met zich meebrengt.

Each team member shall wear a shirt numbered on the front and back with plain numbers, of a colour contrasting with the colour of the shirt.

The numbers shall be clearly visible and:

- Those on the back shall be at least **16 cm** high.
- Those on the front shall be at least **8 cm** high.
- The numbers shall be at least 2 cm wide.
- Teams may only use numbers 0 and 00 and from 1 to 99.
- Players on the same team shall not wear the same number.
- Any advertising or logo shall be at least **4 cm** away from the numbers.

Teams must have a minimum of 2 sets of shirts and:

- The first team named in the schedule (home team) shall wear light-coloured shirts (preferably white).
- The second team named in the schedule (visiting team) shall wear dark-coloured shirts.
- However, if the 2 teams agree, they may interchange the colours of the shirts.

Other equipment

All equipment used by players must be appropriate for the game. Any equipment that is designed to increase a player's height or reach or in any other way give an unfair advantage is not permitted.

Players shall not wear equipment (objects) that may cause injury to other players.

- The following are not permitted:
 - Finger, hand, wrist, elbow or forearm guards, helmets, casts or braces made of leather, plastic, pliable (soft) plastic, metal or any other hard substance, even if covered with soft padding.
 - Objects that could cut or cause abrasions (fingernails must be closely cut).
 - Hair accessories and jewellery.
- The following are permitted:
 - Shoulder, upper arm, thigh or lower leg protective equipment if sufficiently padded.
 - Arm and leg compression **garments**.
 - Headgear. It shall not cover any part of the face entirely or partially (eyes, nose, lips etc.) and shall not be dangerous to the player wearing it and/or to other players. The headgear shall not have opening/closing elements around the face and/or neck and shall not have any parts extruding from its surface.
 - Knee braces.
 - Protector for an injured nose, even if made of a hard material.
 - Non-coloured transparent mouth guard.
 - Spectacles, if they do not pose a danger to other players.
 - Wristbands and headbands, maximum of 10 cm wide textile material.
 - Taping of arms, shoulders, legs etc.
 - Ankle braces.

- Armbanden en hoofdbanden, maximaal 10 cm breed textiel materiaal.
- Taping van armen, schouders, benen, enz.
- Enkelsteunen.

Alle spelers van het team moeten al hun arm- en beencompressie kledingstukken, hoofdbedekking, armbanden en hoofdbanden en taping van dezelfde effen kleur hebben.

- 4.4.3 Tijdens de wedstrijd mag een speler schoenen dragen in elke kleurcombinatie, maar de linker- en rechterschoenen moeten overeenkomen. Geen knipperende lichten, reflecterend materiaal of andere versieringen zijn toegestaan.
- 4.4.4 Tijdens de wedstrijd mag een speler geen enkele commerciële, promotionele, charitatieve naam, merk, logo of andere uiting tonen, maar dat beperkt zich niet tot, op zijn lichaam, in zijn/haar haar of op enig andere wijze.
- 4.4.5 Iedere andere uitrusting, niet specifiek in dit artikel genoemd, moet door de FIBA Technische Commissie worden goedgekeurd.

All players on the team must have all their arm and leg compression **garments**, headgear, wristbands, headbands and tapings of the same solid colour.

During the game a player may wear shoes of any colour combination, but the left and right shoe must match. No flashing lights, reflective material or other adornments are permitted.

During the game a player may not display any commercial, promotional or charitable name, mark, logo or other identification including, but not limited to, on his/her body, in his/her hair or otherwise.

Any other equipment not specifically mentioned in this article must be approved by the FIBA Technical Commission.

ART.5 SPELERS: LETSEL EN ASSISTENTIE

- 5.1 In geval van een blessure van een speler(s), mogen de scheidsrechters de wedstrijd stilleggen.
- 5.2 Als de bal levend is en er een blessure plaatsvindt, moet de scheidsrechter niet fluiten, totdat het team dat de bal in haar bezit had een velddoelpoging heeft ondernomen, de bal uit haar bezit heeft verloren, de bal aan het spel heeft onttrokken of totdat de bal dood is geworden. Indien het noodzakelijk is een gewonde speler te beschermen, mogen de scheidsrechters het spel onmiddellijk stilleggen.
- 5.3 Indien een geblesseerde speler het spel niet onmiddellijk (binnen ongeveer 15 seconden) kan hervatten of hij/zij krijgt een behandeling of als een speler assistentie krijgt van zijn/haar hoofdcoach, assistent coaches, vervangers, uitgesloten spelers en/of teambegeleiders moet hij/zij worden vervangen, tenzij het aantal spelers van dat team tot minder dan vijf (5) spelers op het speelveld is teruggebracht.
- 5.4 Hoofdcoach, assistent-coaches, vervangers, uitgesloten spelers en teambegeleiders mogen alleen met toestemming van een scheidsrechter het speelveld betreden om een geblesseerde speler te helpen, vóórdat hij/zij vervangen wordt.
- 5.5 Een arts mag het speelveld zonder de toestemming van een scheidsrechter betreden, indien naar het oordeel van de arts de gewonde speler onmiddellijk medische verzorging nodig heeft
- 5.6 Tijdens de wedstrijd moet iedere speler die bloedt of een open wond heeft, worden vervangen. Hij/zij mag naar het speelveld terugkeren nadat het bloeden is gestopt en de aandoening of open wond volledig en secuur is afgedekt.
- 5.7 Wanneer een geblesseerde speler, of elke speler die bloedt of een open wond heeft, mag aan de wedstrijd blijven deelnemen, indien deze gedurende een time-out van een van beide teams herstelt, vóórdat het signaal van de timer voor de vervanging wordt gegeven.
- 5.8 Spelers die door de hoofdcoach zijn aangewezen om de wedstrijd te starten, of tussen twee vrije worpen in een behandeling ontvangen, mogen in het geval van een

PLAYERS: INJURY AND ASSISTANCE

In the event of injury to a player(s), the referees may stop the game.

If the ball is live when an injury occurs, the referee shall not blow his/her whistle until the team in control of the ball has shot for a goal, lost control of the ball, withheld the ball from play or the ball has become dead, unless neither team shall be placed at a disadvantage. If it is necessary to protect an injured player, the referees may stop the game immediately.

If the injured player cannot continue to play immediately (within approximately 15 seconds) or if he/she receives treatment or if a player receives any assistance from his/her own head coach, assistant coaches, substitutes, excluded players and/or accompanying delegation members, he/she must be substituted unless the team is reduced to fewer than 5 players on the court.

Head coach, assistant coaches, substitutes, excluded players and accompanying delegation members may enter the court, only with the permission of a referee, to attend to an injured player before he/she is substituted.

A doctor may enter the court, without the permission of a referee if, in the doctor's judgement, the injured player requires immediate medical treatment.

During the game, any player who is bleeding or has an open wound must be substituted. He/she may return to the court only after the bleeding has stopped and the affected area or open wound has been completely and securely covered.

If the injured player or any player who is bleeding or has an open wound, recovers during a time-out taken by either team, before the timer's signal for the substitution, that player may continue to play.

Players who have been designated by the head coach to start the game or who receive treatment between free throws may be substituted in the event of an injury. In

blesure worden vervangen. In dat geval is het de tegenstander ook toegestaan evenveel spelers te vervangen, als zij dat wensen.

ART.6 AANVOERDER: TAKEN EN BEVOEGDHEDEN

- 6.1 De aanvoerder (CAP) is een speler die door de hoofdcoach is aangewezen en zijn team op het speelveld vertegenwoordigt. Hij/zij mag gedurende de wedstrijd op een beleefde wijze, om informatie te verkrijgen, met de scheidsrechters communiceren, echter **alleen** wanneer de bal dood is en de wedstrijdklok stilstaat.
- 6.2 De aanvoerder moet de 'crew chief' binnen 15 minuten na het einde van de wedstrijd er van in kennis stellen, dat zijn team protest aantekent tegen de uitslag van de wedstrijd en het wedstrijdformulier in de ruimte 'Handtekening aanvoerder in geval van protest' ondertekenen.

ART.7 HOOFDCOACH EN EERSTE ASSISTENT-COACH: TAKEN EN BEVOEGDHEDEN

- 7.1 Uiterlijk **40 minuten** voor de geplande aanvang van de wedstrijd moet elke hoofdcoach, of zijn/haar vertegenwoordiger, aan de scorer een lijst met namen en bijbehorende nummers opgeven van de spelers die gerechtigd zijn om aan de wedstrijd deel te nemen, alsook de naam van de aanvoerder van het team, de hoofdcoach en die van de eerste assistent-coach. Alle teamleden waarvan de namen op het wedstrijdformulier vermeld staan, zijn bevoegd om aan de wedstrijd deel te nemen, zelfs als zij ná aanvang van de wedstrijd arriveren.
- 7.2 Uiterlijk **10 minuten** voor de geplande aanvang van de wedstrijd zal elke hoofdcoach zijn/haar instemming met de namen en de bijhorende nummers van de leden van zijn/haar team en de namen van de hoofdcoach en eerste assistent-coach op het wedstrijdformulier bevestigen, door dit te ondertekenen. Op hetzelfde moment moet de hoofdcoach de eerste vijf (5) spelers aanwijzen die de wedstrijd zullen beginnen. De hoofdcoach van team 'A' dient deze informatie als eerste te geven.
- 7.3 De hoofdcoach, assistent-coaches, vervangers, uitgesloten spelers en teambegeleiders zijn de enige personen aan wie het toegestaan is om op de spelersbank te zitten en zich binnen hun spelersbankgebied te bevinden. Tijdens de speeltijd dienen alle vervangers, uitgesloten spelers en teambegeleiders te blijven zitten.
- 7.4 De hoofdcoach of de eerste assistent-coach mag gedurende de wedstrijd naar de wedstrijdtafel gaan om statistische informatie te verkrijgen, uitsluitend wanneer de bal dood is en de wedstrijdklok stilstaat.
- 7.5 De hoofdcoach mag op een beleefde manier communiceren met de officials tijdens de wedstrijd om informatie te verkrijgen, uitsluitend wanneer de bal dood is en de wedstrijdklok stilstaat.
- 7.6 Alleen de coach of de assistent-coach, echter enkel één van hen op enig moment, is het toegestaan om gedurende de wedstrijd te staan. Zij mogen de spelers gedurende de wedstrijd mondeling toespreken, mits zij binnen hun spelersbankgebied blijven. De assistent-coach zal de officials niet aanspreken.

this case, the opponents are also entitled to substitute the same number of players, if they wish.

CAPTAIN: DUTIES AND POWERS

The captain (CAP) is a player designated by his/her head coach to represent his/her team on the court. He/she may communicate in a courteous manner with the referees during the game to obtain information only when the ball is dead and the game clock is stopped.

The captain shall inform the crew chief no later than 15 minutes following the end of the game, if his/her team is protesting against the result of the game and sign the scoresheet in the 'Captain's signature in case of protest' column.

HEAD COACH AND FIRST ASSISTANT COACH: DUTIES AND POWERS

At least 40 minutes before the game is scheduled to start, each head coach or his/her representative shall give the scorer a list with the names and corresponding numbers of the team members who are eligible to play in the game, as well as the name of the captain of the team, the head coach and the first assistant coach. All team members whose names are entered on the scoresheet are entitled to play, even if they arrive after the start of the game.

At least 10 minutes before the game is scheduled to start, each head coach shall confirm his/her agreement with the names and corresponding numbers of his/her team members and the names of the head coach and first assistant coach by signing the scoresheet. At the same time, the head coach shall indicate the 5 players to start the game. The head coach of team 'A' shall be the first to provide this information.

The head coaches, assistant coaches, substitutes, excluded players and accompanying delegation members are the only persons permitted to sit on the team bench and remain within their team bench area. During playing time all substitutes, excluded players and accompanying delegation members shall remain seated.

The head coach or the first assistant coach may go to the scorer's table during the game to obtain statistical information only when the ball becomes dead and the game clock is stopped.

The head coach may communicate in a courteous manner with the referees during the game to obtain information only when the ball is dead and the game clock is stopped.

Either the head coach or the first assistant coach, but only one of them at any given time, is permitted to remain standing during the game. They may address the players verbally during the game provided they remain within their team bench area. The first assistant coach shall not communicate with the referees.

- 7.7 Indien een assistent-coach aanwezig is, moet zijn/haar naam voor aanvang van de wedstrijd op het wedstrijdformulier worden genoteerd (zijn/haar handtekening is niet noodzakelijk). Hij/zij moet alle taken en bevoegdheden van de hoofdcoach op zich nemen, indien de hoofdcoach, om welke reden dan ook niet kan gaan.
- 7.8 Wanneer de aanvoerder het speelveld verlaat, moet de hoofdcoach de scheidsrechter het nummer van de speler meedelen, die op het speelveld als aanvoerder zal fungeren.
- 7.9 De aanvoerder moet als speler-coach optreden in het geval er geen hoofdcoach aanwezig is, of wanneer de hoofdcoach niet meer verder kan gaan en er ook geen assistent-coach op het wedstrijdformulier vermeld staat (of niet meer in staat is verder te gaan). Als de aanvoerder het speelveld moet verlaten, mag hij/zij als hoofdcoach blijven optreden. Wanneer hij/zij het speelveld ten gevolge van een diskwalificerende fout moet verlaten, of hij/zij kan ten gevolge van een blessure niet verder als speler-hoofdcoach optreden, dan moet degene die hem/haar als aanvoerder vervangt, hem/haar ook als hoofdcoach vervangen.
- 7.10 De hoofdcoach wijst de nemer van de vrije worpen van zijn/haar team aan, in alle gevallen waarbij de nemer van de vrije worpen niet door de regels is bepaald.
- If there is a first assistant coach, his/her name must be entered on the scoresheet before the start of the game (his signature is not necessary). He/she shall assume all duties and powers of the head coach if, for any reason, the head coach is unable to continue.
- If the captain leaves the court, the head coach shall inform a referee of the number of the player who shall act as captain on the court.
- The captain shall act as player head coach if there is no head coach, or if the head coach is unable to continue and there is no first assistant coach entered on the scoresheet (or the latter is unable to continue). If the captain must leave the court, he/she may continue to act as player head coach. If he/she must leave following a disqualifying foul, or if he/she is unable to act as player head coach because of injury, his/her substitute as captain may replace him/her as player head coach.
- The head coach shall designate the free-throw shooter of his/her team in all cases where the free-throw shooter is not determined by the rules.

4.0 REGEL 4: BEPALINGEN BETREFFENDE HET SPEL / PLAYING REGULATIONS

ART.8 SPEELTIJD, GELIJKE STAND EN VERLENGINGEN

- 8.1 De wedstrijd zal uit vier (4) kwarten van ieder tien (10) minuten bestaan.
- 8.2 Er zal een interval van het spel zijn van twintig (20) minuten voorafgaand aan de geplande start van de wedstrijd.
- 8.3 Er is een interval van twee (2) minuten tussen het eerste en het tweede kwart (eerste helft), tussen het derde en het vierde kwart (tweede helft) en voorafgaand aan elke verlenging, is.
- 8.4 Tussen beide helften is er een interval van het spel van vijftien (15) minuten.
- 8.5 Een interval van het spel **start**:
- Twintig (20) minuten voor de geplande aanvang van de wedstrijd.
 - Als het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van een kwart of verlenging klinkt.
- 8.6 Een interval van het spel **eindigt**:
- Bij aanvang van het eerste kwart, wanneer de bal, bij de opgooi van de sprongbal, de hand(-en) van de 'crew chief' heeft verlaten.
 - Bij aanvang van de alle overige kwarten en verlengingen, wanneer de bal ter beschikking staat van de speler die de inworp gaat uitvoeren.
- 8.7 Wanneer de **stand** aan het einde van het vierde kwart **gelijk** is, moet de wedstrijd met zoveel **verlengingen** van vijf (5) minuten worden voortgezet, als nodig is om de gelijke stand op te heffen.
Als de totale score van een 2-wedstrijden competitie systeem, thuis en uit, met totaal aantal punten (aggregate score) over beide wedstrijden gelijk is, wordt de 2e wedstrijd voortgezet met zoveel verlengingen van vijf (5) minuten als nodig is om de gelijk stand op te heffen.
- 8.8 Wanneer er een fout wordt gemaakt op het moment of vlak vóór het einde van een kwart of een verlenging, zal de scheidsrechter de resterende speeltijd moeten vaststellen. Een minimum van 0,1 seconde zal te zien zijn op de wedstrijdklok.
- 8.9** Als een technische, onsportieve of diskwalificerende fout is begaan tijdens een interval van het spel, dan zullen (een) eventuele vrije worp(en) vóór aanvang van het volgende kwart of de verlenging worden uitgevoerd.

ART.9 AANVANG EN EINDE VAN EEN KWART OF VAN DE WEDSTRIJD

- 9.1 Het eerste kwart start, wanneer de bal bij de opgooi van de sprongbal in de middencirkel de hand(-en) van de 'crew chief' heeft verlaten.
- 9.2 Alle overige kwarten vangen aan, wanneer de bal ter beschikking staat aan de speler die de inworp gaat nemen.
- 9.3 De **wedstrijd kan niet starten**, als één van de teams niet met vijf (5) spelers op het speelveld staat, gereed om te kunnen spelen.
- 9.4 Voor alle wedstrijden geldt, dat het eerstgenoemde team in het programma (thuisspelend team), wanneer kijkend naar het veld vanaf de wedstrijdtafel:

PLAYING TIME, TIED SCORE AND OVERTIME

The game shall consist of 4 quarters of 10 minutes each.

There shall be an interval of play of 20 minutes before the game is scheduled to start.

There shall be the intervals of play of 2 minutes between the first and second quarter (first half), between the third and fourth quarter (second half) and before each overtime

There shall be a half-time interval of play of 15 minutes.

An interval of play starts:

- 20 minutes before the game is scheduled to start.
- When the game clock signal sounds for the end of the quarter or overtimes.

An interval of play ends:

- At the start of the first quarter when the ball leaves the hand(s) of the crew chief on the toss for the jump ball.
- At the start of all other quarters and overtimes when the ball is at the disposal of the player taking the throw-in.

If the score is tied at the end of the fourth quarter, the game shall continue with as many overtimes of 5 minutes duration each as necessary to break the tie. If the aggregated score of both games for a 2-games home and away total points series competition system is tied at the end of the second game, this game shall continue with as many overtimes of 5 minutes duration each as necessary to break the tie.

If a foul is committed near the end of a quarter and overtime, the referee shall determine the remaining playing time. A minimum of 0.1 second shall be shown on the game clock.

If a technical, unsportsmanlike or disqualifying foul is committed during an interval of play, any eventual free throw(s) shall be administered before the start of the following quarter or overtime.

START AND END OF A QUARTER, OVERTIME OR THE GAME

The first quarter starts when the ball leaves the hand(s) of the crew chief on the toss for the jump ball in the centre circle.

All other quarters or overtimes start when the ball is at the disposal of the player taking the throw-in.

The game cannot start if one or both teams are not on the court with 5 players ready to play.

For all games, the first team named in the schedule (home team) shall have, when facing the court from the scorer's table:

- hun **spelersbank** aan de **linkerzijde** van de wedstrijdtafel is,
- hun warming up doen voorafgaand aan de wedstrijd voor hun spelersbank.

Echter, als de twee (2) teams het eens zijn, mogen zij van spelersbank en/of warming up helft van het veld wisselen voor de eerste helft.

- 9.5 De teams dienen voor de tweede helft hun warming-up helft en van basket te wisselen.
- 9.6 Bij alle verlengingen zullen de teams de wedstrijd op dezelfde baskets voortzetten als in het vierde kwart.
- 9.7 Een kwart, verlenging of wedstrijd eindigt, met het signaal van de wedstrijdklok voor het einde van het kwart of verlenging. Als het bord is voorzien van rode verlichting aan de buitenrand, dan heeft het licht voorrang boven het signaal van de wedstrijdklok.

ART.10 STATUS VAN DE BAL

- 10.1 De bal kan **dood** of **levend** zijn.
- 10.2 De bal wordt **levend** wanneer:
- Tijdens de sprongbal de bal de hand(-en) van de 'crew chief' verlaat bij de opgooi.
 - Tijdens een vrije worp de bal ter beschikking staat van de nemer van de vrije worp.
 - Tijdens een inworp de bal ter beschikking staat van een speler voor de inworp.
- 10.3 De bal wordt **dood** wanneer:
- Een velddoelpunt of vrije worp slaagt.
 - Een scheidsrechter fluit, terwijl de bal levend is.
 - Het duidelijk is, dat de bal **niet** door de basket zal gaan bij een vrije worp, die zal worden gevolgd door:
 - Een andere vrije worp(en).
 - Een volgende straf (vrije worp(en) en / of inworp).
 - Het signaal van de wedstrijdklok klinkt, om het einde van de kwart of verlenging aan te geven.
 - Het signaal van de schotklok klinkt, terwijl een team balbezit heeft.
 - De bal bij een velddoelpoging gedurende zijn vlucht door een speler van een van beide teams wordt aangeraakt nadat:
 - Een scheidsrechter heeft gefloten.
 - Het signaal van de wedstrijdklok klinkt voor het einde van een kwart of verlenging.
 - Het signaal van de schotklok klinkt.
- 10.4 De bal **wordt niet dood** en het doelpunt telt, als:
- De bal in de lucht is bij een velddoelpoging en:
 - Een scheidsrechter fluit.
 - Het signaal van de wedstrijdklok klinkt voor het verstrijken van een kwart of een verlenging.
 - Het signaal van de schotklok klinkt.
 - De bal in de lucht is bij een vrije worp en een scheidsrechter fluit voor iedere overtreding, anders dan die door de nemer van de vrije worp wordt begaan.
 - **De bal in het bezit is van een doelende speler** die zijn/haar doelpoging afrondt met een ononderbroken beweging, die begonnen is voordat een fout werd begaan door welke tegenspeler dan ook of een andere persoon die toegestaan is om op de spelersbank van de tegenstander te zitten.

Deze voorziening is niet van toepassing en het doelpunt wordt niet geteld nádat een scheidsrechter heeft gefloten

- its team bench is on the left side of the scorer's table,
- its warm-up before the game in the half-court in front of its team bench.

However, if both teams agree, they may exchange the team benches and/or warm-up half-courts for the first half.

Teams shall exchange their warm-up half-courts and baskets for the second half.

In all overtimes the teams shall continue to play towards the same baskets as in the fourth quarter.

A quarter, overtime or game shall end when the game clock signal sounds for the end of the quarter or overtime. When the backboard is equipped with red lighting around its perimeter, the lighting takes precedence over the game clock signal sound.

STATUS OF THE BALL

The ball can be either live or dead.

The ball becomes live when:

- During the jump ball, the ball leaves the hand(s) of the crew chief on the toss.
- During a free throw, the ball is at the disposal of the free-throw shooter.
- During a throw-in, the ball is at the disposal of the player taking the throw-in.

The ball becomes dead when:

- Any goal or free throw is made.
- A referee blows his/her whistle while the ball is live.
- It is apparent that the ball will not enter the basket on a free throw which is to be followed by:
 - Another free throw(s).
 - A further penalty (free throw(s) and/or possession).
- The game clock signal sounds for the end of the quarter or overtime.
- The shot clock signal sounds while a team is in control of the ball.
- The ball in flight on a shot for a goal is touched by a player from either team after:
 - A referee blows his/her whistle.
 - The game clock signal sounds for the end of the quarter or overtime.
 - The shot clock signal sounds.

The ball does not become dead and the goal counts if made when:

- The ball is in flight on a shot for a goal and:
 - A referee blows his/her whistle.
 - The game clock signal sounds for the end of the quarter or overtime.
 - The shot clock signal sounds.
- The ball is in flight on a free throw and a referee blows his/her whistle for any rule infraction other than by the free-throw shooter.
- The ball is in the control of a shooter for a goal who finishes his/her shot with a continuous motion which started before a foul is committed by any opponent player or on any person permitted to sit on the opponents' team bench.

This provision does not apply, and the goal shall not count if after a referee blows his/her whistle an entirely new act of shooting is made.

en er een volledig nieuwe velddoelpoging wordt ondernomen.

ART.11 PLAATSBEPALING VAN EEN SPELER EN VAN EEN SCHEIDSRECHTER

11.1 De plaats van een **speler** wordt bepaald door de plaats waar hij/zij de vloer raakt.

Wanneer hij/zij in de lucht is (airborne), behoudt hij/zij dezelfde status die hij had toen hij/zij voor het laatst de vloer raakte. Hierbij zijn inbegrepen de grenslijnen, de middenlijn, de drie(3)-puntenlijn, de vrije-worplijn, de lijnen die de beperkte gebieden begrenzen, de lijnen die de gebieden van de no-charge semicirkel begrenzen.

11.2 De plaats van een scheidsrechter wordt op dezelfde wijze bepaald als die van een speler. Als de bal een scheidsrechter raakt, is dat hetzelfde als het raken van de vloer op de plaats waar de scheidsrechter staat.

ART.12 SPRONGBAL EN BEURTELINGS BALBEZIT

12.1 Sprongbaldefinitie

12.1.1 Een **sprongbal** vindt plaats, wanneer een scheidsrechter de bal tussen twee (2) tegenstanders opgooit.

12.1.2 **Balvast** vindt plaats, wanneer een of meer spelers van tegengestelde teams één of beide handen stevig op de bal hebben, waarbij geen enkele speler balbezit kan verkrijgen zonder ongewenste ruwheid.

12.2 Sprongbalprocedure

12.2.1 Iedere springer moet zich met beide voeten binnen de helft van de cirkel opstellen, het dichtst gelegen bij zijn/haar eigen basket van het team, met één voet dicht bij de middenlijn.

12.2.2 Teamgenoten mogen geen plaatsen naast elkaar rond de cirkel innemen, als een tegenstander één van deze plaatsen wenst te bezetten.

12.2.3 De scheidsrechter moet de bal dan loodrecht tussen de twee (2) tegenstanders opgooien, tot een grotere hoogte dan een van hen door springen kan bereiken.

12.2.4 De bal moet tenminste door één van de springers met de hand(en) worden aangetikt, **nadat** deze zijn neerwaartse vlucht is begonnen.

12.2.5 Geen van beide springers mag zijn/haar positie verlaten, totdat de bal legaal getikt is.

12.2.6 Geen van beide springers mag de bal vangen of meer dan tweemaal tikken, voordat deze in aanraking is geweest met een van de niet-springers of de vloer.

12.2.7 Als de bal niet door tenminste één van de springers is getikt, moet de sprongbal opnieuw worden uitgevoerd.

12.2.8 Geen enkel deel van het lichaam van de niet-springers mag op of over de lijn van de cirkel (cilinder) zijn, vóórdat de bal getikt is.

Een inbreuk van Art.12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 en 12.2.8 is een overtreding.

LOCATION OF A PLAYER AND A REFEREE

The location of a player is determined by where he/she is touching the floor.

While he/she is airborne, he/she retains the same status he/she had when he/she last touched the floor. This includes the boundary line, the centre line, the 3-point line, the free-throw line, the lines delimiting the restricted area and the lines delimiting the no-charge semi-circle area.

The location of a referee is determined in the same manner as that of a player. When the ball touches a referee, it is the same as touching the floor at the referee's location.

JUMP BALL AND ALTERNATING POSSESSION

Jump ball definition

A jump ball occurs when a referee tosses the ball between any 2 opponents.

A held ball occurs when one or more players from opposing teams have one or both hands firmly on the ball so that neither player can gain control without undue roughness.

Jump ball procedure

Each jumper shall stand with both feet inside the half of the centre circle nearest to his/her own basket with one foot close to the centre line.

Team-mates may not occupy adjacent positions around the circle if an opponent wishes to occupy one of those positions.

The referee shall then toss the ball vertically upwards between the 2 opponents, higher than either of them can reach by jumping.

The ball must be tapped with the hand(s) of at least one of the jumpers after it has started its downward flight.

Neither jumper shall leave his/her position until the ball has been legally tapped.

Neither jumper may catch the ball or tap it more than twice until it has touched one of the non-jumpers or the court.

If the ball is not tapped by at least one of the jumpers, the jump ball shall be repeated.

No part of a non-jumper's body may be on or over the circle line (cylinder) before the ball has been tapped.

An infraction of Article 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6, and 12.2.8 is a violation.

12.3

Straf

De bal zal aan de tegenstander worden toegekend voor een inworp het dichtst bij de plaats waar de overtreding plaats vond, behalve direct achter het bord.

Penalty

The ball shall be awarded to the opponents for a throw-in from the place nearest to the infraction, except from directly behind the backboard.

12.4

Sprongbalsituaties

Een sprongbalsituatie vindt plaats als:

- Er voor een balvast situatie is gefloten.
- De bal buiten het veld gaat en de scheidsrechters twijfelen over, of zijn het daarover oneens, wie van de tegenstanders als laatste de bal had aangeraakt.
- Er door beide teams bij een niet geslaagde laatste vrije worp, een overtreding wordt begaan.
- Er een levende bal tussen de ring en het bord komt vast te zitten behalve:
 - tussen de vrije worpen in,
 - na de laatste vrije worp gevolgd door een inworp aan de inworpmarkering op de aanvalshelft van het team.
- De bal dood wordt wanneer geen van beide teams controle heeft over de bal of aanspraak kan maken op de bal.
- Na het wegstrepen van gelijkwaardige straffen tegen beide teams, als er geen uitvoering van straffen uit fouten overblijft en geen van beide teams balbezit had of aanspraak maakte op de bal voor de eerste fout of overtreding.
- Bij aanvang van alle kwarten, uitgezonderd het eerste kwart en alle verlengingen.

Jump ball situations

A jump ball situation occurs when:

- A held ball is called.
- The ball goes out-of-bounds and the referees are in doubt or disagree about which of the opponents last touched the ball.
- A double free-throw violation occurs during an unsuccessful last free throw.
- A live ball lodges between the ring and the backboard except:
 - Between free throws,
 - After the last free throw followed by a throw-in from the throw-in line in the team's frontcourt.
- The ball becomes dead when neither team has control of the ball nor is entitled to the ball.
- After the cancellation of equal penalties on both teams, if there are no other foul penalties remaining for administration and neither team had control of the ball nor was entitled to the ball before the first foul or violation.
- All quarters other than the first quarter and all overtimes are to start.

12.5

Definitie beurtelings balbezit

12.5.1

Het beurtelings balbezit is een methode om de bal door middel van een inworp, anders dan een sprongbal, levend te laten worden.

Alternating possession definition

Alternating possession is a method of causing the ball to become live with a throw-in rather than a jump ball.

12.6

Beurtelings balbezit procedure

12.6.1

Bij alle sprongbalsituaties zullen de teams beurtelings de bal innemen, vanaf de plaats het dichtst bij waar de sprongbalsituatie zich heeft voorgedaan, behalve direct achter bord.

Alternating possession procedure

In all jump ball situations teams shall alternate possession of the ball for a throw-in from the place nearest to where the jump ball situation occurs, except directly behind the backboard.

12.6.2

Het team dat ná de sprongbal bij het begin van het eerste kwart op het speelveld geen controle over de levende bal verkreeg, heeft het recht op de eerste beurtelings balbezit inworp.

The team that does not gain **the first team** control of **a live ball after** the jump ball shall be entitled to the first alternating possession **throw-in**.

