

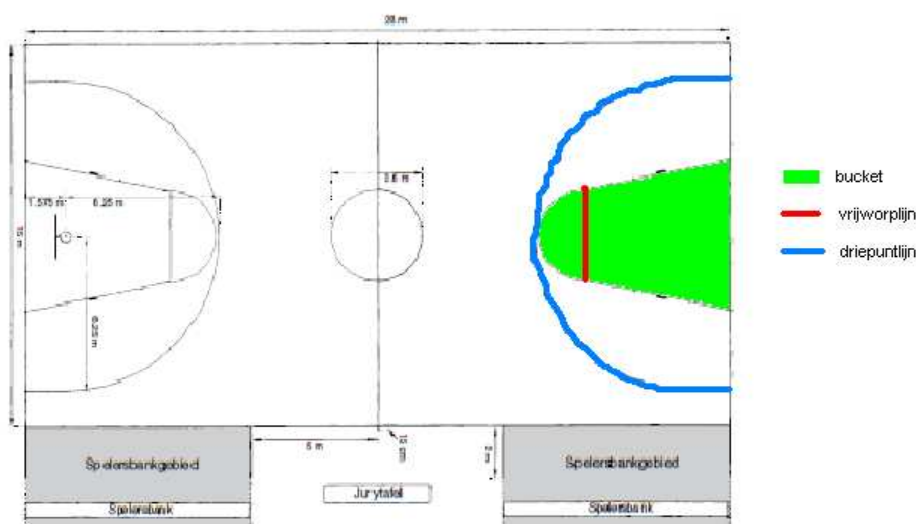
Beste Bavi-basketbalvrienden,

Het kernbestuur heeft me gevraagd om eens een samenvatting te maken van de basisprincipes van het basket, om de beginnende spelers en ouders een beetje wegwijs te maken in het doolhof van het basketbal.

Het is de bedoeling om de nieuwkomers onder onze spelers, ouders en supporters te helpen het spelletje vlugger te begrijpen. Het is niet de bedoeling om een klassieke minicursus reglementen uit te schrijven. Misschien zal hierbij niet alles aan bod komen, maar ik probeer wel het essentiële mee te geven in 10 punten.

Omwille van de fysieke en motorische verschillen tussen de leeftijdscategorieën, worden de reglementen hier en daar wat aangepast. De basis van het spel, waarbij twee ploegen van 5 spelers proberen om de bal in de ring van de tegenstander te gooien, blijft voor alle leeftijden dezelfde.

1. Uitleg van het veld en het materiaal.



De 3 cirkels in het veld zijn om de sprongballen in te nemen. (Sinds seizoen 2004/2005 wordt alleen nog de middelste cirkel gebruikt voor een sprongbal bij aanvang van de wedstrijd); zie verder puntje 6 " De sprongbal".

In de meest linkse en rechtse cirkel loopt een lijn die aanduidt waar de vrije worp mag gegeven worden.

De lijnen die het veld begrenzen mogen tijdens het spel niet overschreden worden, zowel door de speler met de bal als wel alleen de bal, dan wordt de bal aan de tegenpartij toegekend.

De meest linker -en rechterlijn (beide onder de baskets) worden ook wel de "baselines" genoemd.

Verder is er nog de middellijn. Deze dient om de beide speelhelften te scheiden. De "bucket": de spelers staan om de bucket tijdens de vrije worp. Ook dient de bucket om de spelers te beperken in het onder de basket staan. Vanaf de pupillen mogen aanvallende spelers niet langer dan drie seconden in de bucket staan als ze de bal zouden ontvangen.

Aan elke zijde van het veld ligt een lijn die de gehele bucket omringt. Dit is de 3 punterslijn. Als vanachter deze lijn wordt gescoord telt een score niet voor 2, maar voor 3 punten. Deze regel geldt enkel vanaf de pupillen. Tenslotte nog dit voor wie thuis een basketring wil plaatsen: de basket heeft een hoogte van 3,05m vanaf de pupillen en 2,60m voor microben en benjamins. Tevens spelen deze laatsten met een bal die kleiner en lichter is. Vanaf en bij de pupillen hangen de baskets dus op dezelfde hoogte als bij de volwassenen, maar zij spelen wel nog met de kleinere ballen.

2. De tijdsindeling van het spel.

Een partijtje basketbal wordt steeds gespeeld in 4 delen, quarters genoemd. Vanaf de benjamins zijn dit 4 perioden van telkens 10 minuten. Let wel, die kunnen effectief veel langer duren, want elke keer de scheidsrechter fluit, wordt de chrono gestopt. Pas wanneer de bal opnieuw is ingegeven en de eerste speler op het terrein hem aanraakt, gaat de klok weer lopen. Wanneer er een field-goal gescoord wordt blijft de chrono gewoon lopen, behalve in de laatste 2 minuten van de laatste quarter. Dan is er ook een chronostop, met alle reglementaire gevolgen vandien, zoals op het vlak van vervanging.