12.6.3

Een team dat aan het einde van enige kwart aanspraak maakt op het volgende beurtelings balbezit, zal het volgende kwart starten met een inworp vanaf het verlengde van de middenlijn, tegenover de wedstrijdtafel, tenzij er vrije worpen in combinatie met een balbezit als straf uitgevoerd moet worden.

The team entitled to the next alternating possession at the end of any quarter or overtime shall start the next quarter or overtime with a throw-in from the centre line extended, opposite the scorer's table, unless there are further free throws and a possession penalty to be administered.

12.6.4

Het team dat recht heeft op een inworp volgens het beurtelings balbezit, wordt door middel van de beurtelings balbezitpijl aangegeven, die in de richting van de tegenstanders basket wijst. De richting van de pijl verandert **onmiddellijk**, wanneer de inworp uit het beurtelings balbezit beëindigd is.

The team entitled to the alternating possession throw-in shall be indicated by the alternating possession arrow in the direction of the opponents' basket. The direction of the alternating possession arrow shall be reversed immediately when the alternating possession throw-in ends.

12.6.5

Een **overtreding** begaan door een team gedurende een inworp uit het beurtelings balbezit, heeft verlies van de inworp vanwege het beurtelings balbezit tot gevolg. De beurtelings balbezitpijl zal direct van richting worden veranderd, aangevende dat de tegenstander van het team dat de overtreding beging, bij de volgende sprongbalsituatie aanspraak maakt op het beurtelings balbezit.

A violation by a team during its alternating possession throw-in causes that team to lose the alternating possession throw-in. The direction of the alternating possession arrow shall be reversed immediately, indicating that the opponents of the violating team shall be entitled to the alternating possession throw-in at the next jump ball situation.

De wedstrijd moet worden voortgezet met het toekennen van de bal voor een inworp aan de tegenstanders van het team dat de overtreding beging, op de plaats van de oorspronkelijke inworp.

- 12.5.6 Een **fout** door een van beide teams begaan:
- Vóór aanvang van een kwart, anders dan het eerste kwart of een verlenging, **of**
 - Gedurende een inworp uit het beurtelingse balbezit, heeft voor het team dat de inworp mag uitvoeren, geen verlies van dit beurtelingse balbezit tot gevolg.

ART.13 HOE DE BAL WORDT GESPEELD

13.1 Definitie

- 13.1.1 Tijdens de wedstrijd wordt de bal uitsluitend met de handen gespeeld, mag worden gepasst, geworpen, getikt, gerold of in elke richting worden gedribbeld, binnen de bepalingen van deze regels.

13.2 Regel

Een speler mag niet rennen met de bal lopen, **opzettelijk** de bal aanraken, schoppen of met enig deel van het been blokkeren, of de bal met de vuist spelen. Echter het **per ongeluk** in contact komen of aanraken van de bal met enig deel van het been raken, is **geen** overtreding.

Een inbreuk van art. 13.2 is een overtreding.

- 13.3 **Straf**
De bal zal aan de tegenstander worden toegekend voor een inworp het dichtst bij de plaats waar de overtreding plaats vond, behalve direct achter het bord.

The game shall then be resumed by awarding the ball to the opponents of the violating team for a throw-in from the place of the original throw-in.

A foul by either team:

- Before the start of a quarter other than the first quarter or an overtime, or
- During the alternating possession throw-in, does not cause the team entitled to the throw-in to lose that alternating possession.

HOW THE BALL IS PLAYED

Definition

During the game, the ball is played with the hand(s) only and may be passed, thrown, tapped, rolled or dribbled in any direction, subject to the restrictions of these rules.

Rule

A player shall not run with the ball, deliberately touch the ball, kick or block it with any part of the leg or strike it with the fist.

However, to accidentally come into contact with or touch the ball with any part of the leg is not a violation.

An infraction of Article 13.2 is a violation.

- Penalty**
The ball shall be awarded to the opponents for a throw-in from the place nearest to the infraction, except from directly behind the backboard.

ART.14 BALBEZIT

14.1 Definitie

- 14.1.1 Het balbezit voor een team **start**, als een speler van dat team een levende bal in bezit heeft door deze vast te houden of er mee te dribbelen, of een levende bal tot zijn/haar beschikking heeft.
- 14.1.2 Balbezit voor een team **duurt voort** zolang:
- Een speler van dat team controle heeft over een levende bal.
 - De bal tussen teamgenoten wordt overgespeeld.
- 14.1.3 Balbezit voor een team **eindigt**, wanneer:
- Een tegenstander balbezit verkrijgt.
 - De bal dood wordt.
 - De bal de handen van een speler heeft verlaten voor een velddoelpoging of vrije worp.

CONTROL OF THE BALL

Definition

Team control starts when a player of that team is in control of a live ball by holding or dribbling it or has a live ball at his/her disposal.

Team control continues when:

- A player of that team is in control of a live ball.
- The ball is being passed between team-mates.

Team control ends when:

- An opponent gains control.
- The ball becomes dead.
- The ball has left the player's hand(s) on a shot for a goal or for a free throw.

ART.15 DOELENDENDE SPELER

15.1 Definitie

- 15.1.1 Een **schot** voor een velddoelpunt of een vrije worp houdt in, dat de bal zich in de hand(en) van een speler bevindt en vervolgens door de lucht in de richting van de basket van de tegenstander wordt geworpen.

Een **tik voor een velddoelpunt** houdt in, dat de bal met de hand(en) in de richting van de basket van de tegenstander wordt gestuurd.

PLAYER IN THE ACT OF SHOOTING

Definition

A shot for a goal or a free throw is when the ball is held in a player's hand(s) and is then thrown into the air towards the opponents' basket.

A tap for a goal is when the ball is directed with the hand(s) towards the opponents' basket.

A dunk for a goal is when the ball is forced downwards into the opponents' basket with one or both hands.

Een **dunk voor een velddoelpunt** houdt in, dat de bal met een of twee handen, neerwaarts door de basket van de tegenstander wordt geduwd.

Een continue beweging bij een actie naar de basket of andere bewegende doelpogingen is een actie van een speler die de bal vangt, terwijl hij/zij voortbeweegt of aan het einde van de dribbel, en dan doorgaat met de doelbeweging, meestal omhoog.

- 15.1.2 De doelpoging bij een schot:
- Start als de speler, naar het oordeel van de scheidsrechter, begint om de bal omhoog te bewegen naar de basket van de tegenstander.
 - Eindigt, als de bal de hand(en) van de speler heeft verlaten of als er een gehele nieuwe doelpoging wordt gemaakt, en in het geval dat hij zich in de lucht bevond, zijn beide voeten zich weer op de speelvloer bevinden.
- 15.1.3 De velddoelpoging met een doorgaande beweging gedurende een actie naar de basket of een andere bewegende doelpoging:
- Start, als de bal tot rust komt in de hand(en) van de speler, aan het einde van een dribbel of door het vangen in de lucht en de speler start, naar het oordeel van de scheidsrechter, de schotbeweging voorafgaand aan het loslaten van de bal voor een velddoelpunt.
 - Eindigt, als de bal de hand(en) van de speler heeft verlaten of als er een gehele nieuwe doelpoging wordt gemaakt, en in het geval dat hij zich in de lucht bevond, zijn beide voeten zich weer op de speelvloer bevinden.
- 15.1.4 Er is geen relatie tussen het aantal legale stappen dat gemaakt wordt en de velddoelpoging.
- 15.1.5 Tijdens de velddoelpoging kunnen/kan de arm(en) van de schutter worden vastgepakt door een tegenstander, waarmee deze voorkomt dat de schutter kan scoren. In dit geval is het niet van belang dat de bal de handen van de speler verlaat.
- 15.1.6 Wanneer een speler aan de velddoelpoging is begonnen en nadat er een fout op hem/haar is gemaakt, de bal wegpasst, wordt hij/zij niet meer beschouwd als een doelende speler.

A continuous movement on drives to the basket or other moving shots is an action of a player who catches the ball while he/she is progressing or upon completion of the dribble and then continues with the shooting motion, usually upwards.

The act of shooting:

- Starts when the player begins, in the judgement of a referee, to move the ball upwards towards the opponents' basket.
- Ends when the ball has left the player's hand(s), or if an entirely new act of shooting is made and, in case of an airborne shooter, both feet have returned to the floor.

The act of shooting in a continuous movement on a drive to the basket or other moving shot:

- Starts when the ball has come to rest in the player's hand(s), upon completion of a dribble or a catch in the air and the player begins, in the judgment of the referee, the shooting motion preceding the release of the ball for a goal.
- Ends when the ball has left the player's hand(s), or if an entirely new act of shooting is made and, in case of an airborne shooter, both feet have returned to the floor.

There is no relationship between the number of legal steps taken and the act of shooting.

During the act of shooting the player might have his/her arm(s) held by an opponent, thus preventing him/her from scoring. In this case it is not essential that the ball leaves the player's hand(s).

When a player is in the act of shooting and after being fouled he/she passes the ball off, he/she is no longer considered to have been in the act of shooting.

ART.16 DOELPUNT: WANNEER GEMAAKT EN ZIJN WAARDE

16.1 Definitie

- 16.1.1 Een **doelpunt** wordt gemaakt, wanneer een levende bal van bovenaf door de basket gaat, erin blijft of geheel door de basket gaat.
- 16.1.2 De **bal** wordt geacht **in de basket** te zijn, wanneer zelfs het kleinste deel van de bal zich in basket en onder het niveau van de ring bevindt.

16.2 Regel

- 16.2.1 Een doelpunt wordt aan het team toegekend, dat de tegenstanders basket aanvalt waarin de bal als volgt is in gegaan:
- Een doelpunt los gelaten uit een vrije worp telt voor één (1) punt.
 - Een doelpunt los gelaten uit het twee(2)-puntengebied telt voor twee (2) punten.
 - Een doelpunt los gelaten uit het drie(3)-puntengebied telt voor drie (3) punten.

GOAL: WHEN MADE AND ITS VALUE

Definition

A goal is made when a live ball enters the basket from above and remains within or passes through the basket entirely.

The ball is considered to be within the basket when the slightest part of the ball is within the basket and below the level of the ring.

Rule

- A goal is credited to the team attacking the opponents' basket into which the ball has entered as follows:
- A goal released from a free throw counts 1 point.
 - A goal released from the 2-point goal area counts 2 points.
 - A goal released from the 3-point goal area counts 3 points.

- Nadat de bal de ring geraakt heeft na de laatste vrije worp en door welke speler dan ook legaal is aangeraakt, voordat deze door de basket ging, telt het doelpunt voor twee (2) punten.

16.2.2 Als een speler **onopzettelijk** een velddoelpunt in zijn/haar eigen basket maakt, telt het doelpunt voor twee (2) punten en zal worden genoteerd op het scoreformulier, als te zijn gemaakt door de aanvoerder van de tegenstanders, die zich op het speelveld bevindt.

16.2.3 Als een speler **opzettelijk** een velddoelpunt in **zijn/haar eigen basket** maakt, begaat een overtreding en de punten worden niet toegekend.

16.2.4 Een speler die veroorzaakt dat de volledige bal van onderen door de basket gaat, begaat een overtreding.

16.2.5 De wedstrijdklok of schotklok moet tenminste 0:00.3 (drietiende van een seconde) of meer aangeven voor een speler om controle over de bal te verkrijgen na een inworp of bij een rebound na de laatste vrije worp om nog een schot voor een velddoelpunt te kunnen ondernemen.
Als de wedstrijdklok of schotklok 0:00.2 of 0:00.1 (tweetiende of ééntiende van een seconde) aangeeft, dan is de enige mogelijkheid voor een geldig velddoelpunt om de bal te tikken of een directe dunk van de bal, waarbij de hand(en) van de doelende speler niet langer de bal aanraken als de wedstrijdklok of schotklok 0.0 weergeven.

- After the ball has touched the ring on a last free throw and is legally touched by any player before it enters the basket, the goal counts 2 points.

If a player accidentally scores a goal in his/her team's basket, the goal counts 2 points and shall be entered on the scoresheet as having been scored by the captain of the opponents' team on the court.

If a player deliberately scores a goal in his/her team's basket, it is a violation and the goal does not count.

If a player causes the entire ball to pass through the basket from below, it is a violation.

The game clock or the shot clock must show 0.3 (3 tenths of a second) or more for a player to gain control of the ball on a throw-in or on a rebound after the last free throw in order to attempt a shot for a goal.

If the game clock or the shot clock show 0.2 or 0.1 the only type of a valid goal that can be made is by tapping or directly dunking the ball, provided that the hand(s) of the player are no longer touching the ball when the game clock or the shot clock show 0.0.

ART.17 INWORP

17.1 Definitie

17.1.1 Een inworp vindt plaats, als de bal in het speelveld wordt geworpen door de speler die de inworp uitvoert.

- 17.1.2
- **Start**, als de bal voor een inworp aan een speler ter beschikking is.
 - **Eindigt**, als:
 - De bal een speler op het speelveld raakt of legaal door een speler wordt aangeraakt.
 - Het team dat de bal mag innemen, een overtreding begaat.
 - Gedurende een inworp, een levende bal tussen de ring en het bord vast komt te zitten.

17.2 Procedure

17.2.1 Een scheidsrechter dient de bal te overhandigen of ter beschikking te stellen aan de speler die de inworp zal uitvoeren. Hij/zij mag de bal eveneens passen of stuiten, mits:

- De scheidsrechter niet meer dan vier (4) meter verwijderd is van de speler die de inworp zal uitvoeren.
- De speler die de inworp zal uitvoeren, zich op de juiste door de scheidsrechter aangewezen plaats bevindt.

17.2.2 De speler moet de bal inwerpen het dichtst bij de plaats waar de inbreuk had plaatsgevonden of waar het spel door de scheidsrechter werd stilgelegd, behalve **direct achter** het bord.

17.2.3 Aan het begin van elk kwart anders dan het eerste kwart en alle verlengingen, zal de inworp worden uitgevoerd aan het verlengde van de middenlijn, tegenover de wedstrijdtafel.

THROW-IN

Definition

A throw-in occurs when the ball is passed on to the court by the out-of-bounds player taking the throw-in.

A throw-in:

- Starts when the ball is at the disposal of the player taking the throw-in.
- Ends when:
 - The ball touches or is legally touched by any player on the court.
 - The team taking the throw-in commits a violation.
 - A live ball lodges between the ring and the backboard during a throw-in.

Procedure

A referee must hand or place the ball at the disposal of the player taking the throw-in. He/she may also toss or bounce pass the ball provided that:

- The referee is no more than 4 m from the player taking the throw-in.
- The player taking the throw-in is at the correct place as designated by the referee.

The player shall take the throw-in from the place nearest to the infraction or where the game was stopped, except from directly behind the backboard.

At the start of all quarters other than the first quarter and all overtimes, the throw-in shall be administered from the centre line extended, opposite the scorer's table.

De speler die de inworp gaat uitvoeren zal zich met een voet aan weerszijden van het verlengde van de middenlijn opstellen en is gerechtigd, de bal naar een teamgenoot te werpen op iedere plaats van het speelveld.

- 17.2.4. Als de wedstrijdklok nog 2:00 minuten of minder aangeeft in het vierde kwart en in elke verlenging volgend op een time-out door het team dat recht heeft op balbezit, heeft de hoofdcoach van dat team het recht om te beslissen of de wedstrijd zal worden voortgezet met een inworp vanaf de inworpmarkering op de aanvalshelft van het team, of vanaf de verdedigingshelft van het team op de plaats het dichtst bij waar de wedstrijd werd gestopt.
- 17.2.5 Na een persoonlijke fout, begaan door een speler van het team in het bezit van een levende bal, of het team dat aanspraak maakt op de bal, zal de wedstrijd worden voortgezet met een inworp vanaf de plaats het dichtst bij waar de inbreuk plaatsvond.
- 17.2.6 Na een technische fout zal de wedstrijd worden voortgezet met een inworp vanaf de plaats het dichtst bij waar de bal was wanneer de technische fout werd gefloten, tenzij anderszins in de regels vastgesteld.
- 17.2.7 Na een onsportieve fout of een diskwalificerende fout zal de wedstrijd worden voortgezet met een inworp vanaf de inworpmarkering op de aanvalshelft van het team, tenzij anderszins in deze regels vastgesteld.
- 17.2.8 Na een gevecht zal de wedstrijd worden voortgezet als bepaald in artikel 39.
- 17.2.9 In het geval de bal in de basket was gegaan, maar de velddoelpoging of de vrije worp is niet geldig, dan zal de wedstrijd worden voortgezet met een inworp aan het verlengde van de vrije-worplijn.
- 17.2.10 Na een geslaagde velddoelpoging of geslaagde laatste vrije worp mag:
- Iedere speler van het niet-scorende team, zal de inworp uitvoeren vanaf iedere plaats vanachter de eindlijn van dat team. Dit is ook van toepassing nadat een scheidsrechter de bal aan een speler heeft overhandigd of de bal tot zijn beschikking heeft gesteld na een time-out of na iedere andere onderbreking van de wedstrijd na een geslaagd velddoelpunt of na een geslaagde laatste vrije worp.
 - De speler die de inworp uitvoert vanachter de eindlijn mag zich zijwaarts en/of achterwaarts bewegen en de bal mag tussen teamgenoten achter de eindlijn worden overgespeeld, maar het tellen van de vijf (5) seconden start op het moment dat de bal ter beschikking staat van de eerste speler buiten het veld.

17.3 Regel

- 17.3.1 De speler die de inworp uitvoert mag **niet**:
- Meer dan vijf (5) seconden gebruiken voor het loslaten van de bal.
 - Op het speelveld stappen, terwijl hij de bal in zijn/haar hand(en) heeft.
 - Veroorzaken dat de bal de vloer buiten het speelveld raakt, nadat de bal voor de inworp is losgelaten.
 - De bal op het speelveld aanraken, voordat deze een andere speler heeft aangeraakt.
 - Veroorzaken dat de bal rechtstreeks in de basket gaat.
 - Van de aangewezen plaats van de inworp achter de grenslijn zijwaarts bewegen in één of in beide richtingen, daarbij een totale afstand van één (1)

The player taking the throw-in shall have one foot on either side of the centre line extended, opposite the scorer's table, and shall be entitled to pass the ball to a team-mate at any place on the court.

When the game clock shows 2:00 minutes or less in the fourth quarter and in each overtime, following a time-out taken by the team that is entitled to the possession of the ball from its backcourt, the head coach of that team has the right to decide whether the game shall be resumed with a throw-in from the throw-in line in the team's frontcourt or from the team's backcourt at the place nearest to where the game was stopped.

Following a personal foul committed by a player of the team in control of a live ball, or of the team entitled to the ball, the game shall be resumed with a throw-in from the place nearest to the infraction.

Following a technical foul, the game shall be resumed with a throw-in from the place nearest to where the ball was located when the technical foul was committed, unless otherwise stated in these rules.

Following an unsportsmanlike or disqualifying foul, the game shall be resumed with a throw-in from the throw-in line at the team's frontcourt, unless otherwise stated in these rules.

Following a fight, the game shall be resumed as stated in Article 39.

Whenever the ball enters the basket, but the goal or the last free throw is not valid, the game shall be resumed with a throw-in from the free-throw line extended.

Following a successful goal or a successful last free throw:

- Any player of the non-scoring team shall take the throw-in from any place behind that team's endline. This is also applicable after a referee hands or places the ball at the disposal of the player taking the throw-in after a time-out or after any interruption of the game following a successful goal or a successful last free throw.
- The player taking the throw-in from behind the endline may move laterally along the endline and/or backwards and the ball may be passed between team-mates, but the 5-second count starts when the ball is at the disposal of the first player out-of-bounds.

Rule

The player taking the throw-in shall not:

- Take more than 5 seconds to release the ball.
- Step on to the court while having the ball in his/herhand(s).
- Cause the ball to touch out-of-bounds, after it has been released on the throw- in.
- Touch the ball on the court before it has touched another player.
- Cause the ball to enter the basket directly.
- Move from the designated throw-in place behind the boundary line laterally in one or both directions, exceeding a total distance of 1 m before releasing the ball. However, he/she is permitted to move

meter overschrijdend, vóórdát de bal wordt losgelaten. Echter, het is hem/haar toegestaan, voor zover de omstandigheden dat toelaten, zich rechtstreeks achterwaarts van de grenslijn af te bewegen verplaatsen.

- 17.3.2 Tijdens een inworp mogen andere spelers **niet**:
- Enig deel van hun lichaam over de grenslijn hebben, vóórdát de bal over de lijn is geworpen.
 - Dichter dan één (1) meter bij de speler te zijn die de bal gaat inwerpen, als op de plaats van de inworp er minder dan twee (2) meter afstand is van de grenslijn tot aan enig obstakel buiten de lijnen.

- 17.3.3 Wanneer de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder in het vierde kwart en in elke verlenging toont, en er is een inworp, dan zal de scheidsrechter het signaal 'illegaal doorkruisen van de grenslijn' als een waarschuwing geven bij het doen uitvoeren van de inworp.

Wanneer een verdedigende speler:

- Enig lichaamsdeel over deze grenslijn beweegt om de inworp te onderbreken, of
- Dichter dan 1m bij de speler is die de inworp uitvoert, als er op de plaats van de inworp minder dan 2m ruimte is.

Is het een overtreding en zal dat leiden tot een technische fout.

Een inbreuk van Art.17.3 is een overtreding.

directly backwards from the boundary line as far as circumstances allow.

During the throw-in other player(s) shall not:

- Have any part of their bodies over the boundary line before the ball has been thrown-in across the boundary line.
- Be closer than 1 m to the player taking the throw-in when the throw-in place has less than 2 m distance between the boundary line and any out-of-bounds obstructions.

When the game clock shows 2:00 minutes or less in the fourth quarter and in each overtime, and there is a throw-in, the referee shall use an illegal boundary line crossing signal as a warning while administering the throw-in.

If a defensive player:

- Moves any part of his/her body over the boundary line to interfere with a throw-in, or
- Is closer than 1 m to the player taking the throw-in when the throw-in place has less than 2 m distance, it is a violation and shall lead to a technical foul.

An infraction of Article 17.3 is a violation.

17.4 Straf

De bal wordt aan de tegenstanders toegekend, voor een inworp op de plaats van de oorspronkelijke inworp.

Penalty

The ball shall be awarded to the opponents for a throw-in from the place of the original throw-in.

ART.18 TIME-OUT

18.1 Definitie

Een **time-out** is een onderbreking van de wedstrijd, aangevraagd door de hoofdcoach of de eerste assistent-coach.

18.2 Regel

- 18.2.1 Iedere time-out zal één (1) minuut duren.
- 18.2.2 Een time-out mag worden verleend tijdens een time-outgelegenheid.
- 18.2.3 Een time-outgelegenheid **start** voor:
- Beide teams, als de bal dood wordt, de wedstrijdklok stilstaat en de scheidsrechter zijn communicatie met de wedstrijdtafel beëindigd heeft.
 - Beide teams, als de bal dood wordt na de laatste geslaagde vrije worp.
 - Het **niet-scorende** team, als er een doelpunt is gemaakt.
- 18.2.4 Een time-outgelegenheid **eindigt**, wanneer de bal ter beschikking staat van een speler voor een inworp of voor de eerste vrije worp.
- 18.2.5 Elk team kan toegekend krijgen:
- Twee (2) time-outs tijdens de eerste helft.
 - Drie (3) time-outs tijdens de tweede helft met een maximum van twee (2) van deze time-outs als de wedstrijdklok twee (2) minuten of minder in het vierde kwart aangeeft.
 - Eén (1) time-out, gedurende iedere verlenging.

TIME-OUT

Definition

A time-out is an interruption of the game requested by the head coach or first assistant coach.

Rule

- Each time-out shall last 1 minute.
- A time-out may be granted during a time-out opportunity.
- A time-out opportunity starts when:
- For both teams, the ball becomes dead, the game clock is stopped and the referee has ended his/her communication with the scorer's table.
 - For both teams, the ball becomes dead following a successful last free throw.
 - For the non-scoring team, a goal is scored.
- A time-out opportunity ends when the ball is at the disposal of a player for a throw-in or for a first free throw.
- Each team may be granted:
- 2 time-outs during the first half.
 - 3 time-outs during the second half with a maximum of 2 of these time-outs when the game clock shows 2:00 minutes or less in the fourth quarter.
 - 1 time-out during each overtime.

<p>18.2.6 Ongebruikte time-outs mogen niet naar de volgende helft of verlenging worden overgedragen.</p> <p>18.2.7 Een time-out wordt aan het team belast, wiens hoofdcoach of eerste assistent-coach als eerste een time-out heeft aangevraagd, tenzij de time-out wordt verleend na een velddoelpunt gemaakt door de tegenstander en zonder dat er een inbreuk op de regels heeft plaats gevonden.</p> <p>18.2.8 Er zal geen time-out aan het scorende team worden toegestaan wanneer de wedstrijdklok twee (2:00) minuten of minder aangeeft, in het vierde (4e) kwart en in elke verlenging en na een succesvol doelpunt, tenzij een scheidsrechter de wedstrijd heeft onderbroken.</p>	<p>Unused time-outs may not be carried over to the next half or overtime.</p> <p>A time-out is charged against the team whose head coach or first assistant coach first made a request unless the time-out is granted following a goal scored by the opponents and without an infraction having been committed.</p> <p>A time-out shall not be permitted to the scoring team when the game clock shows 2:00 minutes or less in the fourth quarter and in each overtime and, following a successful goal unless a referee has interrupted the game.</p>
<p>18.3 Procedure</p> <p>18.3.1 Slechts een hoofdcoach of de eerste assistent-coach heeft het recht een time-out aan te vragen. Hij/zij moet visueel contact met de wedstrijdtafel tot stand brengen of naar wedstrijdtafel toegaan en duidelijk om een time-out vragen, door met zijn/haar handen het vereiste teken te maken.</p> <p>18.3.2 Een aanvraag voor een time-out kan slechts worden ingetrokken, vóórdat het signaal van de timer voor dit verzoek heeft geklonken.</p> <p>18.3.3 De time-out periode:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Start, wanneer de scheidsrechter fluit en het time-outteken geeft. ● Eindigt, wanneer de scheidsrechter fluit en de teams op het speelveld wenkt. <p>18.3.4 Zodra een time-outgelegenheid start, moet de timer zijn signaal laten klinken om de scheidsrechters ervan in kennis te stellen, dat een team een time-out heeft aangevraagd. Indien er een doelpunt wordt gescoord tegen een team dat een time-out heeft aangevraagd, moet de timer de wedstrijdklok onmiddellijk stilzetten en zijn/haar signaal laten klinken.</p> <p>18.3.5 Tijdens de time-out en gedurende een interval van de wedstrijd vóór aanvang van de tweede (2e) en vierde (4e) kwart of vóór iedere verlenging, mogen de spelers het speelveld verlaten en op de spelersbank plaatsnemen en de personen die zich in het spelersbankgebied mogen bevinden, is het toegestaan het speelveld te betreden, mits zij in de omgeving van hun spelersbankgebied verblijven.</p> <p>18.3.6 Indien het verzoek voor een time-out door één van beide teams wordt gedaan, nadat de bal ter beschikking staat van de nemer van de vrije worp voor de eerste vrije worp, moet de time-out worden toegestaan, wanneer:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● De laatste vrije worp geslaagd was. ● De laatste vrije worp, indien niet succesvol, wordt gevolgd door een inworp. ● Er een fout tussen de vrije worpen wordt begaan. In dat geval worden de vrije worp(en) voltooid en vindt de time-out plaats, vóór de uitvoering van de nieuwe straf, tenzij anders bepaald in deze regels. ● Er een fout wordt begaan, vóórdat de bal levend wordt na de laatste vrije worp. In dat geval vindt de time-out plaats, vóór de uitvoering van de nieuwe straf. ● Er een overtreding wordt begaan, vóórdat de bal levend wordt na de laatste vrije worp. In dat geval vindt de time-out plaats, vóór de uitvoering van de inworp. <p>In geval van een opeenvolgende reeks van vrije worpen en/of erop volgend balbezit als uitloeijsel van meer dan</p>	<p>Procedure</p> <p>Only a head coach or first assistant coach has the right to request a time-out. He/she shall establish visual contact with the scorer's table or he/she shall go to the scorer's table and ask clearly for a time-out, making the proper conventional sign with his/her hands.</p> <p>A time-out request may be cancelled only before the timer's signal has sounded for such a request.</p> <p>The time-out period:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Starts when the referee blows his/her whistle and gives the time-out signal. ● Ends when the referee blows his/her whistle and beckons the teams back on the court <p>When a time-out opportunity starts, the timer shall sound his/her signal to notify the referees that a team has requested a time-out. If a goal is scored against a team which has requested a time-out, the timer shall immediately stop the game clock and sound his/her signal.</p> <p>During the time-out and during an interval of play before the start of the second and fourth quarter or each overtime the players may leave the court and sit on the team bench and any person permitted to sit on the team bench may enter the court provided they remain within the vicinity of their team bench area.</p> <p>If the request for the time-out is made by either team after the ball is at the disposal of the free-throw shooter for the first free throw, the time-out shall be granted if:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● The last free throw is successful. ● The last free throw, if not successful, is followed by a throw-in. ● A foul is committed between free throws. In this case the set of free throws shall be completed, and the time-out shall be permitted before the new foul penalty is administered, unless otherwise stated in these rules. ● A foul is committed before the ball becomes live after the last free throw. In this case the time-out shall be permitted before the new foul penalty is administered. ● A violation is committed before the ball becomes live after the last free throw. In this case the time-out shall be permitted before the throw-in is administered.

één (1) enkelvoudige straf, dient iedere reeks als afzonderlijk te worden beschouwd.

In the event of consecutive sets of free throws and/or possession of the ball resulting from more than 1 foul penalty, each set is to be treated separately.

ART.19 VERVANGINGEN

19.1 Definitie

Een vervanging is een onderbreking van de wedstrijd, aangevraagd door de vervanger om speler te worden.

SUBSTITUTION

Definition

A substitution is an interruption of the game requested by the substitute to become a player.

19.2 Regel

19.2.1 Een team mag een speler(s) tijdens een wisselgelegenheid vervangen.

19.2.2 Een wisselgelegenheid **start**, voor:

- Beide teams, als de bal dood wordt en de wedstrijdklok stilstaat en de scheidsrechter zijn communicatie met de wedstrijdtafel beëindigd heeft.
- Beide teams, als de bal dood wordt na de laatste geslaagde vrije worp.
- Het **niet-scorende** team, als er een velddoelpunt wordt gemaakt wanneer de wedstrijdklok twee (2:00) minuten of minder aangeeft in het vierde (4) kwart en in elke verlenging.

19.2.3 Een wisselgelegenheid eindigt, wanneer de bal ter beschikking staat van een speler voor een inworp of voor de eerste vrije worp

19.2.4 Een speler die vervanger is geworden en een vervanger die speler is geworden, mag achtereenvolgens niet aan het spel deelnemen of het speelveld verlaten, totdat de bal weer dood wordt na een periode waarin de wedstrijdklok heeft gelopen, tenzij:

- Het team tot minder dan vijf (5) spelers is teruggebracht.
- De speler die de vrije worpen dient uit te voeren, als uitloeijsel van de herstelbare verkeerde beslissing, zich op de spelersbank bevindt, na legaal te zijn vervangen.

19.2.5 Aan het **scorende** team **zal er geen vervanging worden toegestaan**, wanneer na een geslaagd doelpunt de wedstrijdklok stilstaat en de wedstrijdklok nog twee (2) minuten of minder aan geeft in het vierde (4e) kwart en in elke verlenging, tenzij een scheidsrechter de wedstrijd heeft onderbroken.

19.2.6 Als een speler een behandeling of assistentie krijgt, dan moet hij vervangen worden, tenzij het aantal spelers van dat team tot minder dan vijf (5) spelers op het speelveld is teruggebracht.

Rule

A team may substitute a player(s) during a substitution opportunity.

A substitution opportunity starts when:

- For both teams, the ball becomes dead, the game clock is stopped and the referee has ended his/her communication with the scorer's table.
- For both teams, the ball becomes dead following a successful last free throw.
- For the non-scoring team, a goal is scored when the game clock shows 2:00 minutes or less in the fourth quarter and in each overtime.

A substitution opportunity ends when the ball is at the disposal of a player for a throw- in or a first free throw.

A player who has become a substitute and a substitute who has become a player cannot respectively re-enter the game or leave the game until the ball becomes dead again, after a game clock running period, unless:

- The team is reduced to fewer than 5 players on the court.
- The player entitled to the free-throws as the result of the correction of an error is on the team bench after having been legally substituted.

A substitution shall not be permitted to the scoring team when the game clock is stopped following a successful goal when the game clock shows 2:00 minutes or less in the fourth quarter and in each overtime unless a referee has interrupted the game.

If the player receives any treatment or any assistance, he/she must be substituted unless the team is reduced to fewer than 5 players on the court.

19.3 Procedure

19.3.1 Alleen een vervanger heeft het recht een wissel aan te vragen. Hij/zij (niet de hoofdcoach of de eerste assistent-coach) dient zich naar de wedstrijdtafel te begeven en op een duidelijke manier om een wissel te vragen, door met zijn handen het gebruikelijke signaal te geven of op de stoel voor de vervangers plaats te nemen. Hij/zij moet gereed zijn, om onmiddellijk aan het spel te kunnen deelnemen.

19.3.2 Een aanvraag voor een vervanging mag slechts worden ingetrokken, vóórdat het signaal van de timer voor dit verzoek heeft geklonken.

19.3.3 Zodra een wisselgelegenheid aanvangt, moet de timer zijn/haar signaal laten klinken om de scheidsrechters ervan in kennis te stellen, dat er een aanvraag voor een vervanging is gedaan.

Procedure

Only a substitute has the right to request a substitution. He/she (not the head coach or the first assistant coach) shall go to the scorer's table and ask clearly for a substitution, making the proper conventional sign with his/her hands, or sit on the substitution chair. He/she must be ready to play immediately.

A substitution request may be cancelled only before the timer's signal has sounded for such a request.

When a substitution opportunity starts, the timer shall sound his/her signal to notify the referees that a request for a substitution has been made.

- 19.3.4 De vervanger moet buiten de lijnen van het speelveld verblijven, tot de scheidsrechter fluit, het wisselteken geeft en hem/haar wenkt het speelveld te betreden.
- 19.3.5 Een speler die vervangen is, mag zich direct naar zijn/haar spelersbank begeven, zonder zich bij de timer of de scheidsrechter te hoeven afmelden.
- 19.3.6 Vervangingen dienen zo snel mogelijk te zijn voltooid. Een speler die zijn/haar vijfde (5e) fout heeft begaan of gediskwalificeerd is, dient ogenblikkelijk te worden vervangen (binnen ongeveer dertig (30) seconden). Indien er naar het oordeel van de scheidsrechter sprake is van vertraging, moet het in overtreding zijnde team met een time-out worden belast. Indien het team geen time-out over heeft, kan een technische fout voor het vertragen van de wedstrijd aan de hoofdcoach worden belast, genoteerd als ('B').
- 19.3.7 Als een vervanging is aangevraagd gedurende een time-out of een onderbreking van de wedstrijd, behalve tijdens de rust-interval, dan moet de vervanger vóór hij het speelveld betreedt, zich bij de timer melden.
- 19.3.8 Als de nemer van de vrije worpen vervangen moet worden, omdat hij:
- Geblesseerd is.
 - Vijf (5) fouten heeft begaan.
 - Gediskwalificeerd is.
- Moeten de vrije worpen door zijn/haar vervanger worden uitgevoerd die niet eerder mag worden vervangen nadat hij/zij heeft gespeeld in de periode waarin de wedstrijd klok heeft gelopen.
- 19.3.9 Indien het verzoek voor een vervanging wordt gedaan door één van beide teams, **nadat** de bal ter beschikking staat van de nemer van de vrije worp voor de eerste vrije worp, moet de **vervanging** worden toegestaan, wanneer:
- De laatste vrije worp geslaagd was.
 - Er na de laatste vrije worp, indien niet succesvol, een inworp volgt.
 - Er een fout tussen de vrije worpen wordt begaan. In dat geval worden de vrije worp(en) voltooid en vindt de vervanging plaats, vóór de uitvoering van de nieuwe straf, tenzij anders in deze regels bepaald.
 - Er een fout wordt begaan, vóórdat de bal levend wordt na de laatste vrije worp. In dat geval vindt de vervanging plaats, vóór de uitvoering van de nieuwe straf.
 - Er een overtreding wordt begaan, vóórdat de bal levend wordt na de laatste vrije worp. In dat geval vindt de vervanging plaats vóór de uitvoering van de inworp.
- In geval van een opeenvolgende reeks van vrije worpen als uitloeijsel van meer dan één (1) enkelvoudige straf, dient iedere reeks als afzonderlijk te worden beschouwd.

The substitute shall remain outside the boundary line until the referee blows his/her whistle, gives the substitution signal and beckons him/her to enter the court.

The player being substituted is permitted to go directly to his/her team bench without reporting either to the timer or the referee.

Substitutions shall be completed as quickly as possible. A player who has committed 5 fouls or has been disqualified must be substituted immediately (taking no more than 30 seconds). If, in the judgement of a referee, there is a delay of the game, a time-out shall be charged against the offending team. If the team has no time-out remaining, a technical foul for delaying the game may be charged against the head coach, entered with a 'B'.

If a substitution is requested during a time-out or during an interval of play other than the half-time interval, the substitute must report to the timer before entering the game.

If the free-throw shooter must be substituted because he:

- Is injured, or
- Has committed 5 fouls, or
- Has been disqualified,

the free throw(s) must be attempted by his/her substitute who may not be substituted again until after he/she has played in the next game clock running period.

If the request for a substitution is made by either team after the ball is at the disposal of the free-throw shooter for the first free throw, the substitution shall be granted if:

- The last free throw is successful.
- The last free throw, if not successful, is followed by a throw-in.
- A foul is committed between free throws. In this case the free throw(s) shall be completed, and the substitution shall be permitted before the new foul penalty is administered, unless otherwise stated in these rules.
- A foul is committed before the ball becomes live after the last free throw. In this case the substitution shall be permitted before the new foul penalty is administered.
- A violation is committed before the ball becomes live after the last free throw. In this case the substitution shall be permitted before the throw-in is administered.

In the event of consecutive sets of free throws and/or possession of the ball resulting from more than 1 foul penalty, each set is to be treated separately.

ART.20 VERBEURD VERKLAARDE WEDSTRIJD

20.1 Regel

Een team verliest de wedstrijd door verbeurd verklaren als:

- Het team niet aanwezig is of niet in staat is om vijf (5) spelers op te stellen, gereed om te kunnen spelen, vijftien (15) minuten na het geplande aanvangstijdstip.

GAME LOST BY FORFEIT

Rule

A team shall lose the game by forfeit if:

- The team is not present or is unable to field 5 players ready to play 15 minutes after the game is scheduled to start.
- Its actions prevent the game from being played.

- Haar acties voorkomen, dat de wedstrijd gespeeld kan worden.
- Het weigert te spelen, na hiertoe opdracht van de 'crew chief' te hebben gekregen.

- It refuses to play after being instructed to do so by the crew chief.

<p>20.2 Straf</p> <p>20.2.1 De wedstrijd wordt aan de tegenstanders toegekend en de score wordt op twintig tegen nul (20 tegen 0) bepaald. Tevens ontvangt het in gebreke zijnde team nul (0) punten in de rangschikking.</p> <p>20.2.2 In geval van een reeks van dubbelwedstrijden (thuis en uit), waarbij de gescoorde punten worden opgeteld én tijdens de Play-Offs ('best of three (3)'), verliest het team dat in gebreke blijft bij de eerste, de tweede of de derde wedstrijd, de hele reeks of de Play-Offs door 'Verbeurd verklaren'. Dit geldt niet voor 'best of five (5)' Play-Offs.</p> <p>20.2.3 Indien een team gedurende een toernooi twee keer een wedstrijd 'verloren verklaren' krijgt, zal dat team worden gediskwalificeerd in het toernooi en zullen alle resultaten van de gespeelde wedstrijden door dit team op nul worden gezet.</p>	<p>Penalty</p> <p>The game shall be awarded to the opponents and the score shall be 20 to 0. Furthermore, the forfeiting team shall receive 0 classification points.</p> <p>For a 2-games (home and away) total points series (aggregate score) and for Play- Offs (best of 3), the team that forfeits in the first, second, or third game shall lose the series or Play-Offs by 'forfeit'. This does not apply for Play-Offs (best of 5 and best of 7).</p> <p>If in a tournament the team forfeits for the second time, the team shall be disqualified from the tournament and the results of all games played by this team shall be nullified.</p>
---	--

ART.21 VERLOREN VERKLAARDE WEDSTRIJD

- 21.1 Regel**
Een team zal een wedstrijd door 'in gebreke' verliezen als, tijdens een wedstrijd, het team minder dan twee (2) spelers op het speelveld heeft, gereed om te kunnen spelen.

GAME LOST BY DEFAULT

- Rule**
A team shall lose a game by default if, during the game, the team has fewer than 2 players on the court ready to play.

<p>21.2 Straf</p> <p>21.2.1 Indien het team waaraan de wedstrijd wordt toegekend voor staat, is de bereikte stand op het moment van de onderbreking de eindstand. Staat het team, waaraan de wedstrijd is toekend niet voor, dan moet als uitslag twee tegen nul (2 tegen 0) ten gunste van dit team worden genoteerd. Het in gebreke zijnde team ontvangt één (1) punt in de rangschikking.</p> <p>21.2.2 In geval van een reeks van dubbelwedstrijden (thuis en uit), waarbij de gescoorde punten worden opgeteld, verliest het team dat in gebreke blijft bij de eerste of de tweede wedstrijd, de gehele reeks door 'In gebreke blijven'.</p>	<p>Penalty</p> <p>If the team to which the game is awarded is ahead, the score shall stand as at the time when the game was stopped. If the team to which the game shall be awarded is not ahead, the score shall be 2 to 0 in its favour. The defaulting team shall receive 1 classification point.</p> <p>For a 2-games (home and away) total points series (aggregate score), the team that defaults in the first or in the second game shall lose the series by 'default'.</p>
--	---

5.0 REGEL 5 OVERTREDINGEN / VIOLATIONS

ART.22 OVERTREDINGEN

22.1 Definitie
Een overtreding is een inbreuk op de regels.

22.2 Straf
De bal wordt toegekend aan de tegenstanders voor een inworp het dichtst bij de plaats van de inbreuk, behalve direct achter het bord, tenzij anders door de regels bepaald.

VIOLATIONS

Definition
A violation is an infraction of the rules.

Penalty
The ball shall be awarded to the opponents for a throw-in from the place nearest to the infraction, except from directly behind the backboard, unless otherwise stated in these rules.

ART.23 SPELER UIT EN BAL UIT

23.1 Definitie

23.1.1 Een **speler** is uit, als enig deel van zijn lichaam de vloer of een voorwerp raakt, anders dan een speler boven, op of buiten de grenslijnen.

23.1.2 De **bal** is uit, wanneer het in aanraking komt met:

- Een speler of elk andere persoon buiten de grenslijnen.
- De vloer of een voorwerp boven, op, of buiten de grenslijnen.
- De steunen van het bord, de achterkant van het bord of elk ander voorwerp boven het speelveld.

23.2 Regel

23.2.1 Het uitgaan van de bal wordt, alvorens uit te gaan, veroorzaakt door de speler die als laatste door de bal werd geraakt of aangeraakt, zelfs als de bal uitgaat door iets anders dan een speler te raken.

23.2.2 Indien de bal uit is, als gevolg van het raken of aanraken van de bal door een speler op of buiten de grenslijnen, dan heeft deze speler het uitgaan van de bal veroorzaakt.

23.2.3 Indien een speler(s) zich **tijdens** een balvast situatie buiten het speelveld of naar zijn verdedigingshelft beweegt, doet er zich een sprongbalsituatie voor.

PLAYER OUT-OF-BOUNDS AND BALL OUT-OF-BOUNDS

Definition

A player is out-of-bounds when any part of his/her body is in contact with the floor, or any object other than a player above, on or outside the boundary line.

The ball is out-of-bounds when it touches:

- A player or any other person who is out-of-bounds.
- The floor or any object above, on or outside the boundary line.
- The backboard supports, the back of the backboards or any object above the court.

Rule

The ball is caused to go out-of-bounds by the last player to touch or be touched by the ball before it goes out-of-bounds, even if the ball then goes out-of-bounds by touching something other than a player.

If the ball is out-of-bounds because of touching or being touched by a player who is on or outside the boundary line, this player causes the ball to go out-of-bounds.

If a player moves out-of-bounds or to his/her backcourt during a held ball, a jump ball situation occurs.

ART.24 DRIBBELEN

24.1 Definitie

24.1.1 Een dribbel is een beweging van een levende bal uitgevoerd door een speler in balbezit, die de bal werpt, tikt, rolt of stuit op het speelveld.

24.1.2 **Een dribbel start**, als een speler, na controle over een levende bal op het speelveld verkregen te hebben, deze op het speelveld werpt, tikt, rolt, of stuitert en aanraakt, vóórdat deze met een andere speler in aanraking komt.

Tijdens een dribbel mag de speler geen deel van zijn/haar hand onder de bal plaatsen en de bal van het ene punt naar het andere dragen of de bal tot stilstand brengen en dan verder dribbelen.

Tijdens een dribbel mag de bal in de lucht worden geworpen, mits de bal de speelvloer of een andere speler raakt, voordat de speler die de bal had opgeworpen deze weer met zijn/haar hand raakt.

Er is geen limiet aan het aantal stappen dat een speler mag nemen, wanneer de bal niet met zijn/haar hand in aanraking is.

DRIBBLING

Definition

A dribble is the movement of a live ball caused by a player in control of that ball who throws, taps, rolls or bounces the ball on the court.

A dribble starts when a player, having gained control of a live ball on the court throws, taps, rolls or bounces it on the court and touches it again before it touches another player.

During a dribble the player may not place any part of his/her hand under the ball and carry it from one point to another or bring the ball to a pause and then continue to dribble.

During a dribble the ball may be thrown into the air provided the ball touches the court or another player before the player who threw it touches it again with his/her hand. There is no limit to the number of steps a player may take when the ball is not in contact with his/her hand.

A dribble ends when the player touches the ball with both hands simultaneously or permits the ball to come to rest in one or both hands.

Een dribbel eindigt, zodra de speler de bal gelijktijdig met beide handen raakt, of de bal in een of beide handen tot rust laat komen.

24.1.3 Een speler die per ongeluk controle over de bal verliest en daarop weer controle over een levende bal op het speelveld verkrijgt, wordt beschouwd de bal te **fumbelen**.

24.1.4 De volgende acties zijn geen dribbels:

- Opeenvolgende velddoelpogingen.
- Het 'fumbelen' van de bal bij de start of aan het einde van een dribbel.
- Pogingen de bal te bemachtigen, door hem buiten het bereik van andere spelers weg te tikken.
- Het tikken van de bal buiten de controle van een andere speler.
- Het onderscheppen van een pass en controle over de bal verkrijgen.
- Het werpen van de bal van de ene hand naar de andere hand, waarbij het toegestaan is, de bal tot rust te laten komen vóór deze de vloer raakt, mits de loopregel daarbij niet wordt overtreden.
- Het gooien van de bal tegen het bord en dan weer controle over de bal verkrijgen.

24.2

Regel

Een speler mag niet, na zijn/haar eerste dribbel beëindigd te hebben, voor de tweede maal gaan dribbelen, tenzij hij/zij, tussen de twee (2) dribbels in, controle over de levende bal op het speelveld verloor ten gevolge van:

- Een schot voor een velddoelpunt.
- Een aanraking van de bal door een tegenstander.
- Een pass of fumble die door een andere speler is geraakt of aangeraakt.

ART.25 LOPEN

25.1 Definitie

25.1.1 **Lopen** is een ongeoorloofde beweging van één of beide voeten buiten de in dit artikel aangegeven grenzen, in welke richting dan ook, zolang de speler op het speelveld in het bezit is van een levende bal.

25.1.2 Een pivot is de legale beweging, waarbij een speler die een levende bal op het speelveld vasthoudt, één of meer keren met dezelfde voet in een willekeurige richting stapt, terwijl de andere voet, de pivotvoet genoemd, op het contactpunt met het veld wordt gehouden.

25.2 Regel

25.2.1 **Bepalen van de pivotvoet voor een speler die op het speelveld een levende bal ontvangt:**

- Een speler die de bal vangt terwijl deze met beide voeten op het speelveld stil staat:
 - Op het moment dat één voet wordt opgetild, wordt de **andere** voet de pivotvoet.
 - Om een dribbel te starten mag de pivotvoet niet opgetild worden, voordat de bal de hand(en) heeft verlaten.
 - Om te passen of te schieten mag de speler afzetten/opspringen van de pivotvoet, maar dan mag geen enkele voet de vloer meer raken, voordat de bal de hand(en) heeft verlaten.
- Een speler die de bal vangt, terwijl hij/zij in beweging is of een dribbel beëindigt mag twee stappen maken om te komen tot een stop, een pass of een schot.

A player who accidentally loses and then regains control of a live ball on the court is considered to have fumbled the ball.

The following are not dribbles:

- Successive shots for a goal.
- Fumbling the ball at the start or at the end of a dribble.
- Attempts to gain control of the ball by tapping it from the vicinity of other players.
- Tapping the ball from the control of another player.
- Deflecting a pass and gaining control of the ball.
- Tossing the ball from hand to hand and allowing it to come to rest in one or both hands before touching the court, provided that no travelling violation is committed.
- Throwing the ball against the backboard and regaining the control of the ball.

Rule

A player shall not dribble for a second time after his/her first dribble has ended unless between the 2 dribbles he/she has lost control of a live ball on the court because of:

- A shot for a goal.
- A touch of the ball by an opponent.
- A pass or fumble that has touched or been touched by another player.

TRAVELLING

Definition

Travelling is the illegal movement of one foot or both feet beyond the limits outlined in this article, in any direction, while holding a live ball on the court.

A pivot is the legal movement in which a player who is holding a live ball on the court steps once or more than once in any direction with the same foot, while the other foot, called the pivot foot, is kept at its point of contact with the court.

Rule

Establishing a pivot foot by a player who catches a live ball on the court:

- A player who catches the ball while standing with both feet on the court:
 - The moment one foot is lifted, the other foot becomes the pivot foot.
 - To start a dribble, the pivot foot may not be lifted before the ball is released from the hand(s).
 - To pass or shoot for a goal, the player may jump off a pivot foot, but neither foot may be returned to the court before the ball is released from the hand(s).
- A player who catches the ball while he/she is progressing, or upon completion of a dribble, may

- Als, na het ontvangen van de bal, een speler bij zijn/haar dribbelstart de bal zal moeten loslaten, dan is dit voor zijn/haar tweede stap.
- De eerste stap vindt plaats als één of beide voeten de vloer raken na controle te hebben gekregen over de bal.
- De tweede stap vindt plaats na de eerste stap wanneer de andere voet of beide voeten tegelijkertijd de vloer raken.
- Wanneer een speler die bij zijn/haar eerste stap tot een stop komt, beide voeten op de vloer heeft of de voeten raken tegelijkertijd de vloer dan mag hij/zij elke voet benutten als zijn/haar pivotvoet. Als hij/zij dan opspringt van de vloer met beide voeten dan mag geen van de voeten op de vloer terugkeren, voordat de bal de hand(en) heeft verlaten.
- Wanneer een speler landt met één voet dan mag hij/zij alleen pivoteren met gebruik van die voet.
- Als een speler opspringt van één voet bij de eerste stap dan mag hij/zij landen met twee voeten tegelijkertijd bij de tweede stap. In deze situatie mag de speler niet meer pivoteren met één van de voeten. Als dan één of beide voeten van de vloer worden opgetild, dan mag geen van de voeten terugkeren op de vloer, voordat de bal de hand(-en) heeft verlaten
- Als beide voeten van de vloer zijn en de speler landt op beide voeten tegelijkertijd, dan wordt op het moment dat één voet wordt opgetild de andere voet de pivotvoet.
- Een speler mag niet achter elkaar de vloer aanraken met dezelfde voet of beide voeten aan het einde van zijn/haar dribbel of bij het verkrijgen van controle over de bal.

25.2.2 Een speler die valt, ligt of op de vloer zit:

- Het is toegestaan als de speler, terwijl de bal wordt vastgehouden, valt en over de vloer glijdt of al zittend of liggend controle over de bal probeert te verkrijgen.
- Het is **een overtreding**, wanneer de speler daarna rolt of probeert op te staan, terwijl de bal wordt vastgehouden.

ART.26 DRIE (3) SECONDEN

26.1 Regel

- 26.1.1 Een speler mag zich niet langer dan drie (3) opeenvolgende seconden in het beperkte gebied van de tegenstander ophouden, zolang zijn/haar team op de **aanvalshelft** in het bezit is van een levende bal en de wedstrijd klok loopt.
- 26.1.2 Er moet rekening worden gehouden met een speler die:
- Een poging doet het beperkte gebied te verlaten.
 - Zich in het beperkte gebied bevindt, wanneer hij/zij of een teamgenoot een velddoelpoging onderneemt en de bal net de hand(en) voor een velddoelpoging verlaat of heeft verlaten.
 - In het beperkte gebied dribbelt om een velddoelpoging te ondernemen en zich daarin minder dan drie (3) seconden heeft opgehouden.
- 26.1.3 Om zich buiten het beperkte gebied te plaatsen, moet de speler met beide voeten buiten het beperkte gebied op de speelvloer staan.

take two steps in coming to a stop, passing or shooting the ball:

- If, after receiving the ball, a player shall release the ball to start his/her dribble before his/her second step.
- The first step occurs when one foot or both feet touch the court after gaining control of the ball.
- The second step occurs after the first step when the other foot touches the court or both feet touch the court simultaneously.
- If the player who comes to a stop on his/her first step has both feet on the court or they touch the court simultaneously, he/she may pivot using either foot as his/her pivot foot. If he/she then jumps with both feet, no foot may return to the court before the ball is released from the hand(s).
- If a player lands with one foot he/she may only pivot using that foot.
- If a player jumps off one foot on the first step, he/she may land with both feet simultaneously for the second step. In this situation, the player may not pivot with either foot. If one foot or both feet then leave the court, no foot may return to the court before the ball is released from the hand(s).
- If both feet are off the court and the player lands on both feet simultaneously, the moment one foot is lifted the other foot becomes the pivot foot.
- A player may not touch the court consecutively with the same foot or both feet after ending his/her dribble or gaining control of the ball.

A player falling, lying or sitting on the court:

- It is legal when a player falls and slides on the court while holding the ball or, while lying or sitting on the court, gains control of the ball.
- It is a violation if the player then rolls or attempts to stand up while holding the ball.

3 SECONDS

Rule

A player shall not remain in the opponents' restricted area for more than 3 consecutive seconds while his/her team is in control of a live ball in the frontcourt and the game clock is running.

Allowances must be made for a player who:

- Makes an attempt to leave the restricted area.
- Is in the restricted area when he/she or his/her team-mate is in the act of shooting and the ball is leaving or has just left the player's hand(s) on the shot for a goal.
- Dribbles in the restricted area to shoot for a goal after having been there for less than 3 consecutive seconds.

To establish himself outside the restricted area, the player must place both feet on the court outside the restricted area.

ART.27 ZWAAR BEWAAKTE SPELER**27.1 Definitie**

Een speler die een levende bal op het speelveld vasthoudt, wordt zwaar bewaakt, als een tegenstander in een actieve legale verdedigingshouding is op een afstand van niet meer dan een (1) meter.

27.2 Regel

Een zwaarbewaakte speler moet de bal binnen vijf (5) seconden passen, schieten of dribbelen.

ART.28 ACHT (8) SECONDEN**28.1 Regel****28.1.1** Telkens wanneer:

- een speler op zijn **verdedigingshelft** balbezit verkrijgt over een **levende** bal,
- Bij een inworp, de bal legaal wordt aangeraakt door een speler of een speler raakt op de verdedigingshelft en het team van de speler die de inworp uitvoerde controle over de bal verkrijgt op zijn verdedigingshelft,

moet dat team binnen acht (8) seconden de bal op haar aanvalshelft hebben gebracht.

28.1.2 Het team heeft ervoor gezorgd dat de bal naar de aanvalshelft gaat, als:

- De bal, niet in controle van enige speler, de aanvalshelft heeft geraakt,
- De bal legaal aangeraakt is door, of een aanvallende speler raakt die volledig met twee voeten in contact is met zijn/haar aanvalshelft,
- De bal legaal is aangeraakt door, of raakt een verdedigende speler die met een deel van zijn/haar lichaam in contact is met zijn/haar verdedigingshelft,
- De bal een scheidsrechter raakt die met een deel van zijn/haar lichaam in contact is met de aanvalshelft van het team dat controle heeft over de bal.
- Tijdens een dribbel van verdedigingshelft naar de aanvalshelft, zowel de bal als beide voeten van de dribbelaar volledig in contact zijn met de aanvalshelft.

28.1.3 De acht (8) seconden periode gaat verder met de resterende tijd wanneer hetzelfde team dat eerder de controle over de bal had, een inworp op haar verdedigingshelft is toegekend als gevolg van:

- Een uitbal.
- Een speler van hetzelfde team gewond is geraakt.
- Een technische fout begaan door dat team
- Een sprongbalsituatie.
- Een dubbelfout.
- Gelijkwaardige straffen tegen beide teams die elkaar opheffen.

CLOSELY GUARDED PLAYER**Definition**

A player who is holding a live ball on the court is closely guarded when an opponent is in an active legal guarding position at a distance of no more than 1 m.

Rule

A closely guarded player must pass, shoot or dribble the ball within 5 seconds.

8 SECONDS**Rule**

Whenever:

- A player in the backcourt gains control of a live ball, or
 - On a throw-in, the ball touches or is legally touched by any player in the back- court and the team of that player taking the throw-in remains in control of the ball in its backcourt,
- that team must cause the ball to go into its frontcourt within 8 seconds.

The team has caused the ball to go into its frontcourt whenever:

- The ball, not in control of any player, touches the frontcourt.
- The ball touches or is legally touched by an offensive player who has both feet completely in contact with his/her frontcourt.
- The ball touches or is legally touched by a defensive player who has part of his/her body in contact with his/her backcourt.
- The ball touches a referee who has part of his/her body in contact with the frontcourt of the team in control of the ball.
- During a dribble from the backcourt to the frontcourt, the ball and both feet of the dribbler are completely in contact with the frontcourt.

The 8-second period shall continue with any time remaining when the same team that previously had control of the ball is awarded a throw-in in the backcourt, as a result of:

- A ball having been caused to go out-of-bounds.
- A player of the same team having been injured.
- A technical foul committed by that team.
- A jump ball situation.
- A double foul.
- A cancellation of equal penalties on both teams.

ART.29 VIERENTWINTIG (24) SECONDEN

29.1 Regel

- 29.1.1 Telkens wanneer:
- een speler op het **speelveld controle over een levende** bal verkrijgt,
 - Bij een inworp, de bal een speler raakt of legaal is aangeraakt door een speler op de speelvloer en het team, van de speler die de inworp uitvoerde, in balbezit blijft,
- dient dat team binnen vierentwintig (24) seconden een velddoelpoging te hebben ondernomen.

Voor het kunnen vaststellen van een velddoelpoging binnen vierentwintig (24) seconden moet:

- De bal de hand(en) van de speler hebben verlaten, vóórdat het signaal van de schotklok klinkt, **én**
- Nádat de bal de hand(en) van de speler heeft verlaten, moet de bal de ring raken, óf in de basket zijn.

- 29.1.2 Wanneer er een **velddoelpoging tegen het einde van de schotklok periode wordt ondernomen** en het signaal van de schotklok klinkt terwijl de bal in de lucht is:

- Vindt er geen overtreding plaats, las de bal in de basket gaat. Het signaal wordt genegeerd en het doelpunt telt.
- Vindt er geen overtreding plaats, als de bal de ring raakt, maar niet in de basket gaat. Het signaal wordt genegeerd en de wedstrijd wordt voortgezet.
- Vindt er een overtreding plaats, als de bal de ring mist.
- Echter als de tegenstanders een onmiddellijk en ondubbelzinnig controle over de bal hebben verkregen zal het signaal worden genegeerd en de wedstrijd worden voortgezet.
- Als het bord voorzien is van gele verlichting aan de rand van de bovenzijde dan zal de verlichting voorrang hebben op het signaal van de schotklok.

Alle beperkingen met betrekking tot 'goaltending' en 'Interference' **blijven van toepassing.**

29.2 Procedure

- 29.2.1 Na een sprongbal of na een inworp vanaf de middenlijn aan het begin van een ander kwart dan het eerste kwart of de verlenging, als een speler de controle krijgt over een levende bal op het veld, ongeacht of deze zich op de verdedigingshelft of aanvalshelft bevindt, zal de schotklok worden gestart met 24 seconden.

- 29.2.2 De schotklok zal worden teruggezet wanneer de wedstrijd gestopt wordt door een scheidsrechter:
- Voor een fout of een overtreding (behalve voor een uitbal) door het team dat niet in balbezit is.
 - Vanwege elke geldige reden veroorzaakt door het team dat niet in balbezit is,
 - Vanwege elke geldige reden veroorzaakt door geen van beide teams.

In deze situaties zal balbezit aan hetzelfde team worden toegekend dat hiervoor controle over de bal had. Als de inworp wordt uitgevoerd:

- Op de verdedigingshelft van het team, zal de schotklok worden teruggezet naar vierentwintig (24) seconden.
- Op de aanvalshelft van het team dan wordt de schotklok als volgt teruggezet:

SHOT CLOCK

Rule

Whenever:

- A player gains control of a live ball on the court,
 - On a throw-in, the ball touches or is legally touched by any player on the court and the team of that player taking the throw-in remains in control of the ball,
- that team must attempt a shot for a goal within 24 seconds.

To constitute a shot for a goal within 24 seconds:

- The ball must leave the player's hand(s) before the shot clock signal sounds, and
- After the ball has left the player's hand(s), the ball must touch the ring or enter the basket.

When a shot for a goal is attempted near the end of the shot clock period and the shot clock signal sounds while the ball is in the air:

- If the ball enters the basket, no violation has occurred, the signal shall be disregarded and the goal shall count.
- If the ball touches the ring but does not enter the basket, no violation has occurred, the signal shall be disregarded and the game shall continue.
- If the ball misses the ring, a violation has occurred. However, if the opponents gain an immediate and clear control of the ball, the signal shall be disregarded and the game shall continue.
- When the backboard is equipped with yellow lighting along its perimeter at the top, the lighting takes precedence over the shot clock signal sound.

All restrictions related to goaltending and interference shall apply.

29.2 Procedure

After a jump ball or after a throw-in from the centre line at the start of a quarter other than the first quarter or overtime, if a player gains control of a live ball on the court, regardless whether in the backcourt or frontcourt, the shot clock shall be started with 24 seconds.

The shot clock shall be reset whenever the game is stopped by a referee:

- For a foul or violation (not for the ball having been caused to go out-of-bounds) by the team not in control of the ball,
- For any valid reason caused by the team not in control of the ball,
- For any valid reason not caused with either team.

In these situations, the possession of the ball shall be awarded to the same team that previously had control of the ball. If the throw-in is then administered in that team's:

- Backcourt, the shot clock shall be reset to 24 seconds.
- Frontcourt, the shot clock shall be reset as follows:
 - If 14 seconds or more are displayed on the shot clock at the time when the game was stopped,

- Als er veertien (14) seconden of meer zichtbaar zijn op de schotklok op het moment dat de wedstrijd werd onderbroken, zal de schotklok niet worden teruggezet, maar zal deze worden voortgezet vanaf het moment dat deze werd onderbroken.
- Als er dertien (13) seconden of minder zichtbaar zijn op de schotklok op het moment dat de wedstrijd werd onderbroken, zal de schotklok worden teruggezet naar veertien (14) seconden.

Echter, als de wedstrijd gestopt wordt door een scheidsrechter voor een geldige reden die niet gekoppeld is aan één van de teams en, indien naar het oordeel van de scheidsrechters de tegenstanders nadeel van het terugzetten van de schotklok zou ondervinden, zal de tijd op de schotklok worden voortgezet vanaf het moment waarop de tijd was onderbroken.

- 29.2.3 De schotklok zal worden teruggezet als er een inworp wordt toegekend aan het team van de tegenstander, nadat de wedstrijd werd gestopt door de scheidsrechter voor een fout of een overtreding (inclusief het buiten het veld gaan van de bal) begaan door het team in balbezit.

De schotklok zal ook worden teruggezet als een nieuw aanvallend team de inworp krijgt toegekend volgens de beurtelingsbalbezit procedure.

Als de inworp wordt uitgevoerd:

- Op de verdedigingshelft van het team, dan zal de schotklok naar een nieuwe 24 seconden worden teruggezet.
- Op de aanvalshelft van het team, dan zal de schotklok naar 14 seconden worden teruggezet.

- 29.2.4 Wanneer de wedstrijd wordt gestopt door een scheidsrechter door een technische fout begaan door het team in balbezit, dan zal de wedstrijd worden hervat met een inworp vanaf de plaats het dichtst bij de plaats waar de wedstrijd werd gestopt. De schotklok zal niet worden teruggezet maar zal verder gaan vanaf de tijd waarop deze was gestopt.

- 29.2.5 Wanneer de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder toont in het vierde kwart of verlenging, volgend op een time-out genomen door het team dat recht op de bal op zijn verdedigingshelft heeft, dan heeft de hoofdcoach van dat team het recht om te beslissen of de direct daarop volgende inworp zal worden uitgevoerd bij de inworpmarkering op de aanvalshelft van het team, of op de verdedigingshelft van dat team het dichtst bij de plaats waar de wedstrijd werd gestopt..

Na de time-out zal de inworp als volgt worden uitgevoerd:

- Als dit als gevolg van het feit dat de bal buiten het veld is gegaan en vanaf het teams:
 - Verdedigingshelft, dan zal de schotklok verder gaan vanaf de tijd waarop deze was gestopt.
 - Aanvalshelft: als de schotklok 13 seconden of minder aangeeft dan zal verder worden gespeeld vanaf de tijd waarop deze was gestopt. Als de schotklok 14 seconden of meer aangeeft dan zal deze naar 14 seconden worden teruggezet.
- Als dit als gevolg is van een fout of overtreding (niet wanneer de bal buiten het veld is gegaan) en vanaf het teams:
 - Verdedigingshelft, dan zal de schotklok naar 24 seconden worden teruggezet.
 - Aanvalshelft van het team, dan zal de schotklok naar 14 seconden worden teruggezet.

the shot clock shall not be reset, but shall continue from the time it was stopped.

- If 13 seconds or less are displayed on the shot clock at the time when the game was stopped, the shot clock shall be reset to 14 seconds.

However, if the game is stopped by a referee for any valid reason not connected with either team and, in the judgement of a referee, the reset of the shot clock would place the opponents at a disadvantage, the shot clock shall continue from the time it was stopped.

The shot clock shall be reset whenever a throw-in is awarded to the opponents' team after the game is stopped by a referee for a foul or violation (including for the ball having been caused to go out-of-bounds) by the team in control of the ball.

The shot clock shall also be reset if the new offensive team is awarded a throw-in according to the alternating possession procedure.

If the throw-in is then administered in that team's:

- Backcourt, the shot clock shall be reset to a new 24 seconds.
- Frontcourt, the shot clock shall be reset to 14 seconds.

Whenever the game is stopped by a referee for a technical foul committed by the team in control of the ball, the game shall be resumed with a throw-in from the place nearest to where the game was stopped. The shot clock shall not be reset but shall continue from the time it was stopped.

When the game clock shows 2:00 minutes or less in the fourth quarter or overtime, following a time-out taken by the team that is entitled to the possession of the ball from its backcourt, the head coach of that team has the right to decide whether the game shall be resumed with a throw-in from the throw-in line in the team's frontcourt or from the team's backcourt at the place nearest to where the game was stopped.

After the time-out, the throw-in shall be administered as follows:

- If as a result of the ball having gone out-of-bounds and if from the team's:
 - Backcourt, the shot clock shall continue from the time it was stopped.
 - Frontcourt: If the shot clock shows 13 seconds or less it shall continue from the time it was stopped. If the shot clock shows 14 seconds or more, it shall be reset to 14 seconds.
- If as a result of a foul or violation (not for the ball having gone out-of-bounds) and if from the team's:
 - Backcourt, the shot clock shall be reset to 24 seconds.
 - Frontcourt, the shot clock shall be reset to 14 seconds.
- If the time-out is taken by the team which has a new control of the ball, and if from the team's:

- Als de time-out is genomen door het team dat een nieuw balbezit krijgt en vanaf het teams:
 - Verdedigingshelft, dan zal de schotklok naar 24 seconden worden teruggezet.
 - Aanvalshelft, dan zal de schotklok naar 14 seconden worden teruggezet.
- 29.2.6 Wanneer een team een inworp krijgt toegekend vanaf de inworpmarkering op de aanvalshelft van het team als deel van de straf voor een onsportieve of diskwalificerende fout, zal de schotklok naar 14 seconden worden teruggezet.
- 29.2.7 Nadat de bal de ring van de basket van de tegenstander heeft geraakt zal de schotklok worden teruggezet naar:
 - 24 seconden, als de tegenstander controle over de bal verkrijgt.
 - 14 seconden, als het team dat controle over de bal verkrijgt hetzelfde team is dat controle over de bal had, voordat de bal de ring raakte.
- 29.2.8 Wanneer het signaal van de vierentwintig-seconden (24) klok ten onrechte klinkt, terwijl een team balbezit heeft of geen van beide teams in balbezit is, zal het signaal worden genegeerd en de wedstrijd worden voortgezet.
- Echter, als naar het oordeel van de scheidsrechters het team in balbezit hier nadeel van ondervindt, zal de wedstrijd worden onderbroken, de schotklok worden gecorrigeerd en de bal aan dat team worden toegevoerd.

- Backcourt, the shot clock shall be reset to 24 seconds.
- Frontcourt, the shot clock shall be reset to 14 seconds.

When the team is awarded a throw-in from the throw-in line in the team's frontcourt as part of the penalty for an unsportsmanlike or disqualifying foul, the shot clock shall be reset to 14 seconds.

After the ball has touched the ring of the opponents' basket, the shot clock shall be reset to:

- 24 seconds, if the opponents' team gains control of the ball.
- 14 seconds, if the team which regains control of the ball is the same team that was in control of the ball before the ball touched the ring.

If the shot clock signal sounds in error while a team has control of the ball or neither team has control of the ball, the signal shall be disregarded and the game shall continue.

However, if in the judgement of a referee, the team in control of the ball has been placed at a disadvantage, the game shall be stopped, the shot clock shall be corrected and possession of the ball shall be awarded to that team.

ART.30 TERUGKEER VAN DE BAL NAAR DE VERDEDIGINGSHELFT

30.1 Definitie

- 30.1.1 Een team heeft controle over een levende bal op hun aanvalshelft als:
- Een speler van dat team de aanvalshelft met beide voeten aanraakt, terwijl hij de bal vast heeft, passt of er mee op de aanvalshelft dribbelt, of
 - De bal tussen spelers van dat team op de aanvalshelft wordt gepast.
- 30.1.2 Een team dat controle over de bal heeft op de aanvalshelft zorgt er voor dat de bal illegaal naar hun verdedigingshelft is teruggedaan als een speler van dat team als **laatste de bal** op zijn/haar aanvalshelft aanraakt en de bal als **eerste** wordt aangeraakt door een speler van dat team:
- Die een deel van zijn/haar lichaam in contact heeft met de verdedigingshelft.
 - Nadat de bal de verdedigingshelft van dat team heeft geraakt.

Deze beperking is van toepassing op alle situaties van een team op de aanvalshelft, inclusief de inwerpen. Echter, dit is **niet** van toepassing op een speler die vanuit zijn/haar **aanvalshelft** opspringt, **in de lucht nieuw teambalbezit** verkrijgt en vervolgens met de bal op zijn/haar verdedigingshelft landt.

30.2 Regel

Een team die controle over een levende bal heeft op hun aanvalshelft, mag niet veroorzaken dat de bal ongeoorloofd naar hun verdedigingshelft gaat.

30.3 Straf

De bal zal voor een inworp worden toegekend aan de tegenstanders op de aanvalshelft het dichtst bij de plaats

BALL RETURNED TO THE BACKCOURT

Definition

A team is in control of a live ball in its frontcourt when:

- A player of that team is touching his/her frontcourt with both feet while holding, catching or dribbling the ball in his/her frontcourt, or
- The ball is passed between the players of that team in its frontcourt.

A team in control of a live ball in the frontcourt has illegally returned the ball to its backcourt, if a player of that team is the last to touch the ball in his/her frontcourt and the ball is then first touched by a player of that team:

- Who has part of his/her body in contact with the backcourt, or
- After the ball has touched the backcourt of that team.

This restriction applies to all situations in a team's frontcourt, including throw-ins. However, it does not apply to a player who jumps from his/her frontcourt, establishes a new team control while still airborne and then lands with the ball in his/her team's backcourt.

Rule

A team which is in control of a live ball in its frontcourt may not cause the ball to be illegally returned to its backcourt.

Penalty

The ball shall be awarded to the opponents for a throw-in in its frontcourt from the place nearest to the infraction except from directly behind the backboard.

waar de overtreding plaatsvond, behalve direct achter het bord.

ART.31 GOALTENDING EN INTERFERENCE

31.1 Definitie

31.1.1 Een schot voor een velddoelpoging of vrije worp:

- **Start**, wanneer de bal de hand(en) van een speler voor een doelpoging heeft verlaten.
- **Eindigt**, wanneer de bal:
 - Direct van boven in de basket gaat, in de basket blijft of geheel door de basket gaat.
 - Niet langer de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan.
 - De ring raakt.
 - De speelvloer raakt.
 - Dood wordt

31.2 Regel

31.2.1 **Goaltending** tijdens een schot voor een velddoelpunt vindt plaats, wanneer een speler de bal raakt, die zich volledig boven het niveau van de ring bevindt én:

- In dalende lijn is op weg naar de basket, **of**
- De bal raakt, nadat deze het bord geraakt heeft.

31.2.2 **Goaltending** tijdens een schot voor een **vrije worp** vindt plaats, wanneer een speler de bal in zijn vlucht naar de basket raakt en vóórdat deze de ring raakt.

31.2.3 Deze beperkingen zijn van toepassing totdat:

- De bal niet langer de mogelijkheid heeft om in de basket te gaan.
- De bal de ring geraakt heeft

31.2.4 **Interference** vindt plaats wanneer:

- Na een **velddoelpoging of laatste vrije worp** een speler de basket of het bord raakt, terwijl de bal met de ring in contact is.
- Na een **vrije worp**, die door meerdere vrije worp(en) gevolgd zal worden, een speler de bal, de basket of het bord raakt, terwijl er nog steeds een mogelijkheid is dat de bal in de basket kan gaan.
- Een speler van onderen door de basket reikt en de bal raakt.
- Een verdedigende speler de bal of de basket raakt, terwijl de bal zich in de basket bevindt en daar mee voorkomt dat de bal door de basket kan gaan.
- Een speler het bord of de ring laat trillen, dan wel de basket vastpakt zodanig dat, naar het oordeel van de scheidsrechter, verhinderd wordt dat de bal in de basket kan gaan of veroorzaakt wordt dat de bal in de basket gaat.
- Een speler de basket vast grijpt en de bal speelt.

31.2.5 Als:

- Een scheidsrechter heeft gefloten, terwijl
 - de bal zich in de handen van een doelende speler bevindt, of
 - de bal in de lucht was bij een doelpoging voor een doelpunt of bij de laatste vrije worp.
- Het signaal van de wedstrijd klok voor het einde van het kwart of een verlenging heeft geklonken

zal geen enkele speler de bal nog aanraken, nadat deze de ring geraakt heeft en nog de mogelijkheid heeft in de basket te kunnen gaan.

GOALTENDING AND INTERFERENCE

Definition

A shot for a goal or a free throw:

- Starts when the ball leaves the hand(s) of a player in the act of shooting.
- Ends when the ball:
 - Enters the basket directly from above and remains within the basket or passes through the basket entirely.
 - No longer has the possibility to enter the basket.
 - Touches the ring.
 - Touches the floor.
 - Becomes dead.

Rule

Goaltending occurs during a shot for a goal when a player touches the ball while it is completely above the level of the ring and:

- It is on its downward flight to the basket, or
- After it has touched the backboard.

Goaltending occurs during a shot for a free throw when a player touches the ball while it is in flight to the basket and before it touches the ring

The goaltending restrictions apply until:

- The ball no longer has the possibility to enter the basket.
- The ball has touched the ring.

Interference occurs when:

- After a shot for a goal or the last free throw a player touches the basket or the backboard while the ball is in contact with the ring.
- After a free throw followed by an additional free throw(s), a player touches the ball, the basket or the backboard while the ball has still a possibility to enter the basket.
- A player reaches through the basket from below and touches the ball.
- A defensive player touches the ball or the basket while the ball is within the basket, thus preventing the ball from passing through the basket.
- A player causes the basket to vibrate or grasps the basket in such a way that, in the judgement of a referee, the ball has been prevented from entering the basket or has been caused to enter the basket.
- A player grasps the basket and plays the ball.

When:

- A referee has blown his/her whistle while:
 - The ball was in the hands of a player in the act of shooting, or
 - The ball was in flight on a shot for a goal or on a last free throw,
- The game clock signal has sounded for the end of the quarter or overtime,

No player shall touch the ball after it has touched the ring while it still has the possibility to enter the basket.

All restrictions related to goaltending and interference shall **apply**.

Alle beperkingen met betrekking tot Goaltending en Interference **blijven van toepassing.**

31.3 Straf	Penalty
31.3.1 Indien de overtreding is begaan door een aanvallende speler , kunnen er geen punten worden toegekend. De bal wordt aan de tegenstanders toegekend voor een inworp aan de zijlijn ter hoogte van het verlengde van de vrije-worplijn, tenzij anders door de regels is bepaald.	If the violation is committed by an offensive player, no points can be awarded. The ball shall be awarded to the opponents for a throw-in from the free-throw line extended, unless otherwise stated in these rules.
31.3.2 Indien de overtreding is begaan door een verdedigende speler , wordt het aanvallende team toegekend: <ul style="list-style-type: none"> ● Een (1) punt, wanneer de bal voor een vrije worp was losgelaten. ● Twee (2) punten, wanneer de bal vanuit het twee(2)-puntengebied was losgelaten. ● Drie (3) punten, wanneer de bal vanuit het drie(3) puntengebied was losgelaten. 	If the violation is committed by a defensive player, the offensive team shall be awarded: <ul style="list-style-type: none"> • 1 point, if the ball was released for a free throw. • 2 points, if the ball was released from the 2-point goal area. • 3 points, if the ball was released from the 3-point goal area.
31.3.3 Indien de overtreding door een verdedigende speler is begaan gedurende de laatste vrije worp, zal er aan het aanvallende team één (1) punt worden toegekend, gevolgd door een technische fout ten laste van de verdedigende speler.	If the violation is committed by a defensive player during a last free throw, 1 point shall be awarded to the offensive team, followed by a technical foul penalty charged against the defensive player.

6.0 REGEL ZES: FOUTEN / FOULS

ART.32 FOUTEN

32.1 Definitie

- 32.1.1 Een fout is een inbreuk op de regels betreffende ongeoorloofd persoonlijk contact met een tegenstander en/of onsportief gedrag.
- 32.1.2 Een willekeurig aantal fouten kan er tegen een team worden gefloten. Ongeacht de straf, dient iedere fout op naam van de overtreder op het wedstrijdformulier te worden genoteerd en zal volgens de regels bestraft worden.
- 32.1.3 Indien een fout wordt begaan, nadat de bal dood is als
- het signaal van de wedstrijdklok klinkt voor het einde van het kwart of de verlenging,
 - er een overtreding is begaan,

zal deze worden genegeerd, tenzij het een technische, onsportieve of diskwalificerende fout is.

ART.33 CONTACT: ALGEMENE PRINCIPES

33.1 Cilinderprincipe

Het **cilinderprincipe** wordt omschreven als de ruimte binnen een denkbeeldige cilinder die een speler op het speelveld inneemt. Deze ruimte en de afstand tussen de spelers voeten, zullen variëren passend bij de lengte en de grootte van de speler. Het omvat de ruimte boven de speler en is beperkt tot de grenzen van de cilinder van de verdedigende speler of de aanvallende speler zonder de bal, welke zijn:

- Aan de **voorkant** door de handpalmen,
- Aan de **achterkant** door het achterste, en
- Aan de **zijkant**en door de buitenzijde van de armen en benen.

De handen en armen mogen voor de torso (het bovenlichaam) niet verder worden uitgestoken dan de positie van de voeten en de knieën, met de armen gebogen vanaf de ellebogen op zo'n manier, dat de onderarmen en de handen omhoog wijzen in de legale verdedigingshouding.

De verdedigende speler mag de cilinder van de aanvallende speler niet binnen gaan en daarbij illegaal contact maken met de aanvallende speler met bal als de aanvallende speler een normale basketbactie maakt binnen zijn cilinder. De grenzen van de cilinder van een aanvallende speler met bal zijn:

- Aan de **voorkant** door de voeten, gebogen knieën, de bal vasthoudende boven de heupen,
- Aan de **achterkant** door het achterste, en
- Aan de **zijkant**en door de buitenzijde van de ellebogen en benen.

De aanvallende speler met bal moet voldoende ruimte gelaten worden om een normale basketbactie binnen zijn cilinder te kunnen maken. De normale basketbactie omvat start van een dribbel, pivoteren, schieten en passen.

De aanvallende speler mag zijn/haar benen of armen niet buiten zijn/haar cilinder spreiden en een onwettig contact met de verdedigende speler veroorzaken om een extra ruimte te winnen.

FOULS

Definition

A foul is an infraction of the rules concerning illegal personal contact with an opponent and/or unsportsmanlike behaviour.

Any number of fouls may be called against a team. Irrespective of the penalty, each foul shall be charged, entered on the scoresheet against the offender and penalised according to these rules.

If a foul is committed after the ball has become dead when

- the game clock signal sounds for the end of the quarter or overtimes,
 - an infraction is committed,
- it shall be disregarded unless it is a technical, unsportsmanlike or disqualifying foul.

CONTACT: GENERAL PRINCIPLES

Cylinder principle

The cylinder principle is defined as the space within an imaginary cylinder occupied by a player on the court. The dimensions, and the distance between the player's feet, shall vary according to the height and size of the player. It includes the space above the player and is limited to the boundaries of the cylinder of the defensive player or the offensive player without the ball which are:

- The front by the palms of the hands,
- The rear by the buttocks, and
- The sides by the outer edge of the arms and legs.

The hands and arms may be extended in front of the torso no further than the position of the feet and knees, with the arms bent at the elbows so that the forearms and hands are raised in the legal guarding position.

The defensive player may not enter the cylinder of the offensive player with the ball and cause an illegal contact when the offensive player is attempting a normal basketball play within his/her cylinder. The boundaries of the cylinder of the offensive player with the ball are:

- The front by the feet, bent knees and arms, holding the ball above the hips,
- The rear by the buttocks, and
- The sides by the outer edge of elbows and legs.

The offensive player with the ball must be allowed enough space for a normal basketball play within his/her cylinder. The normal basketball play includes starting a dribble, pivoting, shooting and passing.

The offensive player cannot spread his/her legs or arms outside of his/her cylinder and cause an **illegal contact with the defensive player in order to gain an additional space**.

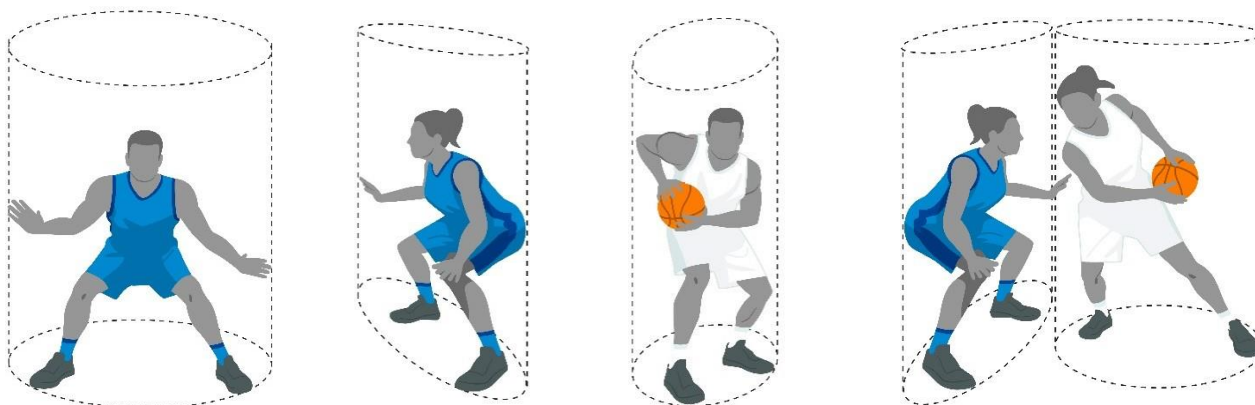


Diagram 6 Cilinder principe / Cylinder principle

33.2 Principe van de verticaliteit

Tijdens de wedstrijd heeft elke speler het recht om elke positie (cilinder) op het speelveld in te nemen die nog niet door een tegenstander is ingenomen.

Dit principe beschermt de ruimte op het speelveld welke hij/zij inneemt en de ruimte boven hem/haar, wanneer hij/zij verticaal binnen deze ruimte opspringt.

Zodra de speler zijn/haar verticale positie (cilinder) verlaat en er lichamelijk contact met een tegenstander plaatsvindt die zijn/haar eigen verticale positie (cilinder) al had ingenomen, is de speler die zijn/haar verticale positie (cilinder) had verlaten, verantwoordelijk voor het contact.

De verdedigende speler mag niet worden gestraft voor het verticaal verlaten van het speelveld (binnen zijn/haar cilinder) of het boven zich uitsteken van zijn/haar handen en armen binnen zijn/haar eigen cilinder.

De aanvallende speler, op het speelveld of in de lucht, mag geen contact veroorzaken met de verdedigende speler in een legale verdedigende positie door:

- Zijn/haar armen te gebruiken om extra ruimte voor zichzelf te creëren (push off).
- Zijn/haar armen of benen te spreiden tijdens of onmiddellijk na een velddoelpoging.

Principle of verticality

During the game, each player has the right to occupy any position (cylinder) on the court not already occupied by an opponent.

This principle protects the space on the court which he/she occupies and the space above him/her when he/she jumps vertically within that space.

When the player leaves his/her vertical position (cylinder) and body contact occurs with an opponent who had already established his/her own vertical position (cylinder), the player who left his/her vertical position (cylinder) is responsible for the contact.

The defensive player must not be penalised for leaving the court vertically (within his/her cylinder) or having his/her hands and arms extended above him/her within his/her own cylinder.

The offensive player, whether on the court or airborne, shall not cause contact with the defensive player in a legal guarding position by:

- Using his/her arms to create more space for himself (pushing off).
- Spreading his/her legs or arms during or immediately after a shot for a goal.

33.3 Legale verdedigende positie

Een verdedigende speler heeft een initiële legale verdedigingspositie ingenomen wanneer:

- Hij/zij met zijn gezicht naar zijn/haar tegenstander gericht staat, **én**
- Hij/zij met beide voeten op de speelvloer staat.

De legale verdedigende positie zet zich verticaal boven hem/haar (cilinder) voort. Hij/zij mag zijn/haar armen en handen boven zijn/haar hoofd uitstrekken of verticaal springen, maar hij/zij moet ze in een verticale positie binnen de denkbeeldige cilinder houden.

Legal guarding position

A defensive player has established an initial legal guarding position when:

- He is facing his/her opponent, and
- He has both feet on the court.

The legal guarding position extends vertically above him/her (cylinder) from the court to the ceiling. He/she may raise his/her arms and hands above his/her head or jump vertically but he/she must maintain them in a vertical position inside the imaginary cylinder.

33.4 Verdediging van een speler die balbezit heeft

Bij het verdedigen van een speler die balbezit heeft (houdt de bal vast of dribbelt ermee), **zijn de elementen van tijd en plaats niet van toepassing.**

Guarding a player who controls the ball

When guarding a player who controls (holding or dribbling) the ball, the elements of time and distance do not apply.

De speler met de bal dient te verwachten dat hij verdedigd wordt en moet derhalve voorbereid zijn te stoppen of van richting te veranderen als een tegenstander een legale verdedigende positie voor hem inneemt, ook in het geval dat dit in een fractie van een seconde gebeurt.

De verdedigende speler moet een legale verdedigende uitgangspositie innemen, zonder dat lichamelijk contact voorafgaat aan het innemen van die positie.

Op het moment dat de verdedigende speler een legale verdedigende positie heeft ingenomen, mag hij bewegen om zijn tegenstander te bewaken, maar hij mag zijn armen, schouders, heupen of benen niet uitsteken en zo contact veroorzaken, om een dribbelende speler te verhinderen hem voorbij te gaan.

Om een doordring-/blokkeersituatie te beoordelen, waarbij een speler in balbezit is, moet de scheidsrechter de volgende uitgangspunten hanteren:

- De verdedigende speler moet een legale verdedigende positie innemen door met zijn gezicht naar de speler met de bal te staan, terwijl hij beide voeten op de speelvloer heeft.
- De verdediger mag, om zijn legale verdedigende positie te handhaven, stil blijven staan, verticaal opspringen of zich zijwaarts (lateraal) of achterwaarts bewegen.
- Tijdens de beweging om zijn legale verdedigende positie te handhaven, mogen één of beide voeten zich gedurende een ogenblik van de speelvloer af zijn, mits de beweging zijwaarts (lateraal) of achterwaarts is, maar **niet in de richting** van de speler met de bal.
- Het contact moet op de torso plaatsvinden, waardoor de verdedigende speler wordt beschouwd als eerste op de plaats van het contact aanwezig te zijn.
- Met een legaal verdedigende positie ingenomen hebbende, mag de verdedigende speler zich binnen zijn cilinder omdraaien om een blessure te vermijden.

In geval van één van bovenstaande situaties, wordt de fout beschouwd als te zijn begaan door de speler met de bal.

33.5 Verdediging van een speler die geen balbezit heeft

Een speler die geen balbezit heeft, heeft het recht zich vrij over het speelveld te bewegen en iedere positie in te nemen die niet reeds door een andere speler is ingenomen.

Bij het verdedigen van een speler die geen bal controleert, **zijn de elementen van tijd en afstand van toepassing**. Een verdedigende speler mag niet een positie innemen zó dichtbij en/of zó snel in de baan van een bewegende tegenstander, dat de laatstgenoemde niet voldoende tijd of afstand heeft om te stoppen, óf dat hij/zij van richting kan veranderen.

De afstand tot de tegenstander is direct afhankelijk van diens snelheid, maar nooit minder dan één (1) gewone stap.

Wanneer een verdedigende speler geen rekening houdt met de elementen van tijd en plaats bij het innemen van zijn positie en er lichamelijk contact met een tegenstander optreedt, dan is hij/zij verantwoordelijk voor dit contact.

The player with the ball must expect to be guarded and must be prepared to stop or change his/her direction whenever an opponent takes an initial legal guarding position in front of him, even if this is done within a fraction of a second.

The guarding (defensive) player must establish an initial legal guarding position without causing contact before taking his/her position.

Once the defensive player has established an initial legal guarding position, he/she may move to guard his/her opponent, but he/she may not extend his/her arms, shoulders, hips or legs to prevent the dribbler from passing by him.

When judging a charge/block situation involving a player with the ball, a referee shall use the following principles:

- The defensive player must establish an initial legal guarding position by facing the player with the ball and having both feet on the court.
- The defensive player may remain stationary, jump vertically, move laterally or backwards in order to maintain the initial legal guarding position.
- When moving to maintain the initial legal guarding position, one foot or both feet may be off the court for an instant, as long as the movement is lateral or backwards, but not towards the player with the ball.
- Contact must occur on the torso, in which case the defensive player would be considered as having been at the place of contact first.
- Having established a legal guarding position, the defensive player may turn within his/her cylinder to avoid injury.

In any of the above situations, the contact shall be considered as having been caused by the player with the ball.

Guarding a player who does not control the ball

A player who does not control the ball is entitled to move freely on the court and take any position not already occupied by another player.

When guarding a player who does not control the ball, the elements of time and distance shall apply. A defensive player cannot take a position so near and/or so quickly in the path of a moving opponent that the latter does not have sufficient time or distance either to stop or change his/her direction.

The distance is directly proportional to the speed of the opponent, but never less than 1 normal step.

If a defensive player does not respect the elements of time and distance in taking his/her initial legal guarding position and contact with an opponent occurs, he/she is responsible for the contact.

Once a defensive player has established an initial legal guarding position, he/she may move to guard his/her opponent. He/she may not prevent him/her from passing by extending his/her arms, shoulders, hips or legs in

Heeft een verdediger eenmaal een legale verdedigende positie ingenomen, dan mag hij bewegen om zijn tegenstander te bewaken. Hij mag niet voorkomen dat deze hem passeert door het uitsteken van zijn/haar armen, schouders, heupen of benen in de baan van die tegenstander. Ter voorkoming van een blessure mag hij/zij zich binnen zijn/haar cilinder draaien.

33.6 De speler die zich in de lucht bevindt

Een speler die vanaf een plaats op het speelveld is opgesprongen, heeft het recht weer op dezelfde plaats te landen.

Hij mag ook op een andere plaats op het speelveld landen, mits de landingplaats en directe weg tussen afzet- en landingsplaats niet reeds door een tegenstander(s) was ingenomen op het moment van de afzet.

Als een speler is opgesprongen en neergekomen, maar door zijn/haar vaart (momentum) in contact komt met een tegenstander die een legale verdedigende positie buiten de landingsplaats heeft ingenomen, dan is de springende speler voor dit contact verantwoordelijk.

Een tegenstander mag zich niet in de baan van een speler begeven, nadat deze speler was opgesprongen.

Zich onder een in de lucht zijnde speler bewegen en contact veroorzaken, is gewoonlijk een onsportieve fout en kan in bepaalde gevallen een diskwalificerende fout zijn.

33.7 Screening: legaal en illegaal

Screening is een poging om een tegenstander zonder de bal te vertragen of te verhinderen een gewenste positie op het speelveld te bereiken.

Legaal 'screening' vindt plaats, als de speler die een 'screen' zet bij een tegenstander:

- **Stil staat** (binnen zijn cilinder), als dat contact plaatsvindt.
- Beide voeten op de speelvloer heeft staan, als dat contact plaatsvindt.

Illegaal 'screening' vindt plaats, als de speler die een 'screen' zet bij een tegenstander:

- **In beweging is**, op het moment dat het contact plaatsvindt.
- Onvoldoende afstand in acht heeft genomen bij het plaatsen van een 'screen' buiten het gezichtsveld van een **stilstaande** tegenstander, wanneer er contact plaatsvindt.
- De elementen van tijd en afstand bij een tegenstander in beweging niet in acht neemt, wanneer er contact plaatsvindt.

Als het 'screen' geplaatst wordt **binnen** het gezichtsveld van een stilstaande tegenstander (aan de voor- of zijkant), mag de speler die het 'screen' plaatst zo dicht als gewenst bij hem/haar staan als hij/zij dat wenst, zonder daarbij contact te maken.

Als het 'screen' geplaatst wordt **buiten** het gezichtsveld van een stilstaande tegenstander, dan moet degene die het 'screen' zet, zijn tegenstander een (1) gewone stap in de richting van het screen toestaan, zonder dat daarbij contact wordt veroorzaakt.

his/her path. He/she may turn within his/her cylinder to avoid injury.

A player who is in the air

A player who has jumped into the air from a place on the court has the right to land again at the same place.

He has the right to land on another place on the court provided that the landing place and the direct path between the take-off and landing place is not already occupied by an opponent(s) at the time of take-off.

If a player has taken off and landed but his/her momentum causes him/her to contact an opponent who has taken a legal guarding position beyond the landing place, the jumper is responsible for the contact.

An opponent may not move into the path of a player after that player has jumped into the air.

Moving under a player who is in the air and causing contact is usually an unsportsmanlike foul and in certain circumstances may be a disqualifying foul.

Screening: Legal and illegal

Screening is an attempt to delay or prevent an opponent without the ball from reaching a desired position on the court.

Legal screening is when the player who is screening an opponent:

- Was stationary (inside his/her cylinder) when contact occurred.
- Had both feet on the court when contact occurred.

Illegal screening is when the player who is screening an opponent:

- Was moving when contact occurred.
- Did not give sufficient distance in setting a screen outside the field of vision of a stationary opponent when contact occurred.
- Did not respect the elements of time and distance of an opponent in motion when contact occurred.

If the screen is set within the field of vision of a stationary opponent (front or lateral), the screener may establish the screen as close to him/her as he/she wishes, provided there is no contact.

If the screen is set outside the field of vision of a stationary opponent, the screener must permit the opponent to take 1 normal step towards the screen without making contact.

If the opponent is in motion, the elements of time and distance shall apply. The screener must leave enough space so that the player who is being screened is able to avoid the screen by stopping or changing direction.

Bij een tegenstander **in beweging** zijn de elementen van tijd en afstand van toepassing. Degene die het 'screen' zet, moet voldoende afstand bewaren tot de speler waarop het 'screen' gezet wordt om de speler in de gelegenheid te stellen te stoppen of van richting te veranderen.

De vereiste afstand is nooit minder dan één (1) gewone stap en nooit meer dan twee (2) gewone stappen.

Een speler waarop legaal een 'screen' wordt gezet, is verantwoordelijk voor elk contact met de speler die het 'screen' zet.

33.8 Doordringen

Doordringen is ongeoorloofd persoonlijk contact, met of zonder de bal, door het duwen of bewegen tegen het bovenlichaam van een tegenstander.

33.9 Blokkeren

Blokkeren is ongeoorloofd persoonlijk contact waardoor de voortgang van een tegenstander met of zonder de bal wordt belemmerd.

Een speler die probeert een 'screen' te zetten, begaat een blokkeerfout in het geval er contact ontstaat, terwijl hij/zij in beweging is en zijn tegenstander stilstaat of zich van hem/haar af beweegt.

Als een speler de bal negeert, met het gezicht naar een tegenstander staat en zijn/haar positie verplaatst, terwijl de tegenstander verplaatst, is hij/zij primair verantwoordelijk voor elk contact dat plaatsvindt, tenzij er andere factoren in het spel zijn.

De uitdrukking 'tenzij er andere factoren in het spel zijn' heeft betrekking op opzettelijk duwen, doordringen of vasthouden door de speler waarop het 'screen' wordt gezet.

Het is toegestaan voor een speler om zijn/haar arm(en) of elleboog(en) buiten zijn/haar cilinder uit te strekken bij het innemen van positie op het speelveld, maar zij moeten binnen zijn/haar cilinder worden bewogen wanneer een tegenstander probeert te passeren. Als de arm(en) of elleboog(en) buiten zijn/haar cilinder zijn en er vindt contact plaats, dan is dat blokkeren of vasthouden.

33.10 No-charge semicirkel gebieden

De No-charge semicirkelgebieden zijn op het speelveld aangebracht met de bedoeling om een specifiek gebied te kunnen aanwijzen voor de interpretatie van doordring/blokkeer-situaties onder de basket.

Bij een aanvallende actie op de basket binnen de no-charge semicirkel, waarbij elk contact veroorzaakt door een aanvallende speler die in de lucht is (airborne) met een verdedigende speler binnen de no-charge semicirkel, zal het contact niet als een aanvallende fout worden beoordeeld, tenzij de aanvallende speler illegaal gebruik maakt van zijn/haar handen, armen, benen of lichaam. Deze regel is van toepassing als:

- de aanvallende speler controle heeft over de bal als hij in de lucht is (airborne) en,
- hij een doelpoging maakt of de bal weg passt en,
- de verdedigende speler heeft één voet of beide voeten in contact met het gebied van de no-charge semicirkel.

The distance required is never less than 1 and never more than 2 normal steps.

A player who is legally screened is responsible for any contact with the player who has set the screen.

Charging

Charging is illegal personal contact, with or without the ball, by pushing or moving into an opponent's torso.

Blocking

Blocking is illegal personal contact which impedes the progress of an opponent with or without the ball.

A player who is attempting to screen is committing a blocking foul if contact occurs when he/she is moving, and his/her opponent is stationary or retreating from him/her.

If a player disregards the ball, faces an opponent and shifts his/her position as the opponent shifts, he/she is primarily responsible for any contact that occurs, unless other factors are involved.

The expression 'unless other factors are involved' refers to deliberate pushing, charging or holding of the player who is being screened.

It is legal for a player to extend his/her arm(s) or elbow(s) outside of his/her cylinder in taking position on the court but they must be moved inside his/her cylinder when an opponent attempts to pass by. If the arm(s) or elbow(s) are outside his/her cylinder and contact occurs, it is blocking or holding.

No-charge semi-circle areas

The no-charge semi-circle areas are drawn on the court for the purpose of designating a specific area for the interpretation of charge/block situations under the basket.

On any penetration play into the no-charge semi-circle area any contact caused by an airborne offensive player with a defensive player inside the no-charge semi-circle shall not be called as a team control foul, unless the offensive player is illegally using his/her hands, arms, legs or body. This rule applies when:

- The offensive player is in control of the ball whilst airborne, and
- He attempts a shot for a goal or passes the ball, and
- The defensive player has one foot or both feet in contact with the no-charge semi-circle area.

33.11 Het aanraken van een tegenstander met de hand(en) en/of arm(en)

Het aanraken van de tegenstander met de hand(en) is, op zichzelf, niet noodzakelijkerwijs een fout.

De scheidsrechters moeten beslissen, of de speler die het contact heeft veroorzaakt, voordeel heeft verkregen. Indien het contact op enigerlei wijze de bewegingsvrijheid van een tegenstander beperkt, is zo'n contact een fout.

Ongeoorloofd gebruik van de hand(en) of uitgestrekte arm(en) vindt plaats, wanneer de verdedigende speler in een verdedigende positie, zijn hand(en) of arm(en) plaatst op en in contact laat blijven met een tegenstander, **met of zonder bal**, om zijn/haar voortgang te belemmeren.

Het herhaaldelijk aanraken of 'porren' van een tegenstander met of zonder bal is een fout, aangezien dit tot ruw spel kan leiden.

Het is een fout als een **aanvallende speler met de bal**:

- zijn arm of elleboog om een verdediger heenslaat of haakt, met de bedoeling oneerlijk voordeel te verkrijgen.
- Een verdedigende speler wegduwt, om te voorkomen dat deze de bal speelt of pogt te spelen, of om meer ruimte tussen zichzelf en de verdedigende speler te verkrijgen.
- Tijdens het dribbelen een uitgestoken onderarm of hand gebruikt, om een tegenstander te verhinderen balbezit te verkrijgen.

Het is een fout, als een **aanvallende speler zonder bal** zich tegen een verdedigende speler afzet met de bedoeling:

- Vrij te komen om de bal te vangen
- Te voorkomen, dat de verdedigende speler de bal speelt of pogt te spelen.
- Meer ruimte voor zichzelf te verkrijgen.

33.12 Het spel van de post (center)

Het verticaliteitsprincipe (cilinderprincipe) is ook van toepassing op het spel van de post.

Zowel de speler die de postpositie inneemt, als de tegenstander die hem/haar verdedigt, moeten elkaars rechten op het verticaliteitsprincipe respecteren (cilinder).

Het is een fout, als een aanvallende of verdedigende speler in de postpositie met schouder- of heupbewegingen, zijn tegenstander wegduwt of zijn/haar bewegingsvrijheid belemmert, door het uitsteken van armen, schouders, heupen benen of andere lichaamsdelen.

Contacting an opponent with the hand(s) and/or arm(s)

The touching of an opponent with the hand(s) is, in itself, not necessarily a foul.

The referees shall decide whether the player who caused the contact has gained an advantage. If contact caused by a player in any way restricts the freedom of movement of an opponent, such contact is a foul.

Illegal use of the hand(s) or extended arm(s) occurs when the defensive player is in a guarding position and his/her hand(s) or arm(s) is placed upon and remains in contact with an opponent with or without the ball, to impede his/her progress.

To repeatedly touch or 'jab' an opponent with or without the ball is a foul, as it may lead to rough play.

It is a foul by an offensive player with the ball to:

- 'Hook' or wrap an arm or an elbow around a defensive player in order to obtain an advantage.
- 'Push off' the defensive player to prevent him/her from playing or attempting to play the ball, or to create more space for himself.
- Use an extended forearm or hand, while dribbling, to prevent an opponent from gaining control of the ball.

It is a foul by an offensive player without the ball to 'push off' to:

- Get free to catch the ball.
- Prevent the defensive player from playing or attempting to play the ball.
- Create more space for him.

Post play

The principle of verticality (cylinder principle) applies also to post play.

The offensive player in the post position and the defensive player guarding him/her must respect each other's rights to a vertical position (cylinder).

It is a foul by an offensive or defensive player in the post position to shoulder or hip his/her opponent out of position or to interfere with his/her opponent's freedom of movement using extended arms, shoulders, hips, legs or other parts of the body.

33.13 Illegaal verdedigen van achteren

Illegaal verdedigen van achteren, is persoonlijk contact van achteren met een tegenstander veroorzaakt door een verdediger. Dat de verdedigende speler alleen de bal probeert te spelen, geeft hem/haar niet het recht om van achteren contact te maken met de speler.

33.14 Vasthouden

Vasthouden is ongeoorloofd persoonlijk contact met een tegenstander, waardoor zijn/haar bewegingsvrijheid wordt belemmerd. Dit contact (vasthouden), kan met elk deel van het lichaam plaatsvinden.

33.15 Duwen

Duwen is ongeoorloofd persoonlijk contact met enig lichaamsdeel, waarbij een speler krachtig een tegenstander, met of zonder bal, weg duwt of probeert weg te duwen.

33.16 Simuleren van een fout

Het simuleren van een fout is elke actie door een speler om te doen alsof er een fout op hem/haar wordt gemaakt of om overdreven theatrale bewegingen in te zetten om indruk te wekken dat er een fout op hem/haar wordt gemaakt en daardoor een voordeel te behalen.

Illegal guarding from the rear

Illegal guarding from the rear is personal contact with an opponent, by a defensive player, from behind. The fact that the defensive player is attempting to play the ball does not justify his/her contact with an opponent from the rear.

Holding

Holding is illegal personal contact with an opponent that interferes with his/her freedom of movement. This contact (holding) can occur with any part of the body.

Pushing

Pushing is illegal personal contact with any part of the body where a player forcibly moves or attempts to move an opponent with or without the ball.

Fake being fouled

Fake is any action by a player to simulate that he/she has been fouled or to make theatrical exaggerated movements in order to create an opinion of being fouled and therefore gaining an advantage.

ART.34 PERSOONLIJKE FOUT**34.1 Definitie**

34.1.1 Een **persoonlijke fout** is een fout met illegaal contact, begaan door een speler met een tegenstander, ongeacht of de bal levend of dood is.

Een speler mag een tegenstander niet vasthouden, blokkeren, duwen, proberen door hem heen te dringen, hem laten struikelen of zijn bewegingsvrijheid belemmeren, door het uitsteken van zijn/haar hand, arm, elleboog, schouder, heup, been, knie of voet, noch door zijn/haar lichaam in een 'ongewone' stand te buigen (buiten zijn/haar cilinder), noch mag hij/zij zich schuldig maken aan enig ruw of gewelddadig spel.

34.1.2 Een inworp fout is een persoonlijke fout begaan, wanneer de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder aangeeft in het vierde kwart en in elke verlenging, door een verdedigende speler op een tegenstander op het veld wanneer de bal buiten het veld is voor een inworp en nog in de handen van de scheidsrechter of ter beschikking van de speler die de inworp neemt.

PERSONAL FOUL**Definition**

A personal foul is a player's illegal contact with an opponent, whether the ball is live or dead.

A player shall not hold, block, push, charge, trip or impede the progress of an opponent by extending his/her hand, arm, elbow, shoulder, hip, leg, knee or foot, nor by bending his/her body into an 'abnormal' position (outside his/her cylinder), nor shall he/she indulge in any rough or violent play.

A throw-in foul is a personal foul committed, when the game clock shows 2:00 minutes or less in the fourth quarter and in each overtime, by a defensive player on an opponent on the court when the ball is out-of-bounds for a throw-in and still in the hands of the referee or at the disposal of the player taking the throw-in.

34.2 Straf

Een persoonlijke fout moet er tegen de overtreder worden genoteerd.

34.2.1 Indien een fout wordt begaan tegen een speler die **niet** met een velddoelpoging bezig is:

- Moet het spel door het niet in overtreding zijnde team worden hervat, door middel van een inworp buiten het speelveld, vanaf de plaats het dichtst bij de plek van de inbreuk.
- Wanneer het in overtreding zijnde team met teamfoutenlast te maken krijgt, is Art. 41 van toepassing.

Penalty

A personal foul shall be charged against the offender.

If the foul is committed on a player not in the act of shooting:

- The game shall be resumed with a throw-in by the non-offending team from the place nearest to the infraction.
- If the offending team is in the team foul penalty situation, then **Article 41** shall apply.

<p>34.2.2 Indien de fout wordt begaan tegen een speler die met een doelpoging bezig is, worden aan die speler het volgende aantal vrije worp(en) toegekend:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Wanneer het schot genomen is vanuit het velddoelgebied slaagt, telt het doelpunt en één (1) extra vrije worp. ● Wanneer het schot genomen is vanuit het twee(2)-puntgebied niet slaagt, twee (2) vrije worpen. ● Wanneer het schot genomen is vanuit het drie(3)-puntgebied niet slaagt, drie (3) vrije worpen. 	<p>If the foul is committed on a shooter, that player shall be awarded a number of free throws as follows:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● If the shot released from the goal area is successful, the goal shall count and, in addition, 1 free throw. ● If the shot released from the 2-point goal area is unsuccessful, 2 free throws. ● If the shot released from the 3-point goal area is unsuccessful, 3 free throws.
<p>34.2.3 Als de fout is begaan als een fout bij een inworp:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● De speler tegen wie de fout werd begaan krijgt slechts 1 vrije worp toegekend, ongeacht of het overtredende team zich al in de teamstrafsituatie bevindt. Het spel wordt hervat met een inworp door het niet-overtredende team vanaf de plaats het dichtst bij de overtreding. 	<p>If the foul is committed as a throw-in foul:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● The player who was fouled shall be awarded only 1 free throw, regardless whether the offending team is already in the team penalty situation. The game shall be resumed with a throw-in by the non-offending team from the place nearest to the infraction.

ART.35 DUBBELFOUT

35.1 Definitie

- 35.1.1. Een **dubbelfout** is een situatie, waarbij twee (2) tegenstanders ongeveer gelijktijdig persoonlijke of onsportieve/diskwalificerende fouten tegen elkaar begaan.
- 35.1.2 Om twee (2) fouten als een dubbele fout te kunnen beschouwen moeten de volgende voorwaarden toegepast worden:
- Beide fouten spelersfouten
 - Beide fouten zijn gevolg van fysiek contact
 - Beide fouten zijn tussen twee directe tegenstanders die op elkaar een fout begaan.
 - Beide fouten zijn ofwel twee (2) persoonlijke fouten ofwel een combinatie van onsportieve en diskwalificerende fouten.

DOUBLE FOUL

Definition

A double foul is a situation in which 2 opponents commit personal or unsportsmanlike/disqualifying fouls on each other at approximately the same time.

To consider 2 fouls as a double foul the following conditions must apply:

- Both fouls are player fouls.
- Both fouls involve physical contact.
- Both fouls are between the same 2 opponents fouling each other.
- Both fouls are either 2 personal or any combination of unsportsmanlike and disqualifying fouls.

35.2 Straf

Voor iedere overtreder wordt er een persoonlijke fout of onsportieve/ diskwalificerende fout genoteerd. Er worden **geen** vrije worpen toegekend en het spel moet als volgt worden hervat:

Indien ongeveer gelijktijdig met de dubbelfout:

- Een geldig velddoelpunt of een geslaagde laatste vrije worp wordt gescoord, met het toekennen van de bal aan het niet-scorende team voor een inworp vanaf iedere plaats vanachter de eindlijn.
- Een team in balbezit was of aanspraak op de bal maakte, met het toekennen van de bal aan dit team voor een inworp van buiten het speelveld, vanaf de plaats het dichtst bij de plek van de inbreuk.
- Geen van beide teams balbezit had, noch aanspraak op de bal maakte, ontstaat er een sprongbalsituatie.

Penalty

A personal or unsportsmanlike/disqualifying foul shall be charged against each offender. No free throws shall be awarded and the game shall be resumed as follows:

If at approximately the same time as the double foul:

- A valid goal, or a last free throw is scored, the ball shall be awarded to the non-scoring team for a throw-in from any place behind that team's endline.
- A team had control of the ball or was entitled to the ball, the ball shall be awarded to this team for a throw-in from the place nearest to the infraction.
- Neither team had control of the ball nor was entitled to the ball, a jump ball situation occurs.

ART.36 TECHNISCHE FOUT

36.1 Gedragsregels

- 36.1.1 Het juiste verloop van het spel vereist de volledige en loyale samenwerking van de spelers, hoofdcoaches, assistent-coaches, vervangers, uitgesloten spelers en teambegeleiders met de scheidsrechters, de tafelfunctionarissen en, indien aanwezig, de commissaris.

TECHNICAL FOUL

Rules of conduct

The proper conduct of the game demands the full and loyal cooperation of the players, head coaches, assistant coaches, substitutes, excluded players and accompanying delegation members with the referees, table officials and commissioner, if present.

36.1.2	Elk team zal zijn best doen de overwinning te behalen, maar dit dient in de geest van sportiviteit en fair play te geschieden.	Each team shall do its best to secure victory, but this must be done in the spirit of sportsmanship and fair play.
36.1.3	Iedere opzettelijke of herhaaldelijke vorm van een gebrek aan samenwerking, of het niet houden aan de geest van deze regel, moet als een technische fout worden beschouwd.	Any deliberate or repeated non-cooperation or non-compliance with the spirit and intent of this rule shall be considered as a technical foul.
36.1.4	De scheidsrechters kunnen technische fouten voorkomen, door te waarschuwen of zelfs kleine inbreuken te negeren, die duidelijk onopzettelijk zijn en geen directe invloed op de wedstrijd hebben, tenzij er een herhaling plaatsvindt van dezelfde inbreuk na de waarschuwing.	The referees may prevent technical fouls by giving warnings or even overlooking minor infractions which are obviously unintentional and have no direct effect upon the game, unless there is repetition of the same infraction after the warning.
36.1.5	Indien de inbreuk ontdekt wordt nadat de bal levend is geworden, zal de wedstrijd worden stilgelegd en een technische fout worden toegekend. De straf zal worden uitgevoerd alsof de technische fout werd veroorzaakt op het moment van ontdekking. Alles wat in de kwart tussen de inbreuk en de onderbreking heeft plaatsgevonden, is geldig.	If an infraction is recognised after the ball becomes live, the game shall be stopped and a technical foul charged. The penalty shall be administered as if the technical foul had occurred at the time it is charged. Whatever occurred during the interval between the infraction and the game being stopped shall remain valid.
36.2	Definitie	Definition
36.2.1	<p>Een technische fout is een spelersfout, zonder contact, van gedragsmatige aard, waaronder, maar niet beperkt tot::</p> <ul style="list-style-type: none"> • Het negeren van de waarschuwingen door de scheidsrechters gegeven. • Het onbeleefd omgaan en/of communiceren met de scheidsrechters, de commissaris, indien aanwezig, de tafelfunctionarissen, de tegenstanders of degenen die het is toegestaan om op de spelersbanken te zitten. • Het gebruik van taal of gebaren, bedoeld om de toeschouwers te beledigen of op te hitsen. • Uitlokken en beschimpen van een tegenstander. • Het uitzicht van de tegenstander bemoeilijken, door zijn/haar hand(en) vlak voor diens ogen te houden of te zwaaien. • Het buitensporig met de ellebogen zwaaien. • Het spel op te houden door de bal opzettelijk aan te raken, nadat deze door de basket is gegaan of te verhinderen dat de inworp of vrije worp onmiddellijk wordt genomen of om te laat op het speelveld te komen om de wedstrijd of tweede helft te starten. • Het simuleren van een fout (noot: 'fake' of 'flopping') • Het op zo'n manier aan de ring hangen, dat het gewicht van de speler door de ring wordt gedragen, tenzij een speler de ring na een dunk kortstondig beetpakt, of naar het oordeel van de scheidsrechter hij letsel voor zichzelf of een andere speler probeert te voorkomen. • Goaltending gedurende de laatste vrije worp door een verdedigende speler. Eén (1) punt zal er aan het aanvallende team worden toegekend, gevolgd door een technische fout ten laste van de verdedigende speler. 	<p>A technical foul is a player non-contact foul of a behavioural nature including, but not limited to:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disregarding warnings given by referees. • Disrespectfully dealing and/or communicating with the referees, the commissioner, if present, the table officials, the opponents or persons permitted to sit on the team benches. • Using language or gestures likely to offend or incite the spectators. • Baiting and taunting an opponent. • Obstructing the vision of an opponent by waving/placing his/her hand(s) near his/her eyes. • Excessive swinging of elbows. • Delaying the game by deliberately touching the ball after it passes through the basket or by preventing a throw-in or a free throw from being taken promptly or coming on the court late to start the game or the second half. • Fake being fouled. • Hanging on the ring in such a way that the weight of the player is supported by the ring, unless a player grasps the ring momentarily following a dunk shot or, in the judgement of a referee, is trying to prevent injury to himself or to another player. • Goaltending during the last free throw by a defensive player. The offensive team shall be awarded 1 point, followed by the technical foul penalty charged against the defensive player.
36.2.2	Een technische fout door enig persoon die gerechtigd is om op de spelersbank te zitten, is een fout die het gevolg is van onbeleefd communiceren met, of het aanraken van de scheidsrechters, de commissaris (indien aanwezig), de tafelfunctionarissen of de tegenstanders, of een inbreuk van procedurele of administratieve aard	A technical foul by any person permitted to sit on the team bench is a foul for disrespectfully communicating with or touching the referees, the commissioner, if present, the table officials or the opponents, or an infraction of a procedural or an administrative nature.
36.2.3	Een speler zal gediskwalificeerd worden voor de rest van de wedstrijd, wanneer hij/zij belast wordt met twee (2) technische fouten of twee (2) onsportieve fouten of één (1) onsportieve fout en één (1) technische fout.	A player shall be disqualified for the remainder of the game (game disqualification) when he/she is charged with 2 technical fouls, or 2 unsportsmanlike fouls, or with 1 unsportsmanlike foul and 1 technical foul.

- 36.2.4 Een hoofdcoach moet voor het restant van de wedstrijd worden gediskwalificeerd als:
- Hij/zij belast wordt met twee (2) technische fouten ('C') ten gevolge van zijn/haar persoonlijk onsportief gedrag.
 - Hij/zij belast wordt met drie (3) technische fouten, alle van deze een ('B') of een ('C') als gevolg van onsportief gedrag van andere personen die het is toegestaan om op de spelersbank te zitten.
- 36.2.5 Indien een speler of een hoofdcoach conform Art. 36.3.3 of Art. 36.3.4 gediskwalificeerd is, zal die technische fout de enige fout zijn die bestraft moet worden en zal er geen extra straf voor de diskwalificatie worden opgelegd.

A head coach shall be disqualified for the remainder of the game (game disqualification) when:

- He is charged with 2 technical fouls ('C') as a result of his/her personal unsportsmanlike behaviour.
- He is charged with 3 technical fouls, either all of them ('B') or one of them ('C'), as a result of the unsportsmanlike behaviour of other persons permitted to sit on the team bench.

If a player or a head coach is disqualified under Articles 36.2.3 or 36.2.4, that technical foul shall be the only foul to be penalised and no additional penalty for the disqualification shall be administered.

36.3 Straf

- 36.3.1 Indien er een technische fout begaan is:
- Door een speler, zal er een technische fout aan hem belast worden als speler. Deze fout telt mee voor de teamfouten.
 - Door enig persoon die gerechtigd is om op de spelersbank te zitten, zal er een technische fout voor de coach worden genoteerd en deze fout telt **niet** mee voor de teamfouten.
- 36.3.2 Er zal aan de tegenstander één (1) vrije worp worden toegekend. De wedstrijd zal als volgt worden hervat:
- De vrije worp wordt direct uitgevoerd. Na de vrije worp zal de inworp worden uitgevoerd door het team dat controle over de bal had of recht had op de bal wanneer de technische fout werd gefloten, vanaf de plaats het dichtst bij de plek waar de bal was toen de wedstrijd werd gestopt.
 - De vrije worp wordt direct uitgevoerd, ongeacht de volgorde van enige andere mogelijke straffen voor andere fouten is vastgesteld of de administratie van de andere straffen is gestart. Na de vrije worp voor de technische fout zal de wedstrijd worden hervat door het team dat controle over de bal had of recht had op de bal wanneer de technische fout werd gefloten, vanaf de plaats het dichtst bij de plek waar de wedstrijd werd gestopt voor de technische fout straf.
 - Wanneer een geldig velddoelpunt, of een laatste vrije worp is gescoord, zal de wedstrijd worden hervat met een inworp vanaf elke plek achter de eindlijn.
 - Als geen van beide teams controle over de bal had of recht op de bal had, ontstaat er een sprongbalsituatie.
 - Met een sprongbal in de middencirkel om het eerste kwart te beginnen.

Penalty

If a technical foul is committed:

- By a player, a technical foul shall be charged against him/her as a player foul and shall count as one of the team fouls.
- By any person permitted to sit on the team bench, a technical foul shall be charged against the head coach and shall not count as one of the team fouls.

The opponents shall be awarded 1 free throw. The game shall be resumed as follows:

- The free throw shall be administered immediately. After the free throw, the throw-in shall be administered by the team which had control of the ball or was entitled to the ball when the technical foul was committed, from the place nearest to where the ball was located when the game was stopped.
- The free throw shall also be administered immediately, regardless whether the order of any other possible penalties for any other fouls has been determined or whether the administration of the penalties has been started. After the free throw for a technical foul, the game shall be resumed by the team which had control of the ball or was entitled to the ball when the technical foul was committed, from the place where the game has been interrupted for the technical foul penalty.
- If a valid goal, or a last free throw is scored, the game shall be resumed with a throw-in from any place behind the endline.
- If neither team had control of the ball nor was entitled to the ball, a jump ball situation occurs.
- With a jump ball in the centre circle at the start of the first quarter.

ART.37 ONSPORTIEVE FOUT

37.1 Definitie

- 37.1.1 Een **onsportieve** fout is contact door een speler dat naar het oordeel van de scheidsrechter:
- Contact met een tegenstander is, om op een niet legitieme poging uitsluitend de bal te spelen volgens de geest en bedoeling van de spelregels.
 - Buitensporig hard contact is, veroorzaakt door een speler in een poging de bal of een tegenstander te spelen,
 - Onnodig contact is, veroorzaakt door de verdediger om de voortgang van de transitie van het aanvallende team te stoppen.

UNSPORTSMANLIKE FOUL

Definition

An unsportsmanlike foul is a player contact which, in the judgement of a referee is:

- Contact with an opponent and not legitimately attempting to directly play the ball within the spirit and intent of the rules.
- Excessive, hard contact caused by a player in an effort to play the ball or an opponent.
- An unnecessary contact caused by the defensive player in order to stop the progress of the offensive

Dit geldt tot de aanvallende speler de doelpoging start (Act Of Shooting).

- Een illegaal contact is door een speler van achteren of van opzij op een tegenstander, die op weg is naar de basket van de tegenstander en zonder tegenstanders tussen de oplopende speler en de basket, en
 - De oplopende speler heeft controle over de bal, of,
 - De oplopende speler probeert controle over de bal te verkrijgen, of
 - De bal is losgelaten voor pass naar de oplopende speler.

Dit geldt tot de aanvallende speler zijn/haar doelpoging start (Act Of Shooting).

- 37.1.2 De scheidsrechter moet onsportieve fouten gedurende de gehele wedstrijd op dezelfde wijze interpreteren en dient alleen de actie te beoordelen.

team in transition. This applies until the offensive player starts his/her act of shooting.

- An illegal contact caused by a player from behind or laterally on an opponent, who is progressing towards the opponent's basket and with no opponents between the progressing player and the basket, and
 - the progressing player is in control of the ball, or
 - the progressing player is attempting to gain control of the ball, or
 - the ball has been released on a pass to the progressing player.

This applies until the offensive player starts his/her act of shooting.

The referee must interpret unsportsmanlike fouls consistently throughout the game and judge only the action.

37.2 Straf

- 37.2.1 Ten laste van de overtreder moet een onsportieve fout worden genoteerd.
- 37.2.2 Vrije worp(en) zullen er worden toegekend aan de speler tegen wie de fout werd begaan, gevolgd door:
- Een inworp ter hoogte van de inworpmarkering op de aanvalshelft van het team.
 - Een srongbal in de middencirkel bij aanvang van het eerste kwart.
- Het aantal toe te kennen vrije worpen is als volgt:
- Indien de fout begaan is tegen een speler die niet met een velddoelpoging bezig is, twee (2) vrije worpen,
 - Indien de fout begaan is tegen een doelende speler en de doelpoging slaagt en geteld wordt, één (1) extra vrije worp,
 - Indien de fout begaan is tegen een doelende speler en de doelpoging mislukt, twee (2) of drie (3) vrije worpen,
- 37.2.3 Een speler moet voor het restant van de wedstrijd gediskwalificeerd worden, als hij/zij met twee (2) onsportieve fouten, of twee (2) technische fouten of één (1) onsportieve fout en één (1) technische fout wordt belast.
- 37.2.4 Indien een speler conform Art. 37.2.3 gediskwalificeerd is, zal die onsportieve fout de enige fout zijn die bestraft moet worden en zal er geen extra straf voor de diskwalificatie worden genoteerd.

Penalty

An unsportsmanlike foul shall be charged against the offender.

Free throw(s) shall be awarded to the player who was fouled, followed by:

- A throw-in from the throw-in line in the team's frontcourt.
- A jump ball in the centre circle at the start of the first quarter.

The number of free throws shall be awarded as follows:

- If the foul is committed on a player not in the act of shooting: 2 free throws.
- If the foul is committed on a player in the act of shooting: the goal, if made, shall count and, in addition, 1 free throw.
- If the foul is committed on a player in the act of shooting and the goal is not made, 2 or 3 free throws.

A player shall be disqualified for the remainder of the game (game disqualification) when he/she is charged with 2 unsportsmanlike fouls, or 2 technical fouls, or with 1 technical foul and 1 unsportsmanlike foul.

If a player is disqualified under Article 37.2.3, that unsportsmanlike foul shall be the only foul to be penalised and no additional penalty for the disqualification shall be administered.

ART.38 DISKWALIFICERENDE FOUT

38.1 Definitie

- 38.1.1 Een diskwalificerende fout is elke ernstige onsportieve actie begaan door spelers, hoofdcoaches, assistent-coaches, uitgesloten spelers en begeleidende teamleden.
- 38.1.2 Een hoofdcoach die een diskwalificerende fout heeft gekregen, moet worden vervangen door de eerste assistent-coach, die op het wedstrijdformulier vermeld staat. Indien er geen eerste assistent-coach vermeld staat, moet hij/zij door de aanvoerder (CAP) worden vervangen.

DISQUALIFYING FOUL

Definition

A disqualifying foul is any flagrant unsportsmanlike action by players, substitutes, head coaches, assistant coaches, excluded players and accompanying delegation members.

A head coach who has received a disqualifying foul shall be replaced by the first assistant coach as entered on the scoresheet. If no first assistant coach is entered on the scoresheet, he/she shall be replaced by the captain (CAP).

38.2 Geweld

- 38.2.1 Er kunnen zich tijdens de wedstrijd gewelddadigheden voordoen in strijd met de geest van sportiviteit en 'fair play'. Deze dienen onmiddellijk door de scheidsrechters gestopt te worden en indien noodzakelijk, door de bewakers die verantwoordelijk zijn voor het handhaven van de openbare orde.
- 38.2.2 Wanneer er zich gewelddadigheden op of nabij het speelveld voordoen tussen spelers of teambegeleiders, dienen de scheidsrechters de noodzakelijke actie te ondernemen om deze te stoppen.
- 38.2.3 Ieder van de hierboven genoemde personen die zich schuldig maken aan overduidelijke vormen van agressie ten opzichte van tegenstanders of scheidsrechters, moeten gediskwalificeerd worden. De 'crew chief' dient het vooral aan de organiserende instantie van de competitie te rapporteren.
(Noot: voor de Nederlandse competitie geldt het Tucht- en Geschillenreglement van de NBB, waarin meer details staan m.b.t. de rapportage).
- 38.2.4 Bewakers van de openbare orde mogen slechts het speelveld betreden, indien daartoe door de scheidsrechters verzocht. Echter, indien toeschouwers het speelveld betreden, met de kennelijke bedoeling gewelddadige handelingen te begaan, moeten de bewakers van de openbare orde onmiddellijk tussenbeide komen om de teams en de scheidsrechters te beschermen.
- 38.2.5 Alle andere gebieden, inclusief de in- en uitgangen, gangen en kleedkamers enz. vallen onder de jurisdictie van de organiserende instantie én de bewakers verantwoordelijk voor de handhaving van de openbare orde.
- 38.2.6 Fysieke acties van spelers of personen die toegestaan is om op de spelersbank te mogen zitten, welke zouden kunnen leiden tot schade aan de wedstrijdtrusting, moeten niet door de scheidsrechters worden getolereerd.
- Wanneer dit soort gedrag door de scheidsrechters wordt opgemerkt, dient de hoofdcoach van de betrokken team een waarschuwing te krijgen.
- In het geval deze actie(s) zich herhaalt, dient er onmiddellijk een technische fout aan het betrokken individu(en) te worden gegeven.

Violence

- Acts of violence may occur during the game, contrary to the spirit of sportsmanship and fair play. These should be stopped immediately by the referees and, if necessary, by public order enforcement officers.
- Whenever acts of violence occur involving players on the court or in its vicinity, the referees shall take the necessary action to stop them.
- Any of the above persons who are guilty of flagrant acts of aggression on opponents or referees shall be disqualified. The crew chief must report the incident to the organising body of the competition.
- Public order enforcement officers may enter the court only if requested to do so by the referees. However, should spectators enter the court with the obvious intention of committing acts of violence, the public order enforcement officers must intervene immediately to protect the teams and referees.
- All areas beyond the floor or its vicinity, including entrances, exits, hallways, dressing rooms, etc., come under the jurisdiction of the organising body of the competition and the public order enforcement officers.
- Physical actions by players or any person permitted to sit on the team bench, which could lead to damaging of game equipment, must not be permitted by the referees.
- When behaviour of this nature is observed by the referees, the head coach of the offending team shall be given a warning.
- Should the action(s) be repeated, a technical or even disqualifying foul shall immediately be called against the individual(s) involved.

38.3 Straf

- 38.3.1 Ten laste van de overtreder moet een diskwalificerende fout worden genoteerd.
- 38.3.2 Indien de overtreder moet worden gediskwalificeerd volgens de betreffende artikelen van deze spelregels dan zal hij/zij naar de kleedkamer van zijn/haar team gaan en daar gedurende het verdere verloop van de wedstrijd verblijven, óf, indien hij/zij dat verkiest, dan zal hij/zij het gebouw verlaten.
- 38.3.3 Vrije worp(en) moeten worden toegekend:
- Aan een willekeurige tegenstander aangewezen door zijn hoofdcoach, in geval van een fout **zonder** contact.
 - Aan de speler tegen wie de fout was begaan, in geval van een fout **met** contact.

Penalty

- A disqualifying foul shall be charged against the offender.
- Whenever the offender is disqualified according to the respective articles of these rules, he/she shall go to and remain in his/her team's dressing room for the duration of the game or, if he/she wishes, he/she shall leave the building.
- Free throw(s) shall be awarded:
- To any opponent, as designated by his/her head coach in case of a non-contact foul.
 - To the player who was fouled in case of a contact foul.

Gevolgd door:

- Een inworp ter hoogte van de inworpmarkering op de aanvalshelft van het team.
- Een sprongbal in de middencirkel om het eerste kwart te beginnen.

38.3.4

Het aantal toe te kennen vrije worpen is als volgt:

- Als het een fout is zonder contact: twee (2) vrije worpen.
- Als de fout begaan is tegen een speler die niet met een velddoelpoging bezig is: twee (2) vrije worpen.
- Als de fout begaan is tegen een doelende speler en de doelpoging slaagt: de score telt en één (1) extra worp.
- Als de fout begaan is tegen een doelende speler en de doelpoging is mislukt: twee (2) of drie (3) vrije worpen.
- Als de fout een diskwalificerende fout is van een hoofdcoach: twee (2) vrije worpen.
- Als de fout een diskwalificerende fout is van een eerste assistent-coach, vervanger, uitgesloten speler of een begeleidend teamlid, zal deze fout aan de hoofdcoach belast worden als een technische fout: twee (2) vrije worpen.

Aanvullend, als een diskwalificerende fout voor een eerste assistent-coach, vervanger, uitgesloten speler of een begeleidend teamlid na het verlaten van het spelersbankgebied voor een actieve deelname aan een gevecht is, zal gelden:

- Voor elke enkelvoudige diskwalificerende fout voor een eerste assistent-coach, vervanger en uitgesloten speler: twee (2) vrije worpen. Alle diskwalificerende fouten worden belast aan elke overtreder.
- Voor elke enkelvoudige diskwalificerende fout van enig begeleidend teamlid: twee (2) vrije worpen. Alle diskwalificerende fouten zullen belast worden aan de hoofdcoach.

Alle vrije worpen als gevolg van de straffen zullen worden uitgevoerd, tenzij er gelijke straffen zijn voor de tegenstander die tegen elkaar kunnen wegvallen.

Followed by:

- A throw-in from the throw-in line in the team's frontcourt.
- A jump ball in the centre circle at the start of the first quarter.

The number of free throws shall be awarded as follows:

- If the foul is a non-contact foul: 2 free throws.
- If the foul is committed on a player not in the act of shooting: 2 free throws.
- If the foul is committed on a player in the act of shooting: the goal, if made, shall count and in addition 1 free throw.
- If the foul is committed on a player in the act of shooting and the goal is not made: 2 or 3 free throws.
- If the foul is a disqualification of a head coach: 2 free throws.
- If the foul is a disqualification of a first assistant coach, substitute, excluded player or an accompanying delegation member, this foul is charged against the head coach as a technical foul: 2 free throws.

In addition, if a disqualification of a first assistant coach, substitute, excluded player or an accompanying delegation member after leaving the team bench area is for their active participation during any fight:

- For each single disqualifying foul of a first assistant coach, substitute and excluded player: 2 free throws. All disqualifying fouls shall be charged against each offender.
- For each single disqualifying foul of any accompanying delegation member: 2 free throws. All disqualifying fouls shall be charged against the head coach.

All free-throw penalties shall be executed, unless there are equal penalties on the opponent's team to be cancelled.

ART.39 VECHTEN

39.1 Definitie

Vechten is een fysieke interactie tussen twee (2) of meer tegenstanders en enig ander persoon die toegestaan is om op de spelersbank te zitten

Dit artikel is alleen van toepassing op de vervangers, hoofdcoaches, assistent-coaches, uitgesloten spelers en begeleidende teamleden die het spelersbankgebied verlaten tijdens een gevecht of tijdens iedere andere situatie die tot vechten zou kunnen leiden.

39.2 Regel

39.2.1 Vervangers, uitgesloten spelers of teambegeleiders, die het spelersbankgebied verlaten tijdens een gevecht of tijdens iedere andere situatie die tot een gevecht zou kunnen leiden, moeten worden gediskwalificeerd.

39.2.2 Slechts een hoofdcoach en/of eerste assistent-coach is/zijn het toegestaan om het spelersbankgebied te verlaten tijdens een gevecht of tijdens iedere andere situatie die tot een gevecht zou kunnen leiden, met de bedoeling de scheidsrechters te helpen in het handhaven of herstellen van de orde. In dit geval worden zij niet met een diskwalificerende fout belast.

FIGHTING

Definition

Fighting is physical interaction between 2 or more opponent players and any person permitted to sit on the team benches.

This article only applies to the substitutes, head coaches, first assistant coaches, excluded players and accompanying delegation members who leave the confines of the team bench area during a fight or during any situation which may lead to a fight.

Rule

Substitutes, excluded players or accompanying delegation members who leave the team bench area during a fight, or during any situation which may lead to a fight, shall be disqualified.

Only a head coach and/or first assistant coach are permitted to leave the team bench area during a fight, or during any situation which may lead to a fight, to assist the referees to maintain or to restore order. In this situation, they shall not be disqualified.

39.2.3 Indien een hoofdcoach en/of eerste assistent-coach het spelersbankgebied verlaat en de scheidsrechters niet assisteert of probeert te assisteren bij het handhaven of herstellen van de orde, dan moeten zij worden gediskwalificeerd.	If a head coach and/or first assistant coach leave the team bench area and neither assist nor attempt to assist the referees to maintain or to restore order, they shall be disqualified.
---	---

39.3 Straf	Penalty
39.3.1 Ongeacht het aantal teambegeleiders, dat gediskwalificeerd wordt voor het verlaten van het spelersbankgebied, zal er één enkele technische fout ('B') ten laste van de hoofdcoach worden genoteerd.	Irrespective of the number of persons disqualified for leaving the team bench area, a single technical foul ('B') shall be charged against the head coach.
<p>39.3.2 Ingeval er teambegeleiders van beide teams op grond van dit artikel gediskwalificeerd worden en er geen andere straffen zijn uit te voeren, moet de wedstrijd als volgt worden hervat.</p> <p>Indien ongeveer gelijktijdig met het onderbreken van de wedstrijd als gevolg van vechten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Er een geldig velddoelpunt is gemaakt, zal de bal aan het niet-scorende team worden toegekend voor een inworp vanaf iedere plaats achter de eindlijn van dat team. ● Een team in balbezit was of aanspraak op de bal maakte, zal de bal aan dit team worden toegekend voor een inworp op de plaatst het dichtst bij de plek waar de bal was toen het gevecht startte. ● Geen van beide teams balbezit had, noch aanspraak op de bal maakte, ontstaat een sprongbalsituatie. 	<p>If persons of both teams are disqualified under this article and there are no other foul penalties remaining for administration, the game shall be resumed as follows.</p> <p>If at approximately the same time when the game was stopped because of the fighting:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● A valid goal or a last free throw is scored, the ball shall be awarded to the non-scoring team for a throw-in from any place behind that team's endline. ● A team had control of the ball or was entitled to the ball, the ball shall be awarded to that team for a throw-in from the place nearest to where the ball was located when the fight has started. ● Neither team has control of the ball nor was entitled to the ball, a jump ball situation occurs.
39.3.3 Alle diskwalificerende fouten zullen worden genoteerd zoals beschreven in Appendix B.8.3 en tellen niet mee voor de teamfouten.	All disqualifying fouls shall be entered on the scoresheet as described in Appendix B.8.3 and shall not count as team fouls.
39.3.4 Alle mogelijke straffen voor fouten tegen spelers die op het speelveld waren bij het vechten of iedere andere situatie die tot vechten kunnen leiden worden volgens Art.42 (Speciale situaties) uitgevoerd.	All possible foul penalties on players on the court involved in a fight or any situation which leads to a fight, shall be dealt with in accordance with Article 42.
39.3.5 Alle mogelijke straffen voor diskwalificerende fouten van een eerste assistent-coach, vervangers, uitgesloten spelers of een begeleidend teamlid actief betrokken bij een gevecht of een situatie die kan leiden tot een gevecht zal worden bestraft volgens het Artikel 28.3.4, zesde opsommingsteken.	All possible disqualification foul penalties on first assistant coach, substitute, excluded player or an accompanying delegation member involved actively in a fight or any situation which leads to a fight, shall be penalised in accordance with Article 38.3.4, sixth bullet.

7.0 REGEL 7: ALGEMENE VOORZIENINGEN GENERAL PROVISIONS

ART.40 VIJF (5) SPELERSFOUTEN

- 40.1 Een speler die vijf (5) fouten heeft begaan wordt daarvan door een scheidsrechter op de hoogte gesteld en dient het speelveld onmiddellijk te verlaten. Hij/zij moet binnen dertig (30) seconden worden vervangen.
- 40.2 Een fout door een speler begaan die reeds vijf (5) fouten had, wordt beschouwd als zijnde begaan door een uitgesloten speler en wordt ten laste van de hoofdcoach genoteerd op het wedstrijdformulier ('B'-notatie).

ART.41 TEAMFOUTEN: STRAF

41.1 Definitie

- 41.1.1 Een teamfout is een persoonlijke, technische, onsportieve of diskwalificerende fout begaan door een speler. Een team krijgt met de teamfoutenregel te maken, nadat deze vier (4) teamfouten in een kwart heeft begaan.
- 41.1.2 Alle teamfouten die tijdens een interval van de wedstrijd plaatsvinden, worden beschouwd als te zijn begaan in het kwart of verlenging die daar op volgt.
- 41.1.3 Alle teamfouten die tijdens een verlenging worden gemaakt, worden beschouwd als te zijn begaan gedurende het vierde kwart.

41.2 Regel

- 41.2.1 Wanneer een team zich in de situatie bevindt dat de teamfoutenregel moet worden toegepast, moeten alle volgende persoonlijke fouten begaan tegen een speler, die niet bezig was met een velddoelpoging, worden bestraft met twee (2) vrije worpen in plaats van een inworp. De speler, waartegen de fout is gemaakt, zal de vrije worpen nemen.
- 41.2.2 Indien er een persoonlijke fout wordt begaan door een speler van een team dat in het bezit is van een levende bal, of aanspraak maakt op de bal, dient deze fout te worden bestraft met een inworp voor de tegenstanders.

ART.42 SPECIALE SITUATIES

42.1 Definitie

In dezelfde periode als de wedstrijdklok stilstaat als gevolg van een inbreuk op de regels, kunnen zich **speciale situaties** voordoen, wanneer er een of meerdere inbreuken op de regels worden of zijn begaan.

42.2 Procedure

- 42.2.1 Alle fouten moeten worden genoteerd en alle straffen dienen te worden bepaald.
- 42.2.2 De volgorde waarin de fouten plaatsvonden, moet worden bepaald.
- 42.2.3 Alle gelijkwaardige straffen tegen de teams en alle straffen als gevolg van dubbelfouten, dienen te worden weggestreept in de volgorde waarin zij hebben plaatsgevonden. Nadat de straffen zijn genoteerd op het

5 FOULS BY A PLAYER

A player who has committed 5 fouls shall be informed by a referee and must leave the game immediately. He/she shall be substituted within 30 seconds.

A foul by a player who has previously committed 5 fouls is considered as an excluded player's foul and it is charged and entered on the scoresheet against the head coach ('B').

TEAM FOULS: PENALTY

Definition

A team foul is a personal, technical, unsportsmanlike or disqualifying foul committed by a player. A team is in the team foul penalty situation after it has committed 4 team fouls in a quarter.

All team fouls committed in an interval of play shall be considered as being committed in the following quarter or overtime.

All team fouls committed in each overtime shall be considered as being committed in the fourth quarter.

Rule

When a team is in the team foul penalty situation, all following player personal fouls committed on a player not in the act of shooting shall be penalised by 2 free throws, instead of a throw-in. The player on whom the foul was committed shall attempt the free throws.

If a personal foul is committed by a player of the team in control of the live ball, or of the team entitled to the ball, such a foul shall be penalised by a throw-in for the opponents.

SPECIAL SITUATIONS

Definition

In the same game clock stopped period which follows an infraction, special situations may arise when additional infraction(s) are **or have been** committed.

Procedure

All fouls shall be charged and all penalties identified.

The order in which all infractions occurred shall be determined.

All equal penalties on the teams and all double foul penalties shall be cancelled in the order in which they were committed. Once all foul penalties have been entered on the scoresheet and cancelled they are considered as never having occurred.

scoreformulier en weggestreept, worden zij beschouwd als nooit te hebben plaatsgevonden.

- 42.2.4 Wanneer een technische fout is gefloten, zal die straf als eerste worden genoteerd, wordt ongeacht de volgorde van enige andere mogelijke straffen voor andere fouten is vastgesteld of de administratie van de andere straffen is gestart.

Wanneer een technische fout is gefloten tegen de hoofdcoach voor een diskwalificatie van de eerste assistent-coach, vervanger, uitgesloten speler en begeleidend teamlid, zal de straf daarvoor niet als eerste uitgevoerd worden. Het zal worden uitgevoerd in de volgorde waarop alle fouten en overtredingen hebben plaats gevonden, tenzij deze tegen elkaar weggestreept waren.

- 42.2.5 Het recht op balbezit als onderdeel van de laatste straf die wordt genoteerd, heft alle eerdere rechten op balbezit op.

- 42.2.6 Zodra de bal levend wordt bij de eerste vrije worp of bij een inworp, kan deze straf niet meer worden gebruikt om de bestraffing van resterende fouten op te heffen.

- 42.2.7 De resterende straffen dienen te worden uitgevoerd in de volgorde waarin zij hebben plaatsgevonden.

- 42.2.8 Indien na het wegstrepen van gelijkwaardige straffen tegen beide teams er geen straffen meer overblijven die moeten worden uitgevoerd, wordt de wedstrijd als volgt voortgezet.

Indien ongeveer gelijktijdig met de eerste (1e) inbreuk:

- Er een geldig velddoelpunt is gemaakt, zal de bal aan het niet-scorende team worden toegekend voor een inworp vanaf iedere plaats vanachter de eindlijn van dat team.
- Een team in balbezit was of aanspraak op de bal maakte, zal de bal aan dit team worden toegekend voor een inworp het dichtst bij de plaats waar de eerste (1e) inbreuk had plaatsgevonden.
- Geen van beide teams balbezit had, noch aanspraak op de bal maakte, ontstaat een sprongbalsituatie.

ART.43 VRIJE WORPEN

43.1 Definitie

- 43.1.1 Een **vrije worp** is een mogelijkheid voor een speler om, ongehinderd, één (1) punt te maken, vanaf een plaats vanachter de vrije-worplijn en binnen de halve cirkel.
- 43.1.2 Een **reeks vrije worpen** wordt gedefinieerd als alle vrije worpen en erop volgend balbezit, voortvloeiend uit de straf ten gevolge van een enkele fout.

43.2 Regel

- 43.2.1 Wanneer er een persoonlijke fout, een onsportieve fout of een diskwalificerende contactfout is begaan dan zullen vrije worp(en) als volgt worden toegekend:
- De speler tegen wie de fout was begaan, moet de vrije worp(en) uitvoeren.
 - Wanneer er een aanvraag is om hem/haar te vervangen, dan moet hij/zij de vrije worpen eerst uitvoeren, voordat hij/zij de wedstrijd verlaat.
 - Indien hij/zij de wedstrijd moet verlaten als gevolg van letsel, vijf (5) fouten hebben begaan, of gediskwalificeerd is, dan moet zijn/haar vervanger de vrije worpen uitvoeren. Indien geen vervangers

If a technical foul is committed, that penalty shall be administered first, regardless whether the order of the penalties has been determined or whether the administration of the penalties has been started.

If the technical foul is committed on the head coach for a disqualification of a first assistant coach, substitute, excluded player and accompanying delegation member, that penalty shall not be administered first. It shall be administered in the order in which all fouls and violations have occurred, unless they were cancelled.

The right to possession of the ball as part of the last penalty to be administered shall cancel any prior rights to possession of the ball.

Once the ball has become live on the first free throw or on a throw-in penalty, that penalty can no longer be used for cancelling any remaining penalties.

All remaining penalties shall be administered in the order in which they were committed.

If, after the cancellation of equal penalties on both teams, there are no other penalties remaining for administration, the game shall be resumed as follows.

If at approximately the same time as the first infraction:

- A valid goal or a last free throw is scored, the ball shall be awarded to the non-scoring team for a throw-in from any place behind that team's endline.
- A team had control of the ball or was entitled to the ball, the ball shall be awarded to this team for a throw-in from the place nearest to the first infraction.
- Neither team had control of the ball nor was entitled to the ball, a jump ball situation occurs.

FREE THROWS

Definition

A free throw is an opportunity given to a player to score 1 point, uncontested, from a position behind the free-throw line and inside the semi-circle.

A set of free throws is defined as all free throws and possible following possession of the ball resulting from a single foul penalty.

Rule

When a personal, an unsportsmanlike or a disqualifying contact foul is committed, the free throw(s) shall be awarded as follows:

- The player on whom the foul was committed shall attempt the free throw(s).
- If there is a request for him/her to be substituted, he/she must attempt the free throw(s) before leaving the game.
- If he/she must leave the game due to injury, having committed 5 fouls or having been disqualified, his/her substitute shall attempt the free throw(s). If

beschikbaar zijn, mag elke teamgenoot, door zijn/haar hoofdcoach aangewezen, de vrije worpen uitvoeren.

- 43.2.2 Wanneer er een technische of een diskwalificerende non-contact fout is begaan, mag elke speler van het andere team, die is aangewezen door zijn hoofdcoach, de vrije worpen uitvoeren.
- 43.2.3 De nemer van de vrije worp(en) moet:
 - Een plaats innemen, achter de vrije worplijn en binnen de halve cirkel.
 - Op zo'n wijze schieten, dat de bal van boven door de basket gaat of de ring raakt.
 - De bal binnen vijf (5) seconden hebben losgelaten, nadat de scheidsrechter deze tot zijn/haar beschikking had gesteld.
 - Niet de vrije worplijn, noch het beperkte gebied binnen gaan, voordat de bal in de basket is gegaan of de ring geraakt heeft.
 - Een vrije worp-beweging als schijnbeweging maken.
- 43.2.4 Spelers in de vrije reboundplaatsen langs het beperkte gebied hebben het recht om afwisselend posities in te nemen in deze ruimten, die geacht worden een (1) meter diep te zijn, (Diagram 7).

Tijdens de vrije worpen mogen deze spelers niet:

- plaatsen innemen, waar zij geen recht op hebben.
- het beperkte gebied of de neutrale zone betreden of hun plaats verlaten, voordat de bal de hand(en) van de nemer van de vrije worp heeft verlaten.
- de vrije worp-nemer afleiden met hun acties.

no substitute is available, any team-mate as designated by his/her head coach shall attempt the free throw(s).

When a technical or a disqualifying non-contact foul is committed, any member of the opponents' team as designated by his/her head coach shall attempt the free throw(s).

The free-throw shooter shall:

- Take a position behind the free-throw line and inside the semi-circle.
- Use any method to shoot a free throw in such a way that the ball enters the basket from above or the ball touches the ring.
- Release the ball within 5 seconds after it is placed at his/her disposal by the referee.
- Not touch the free-throw line or enter the restricted area until the ball has entered the basket or has touched the ring.
- Not fake a free throw.

The players in the free-throw rebound places shall be entitled to occupy alternating positions in these spaces, which are considered to be 1 m in depth (Diagram 7).

During the free throws these players shall not:

- Occupy free-throw rebound places to which they are not entitled.
- Enter the restricted area, the neutral zone or leave the free-throw rebound place until the ball has left the hand(s) of the free-throw shooter.
- Distract the free-throw shooter by their actions.

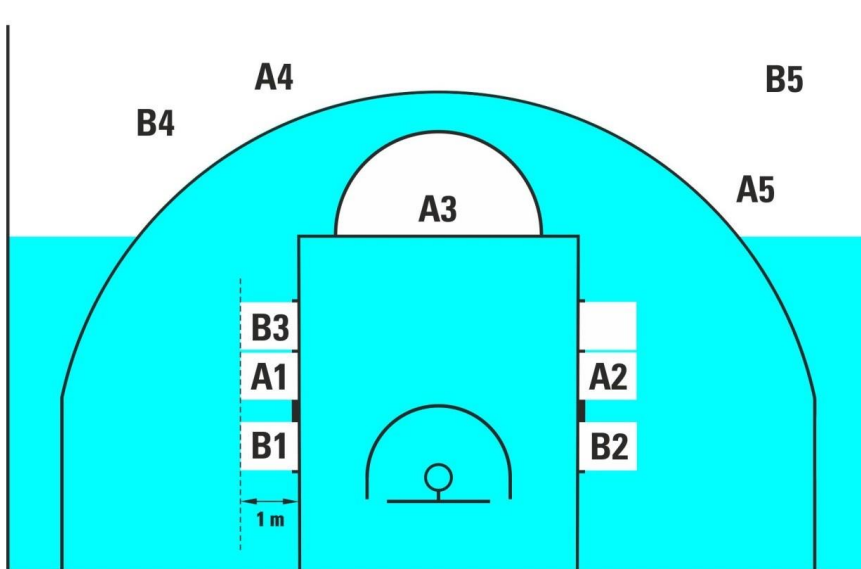


Diagram 7 Players' positions during free throws

- 43.2.5 Spelers die zich niet in de ruimtes langs het beperkte gebied bevinden, dienen zich achter het verlengde van de vrije-worplijn en achter de driepuntlijn op te stellen, totdat de bal de ring raakt of de vrije worp beëindigd is.
- 43.2.6 Gedurende een vrije worp(en), welke door een andere reeks vrije worpen of door een inworp gevolgd zal worden, dienen alle spelers zich achter het verlengde van de vrije-worplijn en achter de driepuntlijn op te stellen.

The players not in the free-throw rebound places shall remain behind the free-throw line extended and behind the 3-point goal line until the free throw ends.

During a free throw(s) to be followed by another set(s) of free throws or by a throw-in, all players shall remain behind the free-throw line extended and behind the 3-point goal line.

Een inbreuk van Art.43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 en 43.2.6 is een overtreding.

An infraction of Article 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 and 43.2.6 is a violation.

43.3	Straf	Penalty
43.3.1	<p>Indien een vrije worp slaagt en de overtreding(en) worden door de nemer van de vrije worp begaan zal het punt, indien gemaakt, niet worden toegekend.</p> <p>Iedere andere overtreding van een speler, welke plaatsvindt direct vóór, ongeveer gelijktijdig, of ná de overtreding door de nemer van de vrije worp begaan, zal worden genegeerd.</p> <p>De bal zal voor een inworp, ter hoogte van het verlengde van de vrije-worplijn, aan de tegenstanders worden toegekend, tenzij er verdere vrije worp(en) of een straf met balbezit moet worden uitgevoerd.</p>	<p>If a free throw is successful and the violation is committed by the free-throw shooter, the point shall not count.</p> <p>The ball shall be awarded to the opponents for a throw-in from the free-throw line extended, unless there is a further free throw(s) or possession penalty to be administered.</p>
43.3.2	<p>Indien een vrije worp slaagt en de overtreding vindt plaats door elke ander speler, anders dan de nemer van de vrij worp, zal:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Het punt, indien gemaakt, worden toegekend. ● De overtreding(en) worden genegeerd. <p>In geval van de laatste vrije worp, moet de bal aan de tegenstanders worden toegekend, voor een inworp vanaf iedere plaats vanachter de eindlijn van dat team.</p>	<p>If a free throw is successful and the violation is committed by any player other than the free-throw shooter:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● The point shall count. ● The violation(s) shall be disregarded. <p>In case of the last free throw, the ball shall be awarded to the opponents for a throw- in from any place behind that team's endline.</p>
43.3.3	<p>Indien een vrije worp niet slaagt en de overtreding vindt plaats door:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● De nemer van de vrije worp of zijn/haar teamgenoot bij de laatste vrije worp, dan zal de bal worden toegekend aan de tegenstanders voor een inworp ter hoogte van het verlengde van de vrije-worplijn, tenzij dat team aanspraak maakt op verder balbezit. ● Een tegenstander van de nemer van de vrije worp, dan zal er een vervangende vrije worp worden toegekend aan de nemer van de vrije worp. ● Beide teams gedurende de laatste vrije worp, dan vindt er een sprongbalsituatie plaats. 	<p>If a free throw is not successful and the violation is committed by:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● A free-throw shooter or his/her team-mate on the last free throw, the ball shall be awarded to the opponents for a throw-in from the free-throw line extended unless that team is entitled to further possession. ● An opponent of the free-throw shooter, a substitute free throw shall be awarded to the free-throw shooter. ● Both teams, on the last free throw, a jump ball situation occurs.

ART.44 HERSTELBARE VERKEERDE BESLISSINGEN

- 44.1 **Definitie**
De scheidsrechters mogen een verkeerde beslissing herstellen in het geval een regel onbewust niet is toegepast, uitsluitend bij de volgende situaties:
- Het toekennen van een onterechte vrije worp(en).
 - Het niet toekennen van een terechte vrije worp(en).
 - Het onterecht toekennen of annuleren van punten.
 - Het toestaan dat een vrije worp(en) door de verkeerde speler gaat worden uitgevoerd.
- 44.2 **Algemene werkwijze**
- 44.2.1 Om hersteld te kunnen worden, moeten de hierboven genoemde vergissingen door de scheidsrechters, de commissaris, indien aanwezig, of de tafelfunctionarissen worden erkend vóór de bal levend wordt ná de eerste dode bal nadat de klok was aangezet, volgend op de verkeerde beslissing. Deze vergissingen kunnen niet langer hersteld worden nadat de bal dood wordt als de wedstrijd klok klinkt voor het einde van de wedstrijd.
- 44.2.2 Een scheidsrechter mag de wedstrijd onmiddellijk onderbreken nadat een herstelbare verkeerde beslissing ontdekt is, zolang geen van beide teams hier nadeel van ondervindt.

CORRECTABLE ERRORS

- Definition**
Referees may correct an error if a rule is inadvertently disregarded in the following situations only:
- Awarding an unmerited free throw(s).
 - Failing to award a merited free throw(s).
 - Erroneous awarding or cancelling of a point(s).
 - Permitting the wrong player to attempt a free throw(s).
- General procedure**
To be correctable the above-mentioned errors must be recognised by the referees, commissioner, if present, or table officials before the ball becomes live following the first dead ball after the game clock has started following the error. These errors are no longer correctable after the ball becomes dead when the game clock sounds for the end of the game.
- A referee may stop the game immediately upon recognition of a correctable error, unless neither team is placed at a disadvantage.

- 44.2.3 Alle begane fouten, gescoorde punten, verstreken tijd en toegevoegde activiteiten die plaats hebben kunnen vinden nadat de verkeerde beslissing zich heeft voorgedaan en **vóórd**at de verkeerde beslissing werd erkend, blijven geldig.
- 44.2.4 Na het herstellen van de verkeerde beslissing moet de wedstrijd worden hervat vanaf de plaats waar deze werd onderbroken om de verkeerde beslissing te herstellen, tenzij anders door de regels bepaald. De bal moet aan het team worden toegekend, dat recht op de bal had op het moment dat de wedstrijd werd onderbroken voor het herstellen van de fout.
- 44.2.5 Nadat een herstelbare verkeerde beslissing is vastgesteld, en:
- de speler die betrokken is bij het herstellen van de verkeerde beslissing zich op de spelersbank bevindt, na legaal vervangen te zijn, dan zal hij/zij op het speelveld **terugkomen** om deel te nemen aan het herstellen van de verkeerde beslissing, waardoor hij/zij op dat moment weer een speler wordt.
 - Nadat het herstellen beëindigd is, mag hij/zij aan de wedstrijd blijven deelnemen, tenzij er opnieuw een legale vervanging is aangevraagd, in welk geval de speler het speelveld mag verlaten.
 - Indien de speler vervangen is vanwege zijn/haar blessure of assistentie, na vijf (5) fouten te hebben begaan of gediskwalificeerd is, moet zijn/haar vervanger aan het herstellen van de verkeerde beslissing deelnemen.
- 44.2.6 Een fout in het bijhouden van de score, de tijd, of schotklok-bediening door de tafelofficials die betrekking heeft op het bijhouden van de score, het aantal fouten, het aantal time-outs, verstreken of ontbrekende tijd op wedstrijdklok en schotklok, mag op ieder moment door de scheidsrechters worden gecorrigeerd, vóórdat de 'crew chief' het wedstrijdformulier ondertekent.
- 44.3 Bijzondere procedure**
- 44.3.1 Toekennen van een onterechte vrije worp(en). De vrije worp(en) als gevolg van de verkeerde beslissing moeten worden geannuleerd en de wedstrijd als volgt worden voortgezet:
- Indien de wedstrijdklok na de verkeerde beslissing nog niet was aangezet zal de bal worden toegekend voor een inworp ter hoogte van het verlengde van de vrije-worplijn moet aan het team waarvan de vrije worpen geannuleerd waren,
 - Indien de wedstrijdklok na de verkeerde beslissing was aangezet én:
 - Het team in balbezit of aanspraak op de bal maakt op het moment van het vast stellen van de verkeerde beslissing is hetzelfde team dat balbezit had ten tijde van de verkeerde beslissing **of**,
 - Geen van beide teams heeft balbezit op het moment dat de verkeerde beslissing wordt ontdekt,
 Zal de bal aan het team worden toegekend dat recht had op de bal, op het moment dat de verkeerde beslissing plaats vond,.
 - Als, op het moment dat de verkeerde beslissing werd vastgesteld, de wedstrijdklok was aangezet, het team in balbezit of recht op de bal had de tegenstander is van het team dat balbezit had ten tijde van de verkeerde beslissing, ontstaat er een sprongbalsituatie.
- Any fouls committed, points scored, time used and additional activity which may have occurred after the error has occurred and before its recognition, shall remain valid.
- After the correction of the error the game shall be resumed from the place it was stopped to correct the error, unless otherwise stated in these rules. The ball shall be awarded to the team entitled to the ball at the time the game was stopped for the correction of the error.
- Once an error that is still correctable has been recognised, and:
- The player involved in the correction of the error is on the team bench after being legally substituted, he/she must re-enter the court to participate in the correction of the error, at which point he/she becomes a player.
 - Upon completion of the correction, he/she may remain in the game unless a legal substitution has been requested again, in which case the player may leave the court.
 - The player was substituted due to his/her injury or assistance, having committed 5 fouls or having been disqualified, his/her substitute must participate in the correction of the error.
- An error in scorekeeping, timekeeping or shot clock operations involving the score, number of fouls, number of time-outs, game clock and shot clock time consumed or omitted, may be corrected by the referees at any time before the crew chief has signed the scoresheet.
- Special procedure**
- Awarding an unmerited free throw(s). The free throw(s) attempted as a result of the error shall be cancelled and the game shall be resumed as follows:
- If the game clock has not started, the ball shall be awarded for a throw-in from the free-throw line extended to the team whose free throws had been cancelled.
 - If the game clock has started and:
 - The team in control of the ball or entitled to the ball at the time the error is recognised is the same team that was in control of the ball at the time the error occurred, or
 - Neither team is in control of the ball at the time the error is recognised,
 the ball shall be awarded to the team entitled to the ball at the time the error occurred.
 - If the game clock has started and, at the time the error is recognised, the team in control of the ball or entitled to the ball is the opponent of the team that was in control of the ball at the time of the error, a jump ball situation occurs.
 - If the game clock has started and, at the time the error is recognised, a foul penalty involving a free throw(s) has been awarded, the free throw(s) shall be administered and the ball shall be awarded for a throw-in to the team that was in control of the ball at the time the error occurred.

- Als de wedstrijdklok was aangezet en, op het moment van het vaststellen van de verkeerde beslissing een straf wordt toegekend die vrije worp(en) tot gevolg heeft, moeten de vrije worpen worden uitgevoerd en zal de bal voor een inworp aan het team worden toegekend dat in balbezit was, op het moment van de verkeerde beslissing.

44.3.2 Niet toekennen van (een) terechte vrije worp(en).

- Als er geen verandering van balbezit heeft plaatsgevonden vanaf het moment dat de verkeerde beslissing was vastgesteld, zal de wedstrijd na herstel van de verkeerde beslissing worden voortgezet, als na iedere normale laatste vrije worp.
- Indien hetzelfde team scoort, na de bal onterecht voor een inworp te hebben gekregen, zal de verkeerde beslissing worden genegeerd.

44.3.3 Toestaan dat de verkeerde speler de vrije worp(en) uitvoert.

De vrije worp(en) en het balbezit indien onderdeel van de straf worden geannuleerd en de bal zal worden toegekend aan de tegenstanders voor een inworp ter hoogte van het verlengde van de vrije-worplijn, tenzij het spel is voortgezet en werd gestopt voor de correctie van de fout of straffen voor verdere overtredingen moeten worden toegediend, in welk geval het spel zal worden hervat vanaf de plaats waar het werd gestopt voor de correctie van de fout.

Failing to award a merited free throw(s).

- If there has been no change in possession of the ball after the error occurred, the game shall be resumed after correction of the error as after any normal last free throw.
- If the same team scores a goal after having been erroneously awarded possession of the ball for a throw-in, the error shall be disregarded.

Permitting the wrong player to attempt a free throw(s). The free throw(s) attempted, and the possession of the ball if part of the penalty, shall be cancelled and the ball shall be awarded to the opponents for a throw-in from the free-throw line extended, unless the game has continued and was stopped for the correction of the error or penalties for further infractions are to be administered, in which case the game shall be resumed from the place it was stopped to correct the error.

8.0 REGEL 8: SCHEIDSRECHTERS, TAFELFUNCTIONARISSEN, COMMISSARIS (PLICHTEN EN BEVOEGDHEDEN) / REFEREES, TABLE OFFICIALS, COMMISSIONER: DUTIES AND POWERS

ART.45 SCHEIDSRECHTERS, TAFELFUNCTIONARISSEN EN COMMISSARIS

- 45.1 De **scheidsrechters** zullen zijn: een 'crew chief' en één of twee scheidsrechter(s). Zij zullen worden bijgestaan door de tafelfunctionarissen en een commissaris, indien aanwezig.
- 45.2 De **tafelfunctionarissen** zullen zijn: een scorer, een assistent-scorer, een timer en een schotklok operator.
- 45.3 Een **commissaris, indien aanwezig**, dient plaats te nemen tussen de scorer en de timer. Zijn/haar voornaamste taak gedurende de wedstrijd bestaat uit het toezicht houden op het werk van de tafelfunctionarissen en het ondersteunen van de 'Crew Chief' en de scheidsrechter(s) in de probleemloze voortgang van de wedstrijd.
- 45.4 De scheidsrechters, aangesteld voor een wedstrijd, mogen op geen enkele wijze aan de teams op het speelveld gebonden zijn.
- 45.5 De scheidsrechters, de tafelfunctionarissen en de commissaris, indien aanwezig, moeten de wedstrijd in overeenstemming met deze regels laten verlopen en zijn niet bevoegd deze te wijzigen.
- 45.6 Het tenue van de scheidsrechters moet bestaan uit een scheidsrechtersshirt, lange zwarte pantalon, zwarte sokken en zwarte basketbalschoenen.
- 45.7 De scheidsrechters en de tafelfunctionarissen dienen uniform gekleed te zijn.

ART.46 DE 'CREW CHIEF' : PLICHTEN EN BEVOEGDHEDEN

De 'Crew Chief' zal:

- 46.1 Al het materiaal dat tijdens de wedstrijd wordt gebruikt, inspecteren en goedkeuren.
- 46.2 De officiële wedstrijdklok, de schotklok en de stopwatch aanwijzen en de tafelfunctionarissen erkennen.
- 46.3 De wedstrijdbal uitkiezen uit minstens twee (2) gebruikte ballen door de thuisteam ter beschikking gesteld. Indien geen van deze ballen als wedstrijdbal voldoet, mag hij/zij een andere bal met de beste eigenschappen uitzoeken.
- 46.4 Niet toestaan dat spelers voorwerpen dragen, die een blessure bij andere spelers kunnen veroorzaken.
- 46.5 Een sprongbal uitvoeren om het eerste kwart te beginnen en volgens de beurtelings balbezit pijl procedure de bal voor een inworp overhandigen aan het begin van de overige kwarten en verlengingen.
- 46.6 De bevoegdheid hebben om een wedstrijd stoppen, indien de omstandigheden dat vereisen.
- 46.7 De bevoegdheid hebben om te kunnen vaststellen dat een team de wedstrijd verloren verklaard krijgt.
- 46.8 Nauwgezet het wedstrijdformulier aan het einde van de wedstrijd controleren of dat op ieder moment doen, als hij/zij van oordeel is dat dit noodzakelijk is.
- 46.9 Het wedstrijdformulier aan het einde van de wedstrijd goedkeuren en ondertekenen, waardoor de verantwoordelijkheden van de scheidsrechters en hun verbintenis met de wedstrijd beëindigd zijn. De

REFEREES, TABLE OFFICIALS AND COMMISSIONER

The referees shall be a crew chief and 1 or 2 umpire(s). They shall be assisted by the table officials and by a commissioner, if present.

The table officials shall be a scorer, an assistant scorer, a timer and a shot clock operator.

The commissioner, if present, shall sit between the scorer and the timer. His/her primary duty during the game is to supervise the work of the table officials and to assist the crew chief and umpire(s) in the smooth functioning of the game.

The referees of a given game should not be connected in any way with either team on the court.

The referees, the table officials and the commissioner, if present, shall conduct the game in accordance with these rules and have no authority to change them.

The referees' uniform shall consist of an referees' shirt, long black trousers, black socks and black basketball shoes.

The referees and table officials shall be uniformly dressed.

CREW CHIEF: DUTIES AND POWERS

The crew chief shall:

Inspect and approve all equipment to be used during the game.

Designate the official game clock, shot clock, stopwatch and recognise the table officials.

Select a game ball from at least 2 used balls provided by the home team. Should neither of these balls be suitable as the game ball, he/she may select the best quality ball available.

Not permit any player to wear objects that may cause injury to other players.

Administer a jump ball at the start of the first quarter and an alternating possession throw-in at the start of all other quarters and overtimes.

Have the power to stop a game when conditions warrant it.

Have the power to determine that a team shall forfeit the game.

Carefully examine the scoresheet at the end of playing time or at any time he/she feels is necessary.

Approve and sign the scoresheet at the end of playing time, terminating the referees' administration and connection with the game. The referees' power shall start when they arrive on the court 20 minutes before

bevoegdheden van de scheidsrechters nemen een aanvang, wanneer zij twintig (20) minuten voor de vastgestelde aanvangstijd van de wedstrijd op het speelveld aanwezig zijn en eindigt wanneer het signaal van de wedstrijdklok klinkt voor het einde van de wedstrijd, zoals goedgekeurd door de scheidsrechters.

46.10 Op de achterzijde van het wedstrijdformulier aantekenen, in de kleedkamer, voordat dit ondertekend is:

- alle gevallen van verloren verklaren of diskwalificerende fouten
- onsportief gedrag van teamleden, hoofdcoaches, assistent-coaches en begeleidende teamleden, die twintig (20) minuten voor de geplande aanvangstijd van de wedstrijd hebben plaatsgevonden of tussen het einde van de wedstrijd en de goedkeuring en ondertekening van het wedstrijdformulier.

In zo'n geval dient de hoofdscheidsrechter (of de commissaris, indien aanwezig) een gedetailleerd verslag aan de organiserende instantie van de competitie uit te brengen.

46.11 De definitieve beslissing nemen wanneer de scheidsrechters van mening verschillen. Voor het nemen van deze definitieve beslissing mag hij de scheidsrechter(s), de commissaris, indien aanwezig, en/of de tafelfunctionarissen raadplegen.

46.12 Voor wedstrijden waar een Instant Replay System (IRS) wordt gebruikt, kijk in Appendix F.

46.13 Nadat hij door de timer op de hoogte is gebracht, blaast hij op zijn/haar fluitje voor het eerste en derde kwart wanneer er nog 3 minuten en 1,5 minuut resteren tot het begin van het kwart. De crew chief zal ook op zijn/haar fluitje blazen voor het tweede en vierde kwart en elke verlenging wanneer er nog 30 seconden resteren tot het begin van het kwart en de verlenging.

46.14 Heeft de bevoegdheid beslissingen te nemen, in alle gevallen waarin de regels niet specifiek voorzien.

the game is scheduled to start, and end when the game clock signal sounds for the end of the game as approved by the crew chief.

Enter on the reverse side of the scoresheet, in the dressing room before signing the scoresheet:

- Any forfeit or disqualifying foul,
- Any unsportsmanlike behaviour by team members, head coaches, assistant coaches and accompanying delegation members that occurs prior to the 20 minutes before the game is scheduled to start, or between the end of the game and the approval and signing of the scoresheet.

In such a case, the crew chief (or commissioner, if present) must send a detailed report to the organising body of the competition.

Make the final decision whenever necessary or when the referees disagree. To make a final decision he/she may consult the umpire(s), the commissioner, if present, and/or the table officials.

For games where the Instant Replay System is used refer to Appendix F.

After being notified by the timer, blow his/her whistle before the first and third quarter when 3 minutes and 1.5 minutes remain until the start of the quarter. The crew chief shall also blow his/her whistle before the second and fourth quarter and each overtime when 30 seconds remain until the start of the quarter and overtime.

Have the power to make decisions on any point not specifically covered by these rules.

ART.47 SCHEIDSRECHTERS: TAKEN EN BEVOEGDHEDEN

47.1 De scheidsrechters zijn bevoegd, beslissingen te nemen betreffende overtredingen van de regels begaan binnen of buiten de grenslijnen, inclusief de ruimtes van de vloer bij de wedstrijdtafel, de spelersbanken en de gebieden direct achter de lijnen.

47.2 De scheidsrechters fluiten na een inbreuk van de regels, het einde van een kwart óf, indien de scheidsrechters het noodzakelijk vinden om de wedstrijd te onderbreken. De scheidsrechters dienen niet te fluiten na een geslaagd velddoelpunt, een benutte vrije worp of het moment waarop de bal levend wordt.

47.3 In het geval er over een inbreuk op de regels beslist moet worden, dienen de scheidsrechters de volgende basisprincipes in acht te nemen of af te wegen:

- De geest en bedoeling van de regels en de noodzaak de integriteit van de wedstrijd te handhaven.
- Consistent in het toepassen van het concept 'voordeel/nadeel'. De scheidsrechters moeten niet trachten het spelverloop onnodig te onderbreken om incidenteel persoonlijk contact te bestraffen dat de verantwoordelijke speler geen voordeel geeft noch zijn/haar tegenstander benadeelt.
- Consistentie in de toepassing van gezond verstand bij iedere wedstrijd, rekening houdend met de

REFEREES: DUTIES AND POWERS

The referees shall have the power to make decisions on infractions of the rules committed either within or outside the boundary lines including the areas of the floor near the scorer's table, the team benches and the areas immediately behind the lines.

The referees shall blow their whistles when an infraction of the rules occurs, a quarter or overtime ends or the referees find it necessary to stop the game. The referees shall not blow their whistles after a successful goal, a successful free throw or when the ball becomes live.

When deciding on an infraction, the referees shall, in each instance, have regard for and consider the following fundamental principles:

- The spirit and intent of the rules and the need to uphold the integrity of the game.
- Consistency in application of the concept of 'advantage/disadvantage'. The referees should not seek to interrupt the flow of the game unnecessarily in order to penalise incidental personal contact which does not give the player responsible an advantage nor place his/her opponent at a disadvantage.

mogelijkheden van de betrokken spelers en hun houding en gedrag tijdens de wedstrijd.

- Consistentie in het handhaven van evenwicht tussen controle over de wedstrijd en de voortgang van de wedstrijd, een 'gevoel' hebben over wat de deelnemers aan het proberen zijn en te fluiten wat juist is voor de wedstrijd.

- 47.4 Als er een protest door een van beide teams wordt ingediend, dient de 'Crew Chief' (of de commissaris, indien aanwezig), na ontvangst van de redenen van het protest, schriftelijk verslag uitbrengen over het incident aan de organiserende instantie van de competitie.
- 47.5 Als een scheidsrechter geblesseerd raakt of om een andere reden zijn/haar taken niet binnen 5 minuten na het incident kan blijven uitvoeren, zal de wedstrijd worden hervat. De overblijvende scheidsrechter(s) zal/zullen de rest van de wedstrijd alleen fluiten, tenzij er de mogelijkheid is om de geblesseerde scheidsrechter te vervangen door een gekwalificeerde vervangende scheidsrechter. Na overleg met de commissaris, indien aanwezig, beslist de overgebleven scheidsrechter(s) over de mogelijke vervanging.
- 47.6 Voor alle internationale wedstrijden geldt dat, indien mondelinge communicatie noodzakelijk is om een beslissing duidelijk te maken, deze in de Engelse taal moet worden gevoerd.
- 47.7 Iedere scheidsrechter heeft de bevoegdheid beslissingen te maken binnen het kader van zijn/haar bevoegdheden, maar hij/zij heeft niet de bevoegdheid om beslissingen van de andere scheidsrechter(s) te negeren of in twijfel te trekken.
- 47.8 De toepassing en interpretatie van de Officiële Basketball Regels door de scheidsrechters, ongeacht of een expliciete beslissing gemaakt werd of niet, is definitief en kan niet worden betwist of genegeerd worden, behalve in gevallen waar een protest is toegestaan (Bijlage C).

ART.48 SCORER EN ASSISTENT-SCORER: TAKEN

- 48.1 De scorer zal van een wedstrijdformulier zijn voorzien en houdt de volgende zaken bij:
- De teams, door de namen en nummers van de spelers in te voeren die aan de wedstrijd beginnen en van alle vervangers die aan de wedstrijd gaan deelnemen. Wanneer er sprake is van een inbreuk op de regels ten aanzien van het opstellen van de vijf (5) startende spelers, vervangingen of de nummers van de spelers, moet hij/zij zo spoedig mogelijk de dichtstbijzijnde scheidsrechter hiervan in kennis stellen.
 - Een doorlopend overzicht van de punten die gemaakt zijn, door het noteren van de velddoelpunten en gemaakte vrije worpen.
 - De fouten begaan door iedere speler. Hij/zij noteert de fouten die aan iedere hoofdcoach worden toegekend en dient onmiddellijk een scheidsrechter te waarschuwen wanneer er een hoofdcoach gediskwalificeerd moet worden. Op dezelfde wijze dient hij/zij onmiddellijk een scheidsrechter te waarschuwen, dat een speler gediskwalificeerd moet worden, als hij/zij twee (2) technische fouten of twee (2) onsportieve fouten of één (1) technische en één (1) onsportieve fout heeft begaan

- Consistency in the application of common sense to each game, bearing in mind the abilities of the players concerned and their attitude and conduct during the game.
- Consistency in the maintenance of a balance between game control and game flow, having a 'feeling' for what the participants are trying to do and calling what is right for the game.

Should a protest be filed by one of the teams, the crew chief (or commissioner, if present) shall, upon receipt of the protest reasons, report in writing the incident to the organising body of the competition.

If a referee is injured or for any other reason cannot continue to perform his/her duties within 5 minutes of the incident, the game shall be resumed. The remaining referee(s) shall officiate for the remainder of the game alone unless there is the possibility of replacing the injured referee with a qualified substitute referee. After consulting with the commissioner, if present, the remaining referee(s) shall decide upon the possible replacement.

For all international games, if verbal communication is necessary to make a decision clear, it shall be conducted in the English language.

Each referee has the power to make decisions within the limits of his/her duties, but he/she has no authority to disregard or question decisions made by the other referee.

The implementation and interpretation of the Official Basketball Rules by the referees, regardless if an explicit decision was made or not, is final and cannot be contested or disregarded, except in cases where a protest is allowed (see Appendix C).

SCORER AND ASSISTANT SCORER: DUTIES

The scorer shall be provided with a scoresheet and shall keep a record of:

- Teams, by entering the names and numbers of the players who are to start the game and of all substitutes who enter the game. When there is an infraction of the rules regarding the 5 players to start the game, substitutions or numbers of players, he/she must notify the nearest referee immediately.
- Running summary of points scored, by entering the goals and the free throws made.
- Fouls charged against each player. He/she shall enter the fouls charged against each head coach and must notify a referee immediately when a head coach should be disqualified. Similarly, he/she must notify a referee immediately that a player should be disqualified, if he/she has committed 2 technical fouls, or 2 unsportsmanlike fouls, or 1 technical and 1 unsportsmanlike foul.
- Time-outs. He/she must notify the head coach through a referee when the head coach has no more time-out(s) left in a half or overtime.
- The next alternating possession, by operating the alternating possession arrow. The scorer shall reverse the direction of the alternating possession

- Time-outs. Hij/zij moet de hoofdcoach via een scheidsrechter informeren wanneer de hoofdcoach geen time-out(s) meer over heeft in een helft of verlenging.
 - Het volgende beurtelings balbezit, door het bedienen van de beurtelings balbezitpijl. De scorer zal de richting van de beurtelings balbezitpijl onmiddellijk na het einde van de eerste helft aanpassen, omdat de teams voor de tweede helft van basket wisselen.
 - Voor elk team wordt een 'challenge' aan de hoofdcoach toegestaan. Hij/zij moet onmiddellijk de dichtstbijzijnde scheidsrechter informeren wanneer een hoofdcoach ten onrechte zijn/haar tweede 'challenge' vraagt. *(Noot vertaler: Een 'challenge' is alleen mogelijk als er gebruik gemaakt wordt van een Instant Replay System).*
- 48.2 De assistent-scorer dient het scorebord te bedienen en ondersteunt de scorer en timer. In het geval van enig verschil tussen het scorebord en het wedstrijdformulier dat niet kan worden opgelost, krijgt de informatie op het wedstrijdformulier voorrang en wordt het scorebord dienovereenkomstig gecorrigeerd.
- 48.3 Indien er een vergissing met betrekking tot het bijhouden van de score op het scoreformulier wordt ontdekt:
- Gedurende de wedstrijd, dan dient de timer met het geven van zijn/haar signaal te wachten, tot de eerste gelegenheid waarop de bal dood wordt.
 - Nadat de speeltijd verstreken is, maar vóórdat het wedstrijdformulier door de 'Crew Chief' is ondertekend, dan dient de vergissing te worden hersteld, zelfs in het geval deze correctie het uiteindelijke resultaat beïnvloedt.
 - Nadat het wedstrijdformulier door de 'Crew Chief' is ondertekend, is de vergissing niet meer te herstellen. De 'Crew Chief' of de commissaris, indien aanwezig, dient een gedetailleerd verslag aan de organiserende instantie van de competitie uit te brengen.

ART.49 TIMER: TAKEN

- 49.1 De timer zal van een wedstrijdklok en van een stopwatch zijn voorzien en dient:
- De speeltijd, de time-outs en de intervallen van de wedstrijd bij te houden.
 - Er voor te zorgen dat de wedstrijdklok automatisch een zeer luid signaal afgeeft aan het einde van een kwart of verlenging.
 - Alle mogelijke middelen te gebruiken om de scheidsrechter onmiddellijk te waarschuwen indien zijn signaal weigert of niet gehoord wordt.
 - Aangeven hoeveel fouten er zijn gemaakt door elke speler, door op een zichtbare wijze aan beide hoofdcoaches, het informatiebordje met het aantal door die speler gemaakte fouten te tonen.
 - Het informatiebordje van de teamfouten op de jurytafel te plaatsen, elk geplaatst aan weerszijden van de wedstrijdtabel het dichtst bij de bank van het team. Het informatiebordje van de teamfouten zal het huidige aantal team fouten tonen en zal volledig in rood zijn, zonder nummer zichtbaar, nadat de bal weer levend wordt na de vierde team fout in een kwart.
 - Vervangingen uitvoeren.
 - Time-outs uitvoeren. Hij/zij moet de scheidsrechters op de hoogte brengen van de time-out mogelijkheid wanneer een team een time-out heeft aangevraagd.

arrow immediately after the end of the first half as the teams shall exchange baskets for the second half.

- For each team the head coach's challenge granted. He/she must notify the nearest referee immediately when a head coach requests erroneously his/her second challenge.

The assistant scorer shall operate the scoreboard and assist the scorer and timer. In case of any discrepancy between the scoreboard and the scoresheet which cannot be resolved, the scoresheet shall take precedence and the scoreboard shall be corrected accordingly.

If a scorekeeping error is recognised on the scoresheet:

- During the game, the timer must wait for the first dead ball before sounding his/her signal.
- After the end of the playing time and before the scoresheet has been signed by the crew chief, the error shall be corrected, even if this correction influences the final result of the game.
- After the scoresheet has been signed by the crew chief, the error may no longer be corrected. The crew chief or the commissioner, if present, shall send a detailed report to the organising body of the competition.

TIMER: DUTIES

The timer shall be provided with a game clock and a stopwatch and shall:

- Measure playing time, time-outs and intervals of play.
- Ensure that the game clock signal sounds very loudly and automatically at the end of a quarter or overtime.
- Use any means possible to notify the referees immediately if his/her signal fails to sound or is not heard.
- Indicate the number of fouls committed by each player by raising, in a manner visible to both head coaches, the marker with the number of fouls committed by that player.
- Notify a referee immediately when 5 fouls have been charged against any player.
- Operate the team foul markers, each one positioned on either side of the scorer's table nearest to the bench of the team. The team foul marker shall show the current number of team fouls and shall be fully in red, with no number visible, after the ball becomes live again after the fourth team foul in a quarter.
- Effect substitutions.

- Zijn/haar signaal laten klinken als de bal dood wordt en voordat de bal levend wordt. Het geluid van het signaal doet de wedstrijdklok niet stoppen en veroorzaakt ook niet dat de bal dood wordt.

49.2 De timer zal **de speeltijd** als volgt bijhouden:

- De wedstrijdklok aanzetten wanneer:
 - De bal tijdens de sprongbal legaal door een springer wordt getikt.
 - Na een mislukte laatste vrije worp en de bal levend blijft, de bal door een speler op het speelveld geraakt is of is aangeraakt.
 - Tijdens een inworp, de bal een speler op het speelveld raakt of legaal is aangeraakt.
- De wedstrijdklok stoppen wanneer:
 - De speeltijd aan het einde van een kwart en verlenging verstreken is, als deze niet automatisch door de wedstrijdklok zelf wordt gestopt.
 - Een scheidsrechter fluit, terwijl de bal levend is.
 - Er een velddoelpunt wordt gescoord tegen een team, dat een time-out heeft aangevraagd.
 - Er een velddoelpunt wordt gescoord als de wedstrijdklok 2:00 minuten of minder weergeeft in het vierde kwart of iedere verlenging.
 - Het signaal van de schotklok af gaat, terwijl een team balbezit heeft.

49.3 De timer zal een **time-out** als volgt bijhouden:

- Door het aanzetten van de klok voor de time-out, onmiddellijk nadat de scheidsrechter op zijn/haar fluit blaast en het signaal voor de time-out heeft gegeven.
- Laat zijn/haar signaal klinken, nadat vijftig (50) seconden van de time-out zijn verstreken.
- Laat zijn/haar signaal klinken, wanneer de time-out beëindigd is.

49.4 De timer zal een interval van de wedstrijd als volgt bijhouden:

- De klok onmiddellijk aan te zetten, nadat het vorige kwart of verlenging is geëindigd.
- Waarschuwt de scheidsrechters vóór aanvang van het eerste en derde kwart wanneer er nog drie (3) minuten, en anderhalve (1,5) minuut resteren voor het begin van het kwart.
- Laat zijn/haar signaal klinken voor het tweede en vierde kwart en elke verlenging wanneer er nog 30 seconden resteren tot het begin van het kwart of de verlenging.
- Geeft zijn/haar signaal en stopt tegelijkertijd de stopwatch onmiddellijk wanneer een interval van het spel is geëindigd.

ART.50 DE SCHOTKLOKOPERATOR: TAKEN

De schotklokoperator zal van een schotklok zijn voorzien en dit zodanig bedienen, dat het wordt:

50.1 **Gestart of herstart als:**

- Op het speelveld een team controle verkrijgt over een levende bal. Daarna leidt het enkele aanraken van de bal door een tegenstander niet tot een nieuwe schotklokperiode, indien hetzelfde team de bal in controle blijft houden.

- **Effect time-outs. He/she must notify the referees of the time-out opportunity when a team has requested a time-out.**

- Sound his/her signal only when the ball becomes dead and before the ball becomes live again. The sound of his/her signal does not stop the game clock or the game nor cause the ball to become dead.

The timer shall measure playing time as follows:

- Start the game clock when:
 - During a jump ball, the ball is legally tapped by a jumper.
 - After an unsuccessful last free throw and the ball continues to be live, the ball touches or is touched by any player on the court.
 - During a throw-in, the ball touches or is legally touched by any player on the court.
- Stop the game clock when:
 - Time expires at the end of a quarter and overtime, if not stopped automatically by the game clock itself.
 - A referee blows his/her whistle while the ball is live.
 - A goal is scored against a team which has requested a time-out.
 - A goal is scored when the game clock shows 2:00 minutes or less in the fourth quarter and in each overtime.
 - The shot clock signal sounds while a team is in control of the ball.

The timer shall measure a time-out as follows:

- Start the stopwatch immediately when the referee blows his/her whistle and gives the time-out signal.
- Sound his/her signal when 50 seconds of the time-out have elapsed.
- Sound his/her signal when the time-out has ended.

The timer shall measure an interval of play as follows:

- Start the stopwatch immediately when a previous quarter or overtime has ended.
- Notify the referees before the first and third quarter when 3 minutes and 1.5 minutes remain until the start of the quarter.
- Sound his/her signal before the second and fourth quarter and each overtime when 30 seconds remain until the start of the quarter or overtime.
- Sound his/her signal and simultaneously stop the stopwatch immediately when an interval of play has ended.

SHOT CLOCK OPERATOR: DUTIES

The shot clock operator shall be provided with a shot clock which shall be:

Started or restarted when:

- On the court a team gains control of a live ball. After that, the mere touching of the ball by an opponent does not start a new shot clock period if the same team remains in control of the ball.

- Bij een inworp, de bal raakt of legaal door een speler op het speelveld is aangeraakt.
- 50.2 **Stil gezet maar niet teruggezet**, met de resterende tijd zichtbaar, wanneer hetzelfde team dat eerder controle had over de bal een inworp krijgt toegekend als gevolg van:
- Een bal die buiten het veld is gegaan.
 - Een speler van hetzelfde team gewond is geraakt.
 - Een technische fout door dat team
 - Een sprongbalsituatie (niet wanneer de bal vast zit tussen de ring en het bord)
 - Een dubbelfout.
 - Gelijkaardige straffen tegen beide teams die elkaar opheffen.
- Stil gezet maar ook niet teruggezet, met de resterende tijd zichtbaar, wanneer aan hetzelfde team dat eerder controle over de bal had een inworp krijgt toegekend op de aanvalshelft en veertien (14) seconden of meer zichtbaar zijn op de schotklok, als gevolg van een fout of een overtreding.
- 50.3 **Stil gezet en teruggezet naar vierentwintig (24) seconden**, zonder zichtbare weergave op de schermen, als:
- De bal op een legale wijze in de basket gaat.
 - De bal de ring van de tegenstanders basket raakt en controle over de bal wordt verkregen door het team dat geen controle over de bal had, voordat deze de ring raakte.
 - De bal aan het team wordt toegekend voor een inworp op de verdedigingshelft:
 - Als gevolg van een fout of een overtreding (niet als de bal buiten het veld ging)
 - Als gevolg van een sprongbalsituatie voor een team dat eerder geen controle over de bal had..
 - De wedstrijd gestopt wordt vanwege een actie die niet verbonden is aan het team dat controle over de bal heeft.
 - De wedstrijd gestopt wordt vanwege een actie die met geen van beide teams verband houdt, tenzij de tegenstander in het nadeel wordt gebracht.
 - Aan het team vrije worp(en) worden toegekend.
- 50.4 **Stil gezet en teruggezet naar veertien (14) seconden** met veertien (14) seconden zichtbaar, wanneer:
- Aan hetzelfde team dat eerder balbezit had, een inworp wordt toegekend op de aanvalshelft en dertien (13) seconden of minder zichtbaar zijn op de schotklok:
 - Als gevolg van een fout of een overtreding (niet voor een bal die buiten het veld is gegaan).
 - De wedstrijdklok gestopt wordt vanwege een actie die geen verband houdt met het team dat controle over de bal heeft.
 - De wedstrijd gestopt wordt vanwege een actie die met geen van beide teams verband houdt, tenzij de tegenstander in het nadeel wordt gebracht.
 - Het team dat eerder geen controle over de bal had een inworp op zijn aanvalshelft krijgt als gevolg van een:
 - Een persoonlijke fout of een overtreding (niet voor een bal die buiten het veld is gegaan).
 - Een sprongbalsituatie.
 - Een team een inworp toegekend krijgt aan de inworpmarkering op zijn aanvalshelft als gevolg van een onsportieve of diskwalificerende fout.
- On a throw-in, the ball touches or is legally touched by any player on the court.
- Stopped, but not reset, with the remaining time visible, when the same team that previously had control of the ball is awarded a throw-in as the result of:
- A ball having gone out-of-bounds.
 - A player of the same team having been injured.
 - A technical foul committed by that team.
 - A jump ball situation (not when the ball lodges between the ring and the backboard).
 - A double foul.
 - A cancellation of equal penalties on both teams.
- Stopped, but also not reset, with the remaining time visible, when the same team that previously had control of the ball is awarded a frontcourt throw-in and 14 or more seconds are displayed on the shot clock as a result of a foul or violation.
- Stopped and reset to 24 seconds, with no display visible, when:
- The ball legally enters the basket.
 - The ball touches the ring of the opponents' basket and it is controlled by the team that was not in control of the ball before it has touched the ring.
 - The team is awarded a backcourt throw-in:
 - As the result of a foul or violation (not for the ball having gone out-of- bounds).
 - As the result of a jump ball situation for the team that previously did not have the control of the ball.
 - The game is stopped because of an action not connected with the team in control of the ball.
 - The game is stopped because of an action not connected with either team, unless the opponents would be placed at a disadvantage.
 - The team is awarded free throw(s).
- Stopped and reset to 14 seconds, with 14 seconds visible, when:
- The same team that previously had control of the ball is awarded a frontcourt throw-in and 13 seconds or less are displayed on the shot clock:
 - As the result of a foul or violation (not for the ball having gone out-of- bounds).
 - The game being stopped because of an action not connected with the team in control of the ball.
 - The game being stopped because of an action not connected with either team, unless the opponents would be placed at a disadvantage.
 - The team that previously did not have the control of the ball shall be awarded a frontcourt throw-in as a result of a:
 - Personal foul or violation (including for the ball having gone out-of-bounds),
 - Jump ball situation.
 - A team shall be awarded a throw-in from the throw-in line in its frontcourt as a result of an unsportsmanlike or disqualifying foul.
 - After the ball has touched the ring on an unsuccessful shot for a goal (including when the

- Nadat de bal de ring geraakt heeft bij een niet succesvol schot (inclusief het klem raken van de bal tussen de ring en het bord), een niet succesvolle laatste vrije worp of bij een pass als het team dat controle over de bal verkrijgt hetzelfde team is als het team dat controle over de bal had, voordat deze de ring raakte.
- De wedstrijdklok 2:00 minuten of minder toont in het vierde kwart of in elke verlenging volgend op een time-out genomen door het team dat recht op de balbezit heeft op zijn verdedigingshelft en de hoofdcoach beslist dat de wedstrijd zal worden hervat met een inworp door zijn team vanaf de inworpmarkering op hun aanvalshelft en veertien (14) seconden of meer getoond wordt op de schotklok op het moment dat de wedstrijdklok werd gestopt.

50.5 **Uitgezet**, nadat de bal dood is geworden en de wedstrijdklok werd gestopt in elk kwart of verlenging als er een nieuw balbezit is voor een team en er minder dan veertien (14) seconden op de wedstrijdklok resteren.

Het signaal van de schotklok stopt niet de wedstrijdklok of de wedstrijd, noch maakt het de bal dood, tenzij een team balbezit heeft.

ball lodges between the ring and the backboard), an unsuccessful last free throw, or on a pass, if the team which regains control of the ball is the same team that was in control of the ball before the ball touched the ring.

- The game clock shows 2:00 minutes or less in the fourth quarter or in each over- time following a time-out taken by the team that is entitled to the possession of the ball from its backcourt and the head coach decides that the game shall be resumed with a throw-in for his/her team from the throw-in line in the team's frontcourt and 14 seconds or more are displayed on the shot clock at the time when the game clock was stopped.

Switched off, after the ball becomes dead and the game clock has been stopped in any quarter or overtime when there is a new control of the ball for either team and there are less than 14 seconds on the game clock.

The shot clock signal neither stops the game clock or the game, nor causes the ball to become dead, unless a team is in a control of the ball.

BIJLAGE A. SIGNALLEN VOOR DE SCHEIDSRECHTERS / REFEREES' SIGNALS

- A.1 De handsignalen zoals in deze regels getoond, zijn de enige geldige signalen voor de scheidsrechters.
- A.2 Bij het aangeven naar de wedstrijdtafel is het sterk aanbevolen om verbaal de communicatie te ondersteunen (in internationale wedstrijden in de Engelse taal).
- A.3 Het is van belang, dat tafelfunctionarissen met deze signalen bekend zijn.

The hand signals illustrated in these rules are the only valid referees' signals.

While reporting to the scorer's table it is strongly recommended to verbally support the communication (in international games in the English language).

It is important that the table officials are familiar with these signals.

WEDSTRIJDKLOK SIGNALLEN / GAME CLOCK SIGNALS

STOP WEDSTRIJDKLOK
(tegelijktijd fluiten) OF
START DE
WEDSTRIJDKLOK NIET



Open hand, vingers bij elkaar

STOP WEDSTRIJDKLOK
VOOR EEN FOUT
(tegelijktijd fluiten)



Gesloten vuist, wijs met handpalm omlaag naar middel van de speler

TIJD IN



Beweeg hand snel naar beneden

SCOREN

1 PUNT



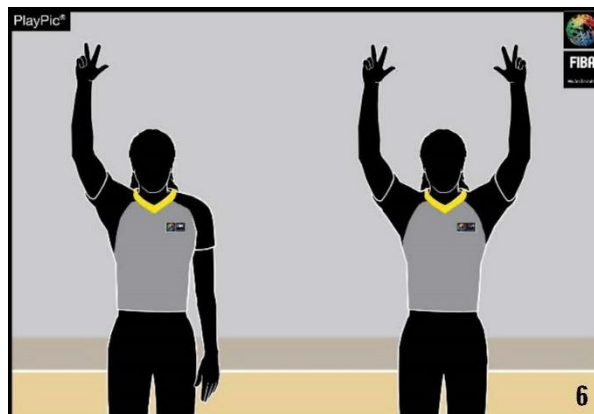
Een vinger op en neer vanuit de pols

2 PUNTEN



Twee vingers op en neer vanuit de pols

3 PUNTEN



Drie opgestoken vingers
Eén arm: poging
Twee armen: succesvol

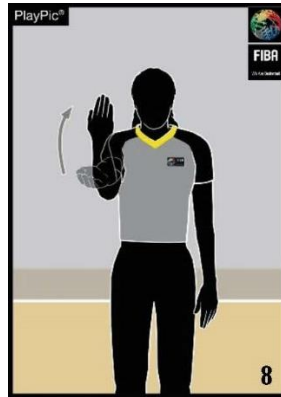
VERVANGING EN TIME-OUT

SPELERSWISSEL



Onderarmen kruisen

IN HET VELD WENKEN



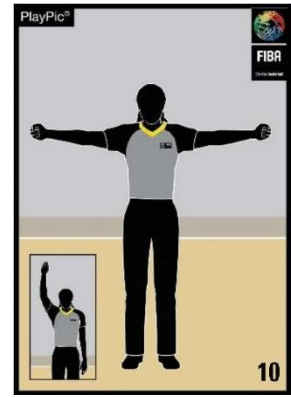
Open hand, wuivend gebaar in de richting van het lichaam

BELASTE TIME-OUT



Maak T. Laat wijsvinger zien

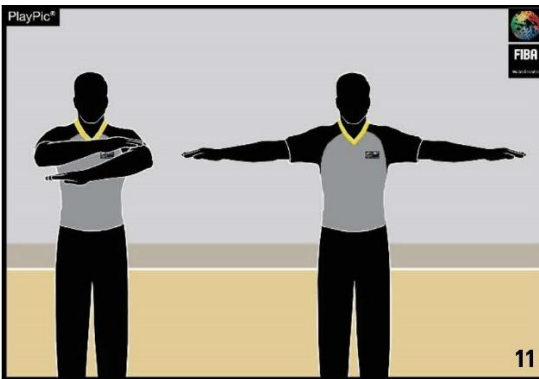
MEDIA TIME-OUT



Open armen met gebalde vuisten.

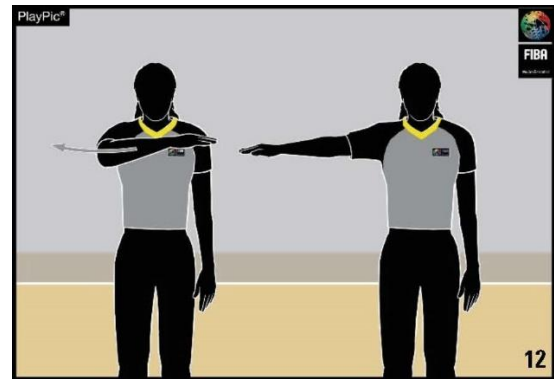
INFORMATIEF

SCORE ANNULEREN, SPEL BEEINDIGEN



Scharende actie met de armen, Eenmaal voor de borst langs

ZICHTBAAR TELLEN



Tellen, waarbij de vlakke palm wordt bewogen

COMMUNICATIE



Opgestoken duim

SCHOTKLOK RESET



Draaiende hand, met opgestoken wijsvinger

RICHTING VAN HET SPEL EN/OF UITBAL



Wijs met vinger evenwijdig aan de zijlijn

BALVAST/SPRONGBALSITUATIE



Duimen omhoog, gevolgd door het aangeven van de richting volgens de beurtelings balbezitpijl

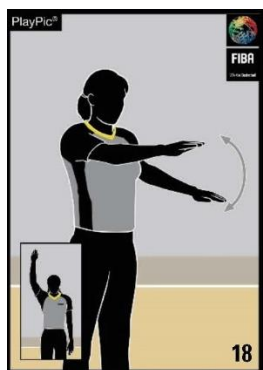
OVERTREDINGEN

LOPEN



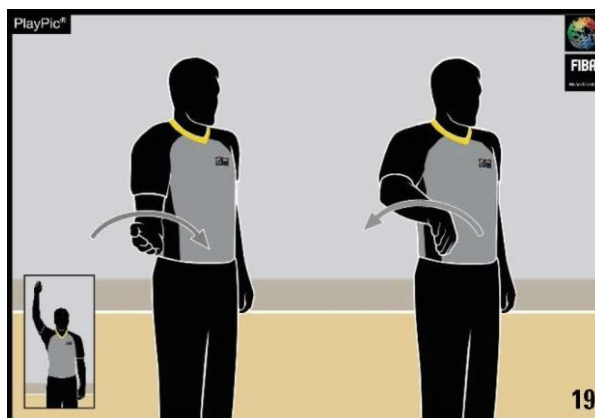
Vuisten om elkaar heen draaien

ONJUIST DRIBBELEN:
DUBBELE DRIBBEL



Handen op en neer

ONJUIST DRIBBELEN:
DRAGEN VAN DE BAL



Half draaiende voorwaartse beweging met de hand

DRIE SECONDEN



Zwaai arm met drie vingers

VIJF SECONDEN



Laat vijf vingers zien

ACHT SECONDEN



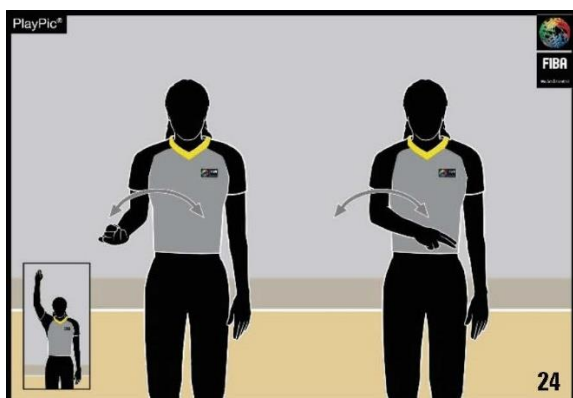
Laat acht vingers zien

SCHOTKLOK



Vingers raken de schouder

TERUGSPELEN



Zwaaien met de arm voor het lichaam.

OPZETTELIJK VOETBAL OF
BLOKKEREN VAN DE BAL



Vinger wijst naar voet

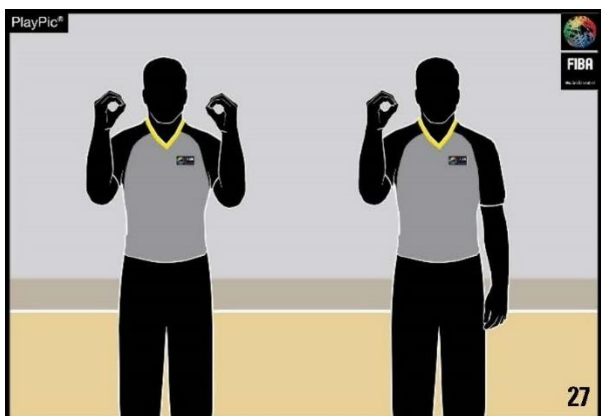
GOALTENDING/ BASKET
INTERFERENCE



Draai vinger, gestrekte wijsvinger over de andere hand in een cirkel

SPELERNUMMERS

Nr. 00 en 0



Beide handen tonen nummer 0 Rechterhand toont nummer 0

Nr. 1-5



Rechterhand toont nummer 1-5

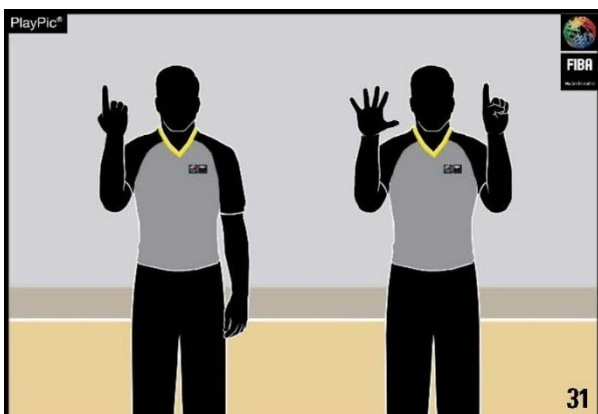
Nr. 6-10

Rechterhand toont nummer 5 en
linkerhand toont nummer 1 tot 5

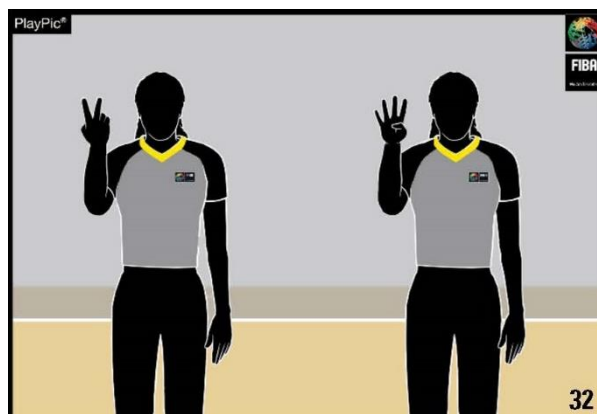
Nr. 11-15

Rechterhand toont gebalde vuist
en linkerhand toont nummer 1
tot 5

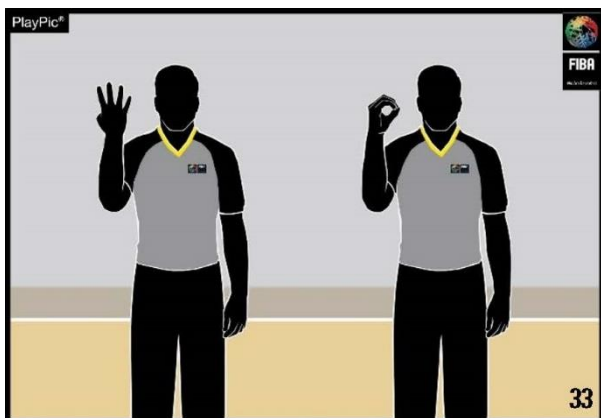
Nr. 16

Allereerst met de omgekeerde rechterhand nummer 1
aangeven voor het tiental – dan met de open handen de
enkele-tallen aangeven, nummer 6

Nr. 24

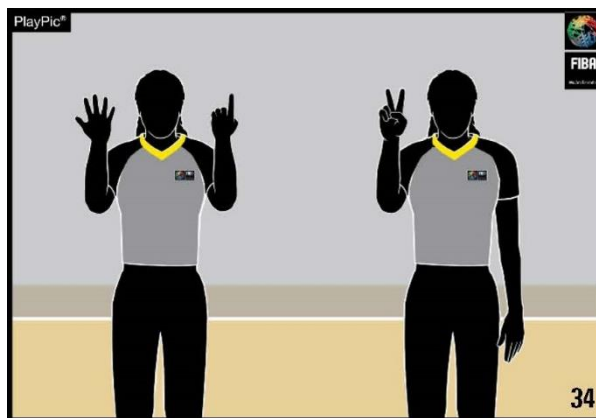
Allereerst met de omgekeerde rechterhand nummer 2
aangeven voor het tiental – dan met de open rechterhand de
enkele-tallen aangeven, nummer 4

Nr. 40



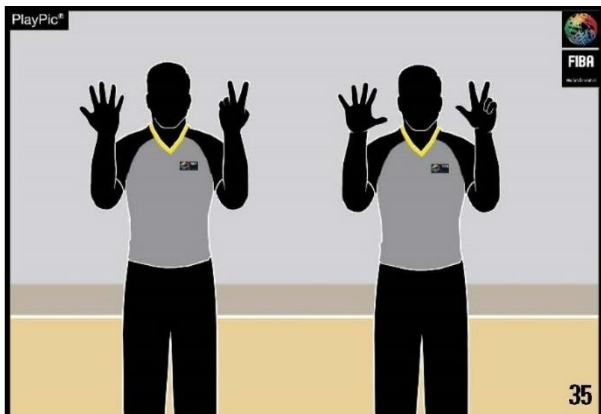
Allereerst met de omgekeerde rechterhand nummer 4 aangeven voor het tiental – dan met open handen de enkeltallen aangeven, nummer 0

Nr. 62



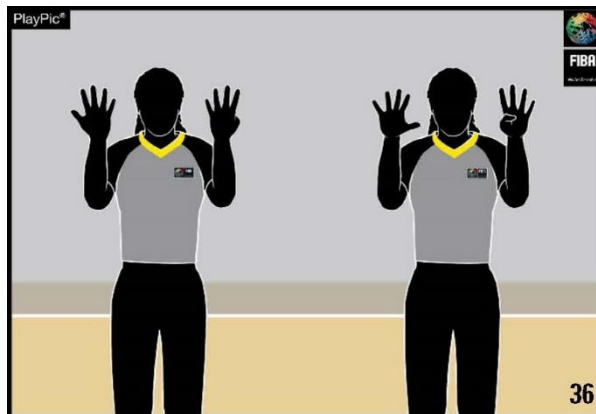
Allereerst met de omgekeerde handen nummer 6 aangeven voor het tiental – dan met de open rechterhand de enkeltallen aangeven, nummer 2

Nr. 78



Allereerst met de omgekeerde handen nummer 7 aangeven voor het tiental – dan met de open handen de enkeltallen aangeven, nummer 8

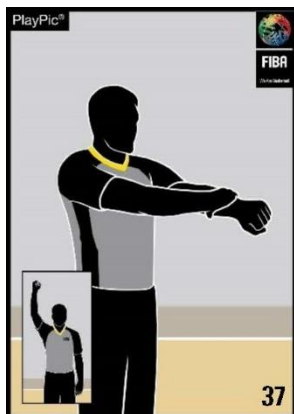
Nr. 99



Allereerst met de omgekeerde handen nummer 9 aangeven voor het tiental – dan met de open handen de enkeltallen aangeven, nummer 9

TYPE FOUTEN

VASTHOUDEN



Grijp pols vast, naar beneden gericht

BLOKKEREN (verdedigend)
ILLEGAAL SCREEN
(aanvallend)

Beide handen op de heupen

DUWEN of DOORDRING-EN
ZONDER BAL

Boots duw na

HANDCHECKING



Grijp de palm vast en beweeg hand naar voren

ONGEORLOOFD GE- BRUIK HANDEN



Sla op de pols

DOORDRINGEN MET BAL



Sla met gebalde vuist tegen
handpalm

ILLEGAAL CONTACT MET DE HAND



Sla met de vlakke palm tegen
de andere onderarm

HAKEN



Beweeg de onderarm
achterwaarts

ILLEGAAL CILINDER



Beweeg beide armen met
een open palm verticaal op
en neer

OVERMATIG GEBRUIK VAN DE ELLEBOGEN



Beweeg elleboog naar
achteren

SLAAN TEGEN HET HOOFD



Boots contact tegen het
hoofd na

FOUT BEGAAN DOOR TEAM IN BALBEZIT



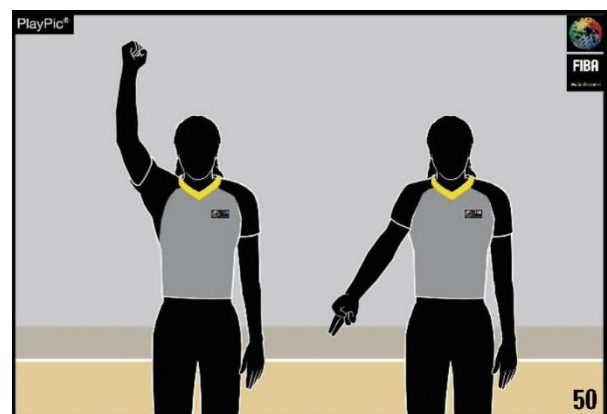
Gebalde vuist naar de basket
van het team dat de fout
beking

FOUT GEMAAKT IN EEN DOELPOGING (ACT OF SHOOTING)



Eén arm met gebalde vuist omhoog, gevolgd door het direct
aangeven van het aantal vrije worpen.

FOUT GEMAAKT, NIET IN EEN DOELPOGING



Eén arm met gebalde vuist omhoog, direct gevolgd door het
wijzen naar de vloer.

SPECIALE FOUTEN

DUBBEL FOUT



Gebalde vuisten zwaaien

TECHNISCHE FOUT



Maak T, laat palm zien

ONSPORTIEVE FOUT



Pols beetpakken

DISKWALIFICERENDE FOUT



Gebalde vuisten

SIMULEREN VAN EEN FOUT



Onderarm naar boven buigen, twee keer

Illegaal kruisen van een grenslijn



Beweeg de arm parallel aan de grenslijn (in de laatste twee (2) minuten van het vierde kwart en verlenging(en))

INSTANT REPLAY SYSTEM

IRS REVIEW



Draai de hand met een horizontaal gestrekte wijsvinger

Challenge van hoofdcoach



Maak een rechthoek in de lucht

AFHANDELING VAN STRAFFEN DIE HOREN BIJ FOUTEN - RAPPORTEREN NAAR DE JURYTAFEL

NA EEN FOUT ZONDER
VRIJE WORP(EN)



Wijs met vinger, arm
evenwijdig aan de zijlijnen

NA EEN FOUT DOOR
TEAM IN BALBEZIT



Gebalde vuist, arm
evenwijdig aan de zijlijnen

1 VRIJE WORP



Steek een (1) vinger
op

2 VRIJE WORPEN



Steek twee (2)
vingers op

3 VRIJE WORPEN



Steek drie (3)
vingers op

AFHANDELING VRIJE WORPEN - ACTIEVE SCHEIDSRECHTER (LEAD)

1 VRIJE WORP



Een (1) vinger
horizontaal

2 VRIJE WORPEN



Twee (2) vingers
horizontaal

3 VRIJE WORPEN



Drie (3) vingers
horizontaal

AFHANDELING VRIJE WORPEN - PASSIEVE SCHEIDSRECHTER (TRAIL IN 2 PO & CENTRE IN 3PO)

1 VRIJE WORP



Wijsvinger opsteken

2 VRIJE WORPEN



Vingers tegen elkaar met
beide handen

3 VRIJE WORPEN



Drie (3) vingers opsteken
met beide handen

Ben jij al lid?

De trainer/coaches zijn de belangrijkste schakel in de vereniging als het gaat om het behoud van leden en het behalen van sportieve succesjes en resultaten.

Vanuit het werkveld van basketballcoaches is er behoefte aan continu leren, om zich 'blijvend' te willen scholen in alle facetten, kennis, kunde en vaardigheden rond het zijn van trainer en coach van een basketbalteam.

Missie

“De Dutch Basketball Coaches Association is de organisatie die, samen met alle betrokkenen binnen het basketball, activiteiten organiseert, waarmee gewerkt wordt aan het werven, het behouden en het ontwikkelen van trainers/ coaches vanaf de basis tot en met de top binnen het basketball, wat zal leiden tot meer en beter gekwalificeerde trainers/coaches van verschillende geslachten en etnische afkomst.”

Lidmaatschap

De Dutch Basketball Coaches Association kent twee lidmaatschappen. U kunt zich aanmelden als lid van de DBCA door gebruik te maken van het aanmeldings-formulier op de website.

De voordelen van het lidmaatschap van de DBCA zijn:

- Een belangenbehartiger voor trainer-coaches
- 6 maal per jaar een digitale Basketball Magazine van de DBCA
- Korting op bijscholingen, workshops en clinics
- Toegang tot de websites van Dutch Basketball Academy (DBA) en de DBCA

Wordt nu lid !!!!!



**Dutch Basketball
Coaches Association**

info@dutchbasketballcoachesassociation.nl

www.dutchbasketballcoachesassociation.nl