De microben van hun kant spelen 4 quarters van elk 8 minuten, waarbij elk quarter nog eens wordt opgesplitst in 2 stukken van 4'. Dit om alle spelertjes evenveel speelkans te bieden. Bij microben is deelnemen immers belangrijker dan winnen. Althans volgens de psychologen, want als ik de reactie bij de spelers zelf zie, heb ik daar zo mijn twijfels over. Uiteraard willen ze als ploeg, samen met de coach ook hun "matchke" winnen.

3. De vervangingen.

Tijdens het spel staan er 5 spelers van elke ploeg op het terrein. Op de bank mogen daarnaast per ploeg maximaal 7 reservespelers plaatsnemen. Bij de reeksen van de benjamins tot en met de seniores mag de coach vrij bepalen wie, wanneer en hoe lang speelt. Wanneer de scheidsrechter het spel heeft stilgelegd mag de coach één of meerdere spelers vervangen. Dit noemt men het vervangingsprincipe.

Voor de benjamins geldt er wel nog een systeem waarbij elke speler een verplichte speel -en rusttijd moet hebben, die de coach zelf kan bepalen.

Bij de microben wordt er nog anders gewerkt. Om de 4 minuten wordt er in een vooraf door de coach vastgelegde volgorde gewisseld, waarbij er dus telkens 5 andere spelers op het veld komen te staan in het geval de ploeg over minimaal 10 spelers beschikt. De volgorde wie er op het veld komt wordt dus bepaald door de volgorde waarop de spelertjes vermeld staan op het wedstrijdblad. Dit noemt men dan weer het "slangensysteem".

4. De puntentelling.

Iedereen weet allicht wel dat een gewoon velddoelpunt 2 punten oplevert en 3 wanneer het genomen werd van achter de driepuntboog, terwijl een vrijworp goed is voor 1 punt.

De driepunter is echter niet van toepassing bij pré-microben, microben en benjamins. Dat de ploeg die het meest punten scoort de winnaar is lijkt ook vanzelfsprekend, en toch is dat niet in alle reeksen het geval.

Bij de pré-microben en microben met name ligt dat anders. Elk quarter (2X4 minuten dus) wordt hier als een aparte speelperiode bekeken. De winnaar van zo'n quarter krijgt 3 punten en de verliezer 1, terwijl in geval van gelijke stand beide ploegen 2 punten krijgen. Het volgend quarter wordt dan weer gestart met een 0-0 stand. Op het einde van de wedstrijd wordt de som gemaakt van alle tussenwedstrijdjes. Dat wil zeggen dat een ploeg bij winst van alle quarters wint met 12-4 en dat bij winst van 2 periodes door elke ploeg de uitslag 8-8 zal luiden.

5. Time-out.

Wanneer de coach richtlijnen wil geven aan zijn spelers, of een leuke mop wil vertellen misschien, kan hij een minuut rust vragen. Dit heet dan in baskettaal een time-out.

Vandaag de dag mag elke ploeg in de eerste helft 2 time-outs nemen, maar in de tweede helft zelfs 3. Een vrij recente regel is ook dat wanneer een ploeg een time-out neemt in de laatste twee minuten van de wedstrijd de bal moet ingegeven worden van in het verdedigend vak ter hoogte van de middenlijn.

6. Sprongbal.

Het aantal sprongballen is per wedstrijd beperkt tot 1, namelijk bij de start van de wedstrijd in de middencirkel van het terrein. Het is jullie misschien ook al opgevallen dat midden op de officiële tafel een rode pijl staat. Wel, deze wijst inderdaad niet de richting van de toiletten aan, maar toont aan de scheidsrechters welke ploeg aan beurt is voor de inworp, bij een vroegere "tussen twee". Daarom ook dat de pijl onmiddellijk na de inworp gedraaid wordt. Op die manier werden we verlost van het ontelbare aantal sprongballen, dat vooral bij de allerkleinsten vaak oorzaak van ergernis en langdurige matches was.

7. Scheidsrechters

Opdat een match zou kunnen doorgaan zijn er scheidsrechters nodig. Op internationaal niveau en in eerste klasse zijn dat er drie, overgenomen van de NBA, terwijl in alle andere reeksen twee grijze/zwarte mannetjes het spel in goede banen moeten leiden.

Door een tekort aan kandidaten is het jammer genoeg zo dat er bij matches in de provinciale jeugdreeksen, jonger dan de cadetten, meestal geen officiële refs worden aangeduid. In dat geval moeten de clubs zelf voor spelleiders instaan.

In principe is dat dan iemand van de thuisploeg en iemand van de bezoekers, maar meestal draait het uit op twee mensen van de thuish spelende club. Daarom hebben we ook een cel van 'clubscheidsrechters' (eigen jeugdspelers) aangelegd, die paraat staat om deze taken op zich te nemen.

8. Fouten

Van belang is nog even mee te geven welke soort fouten er bestaan en wat de gevolgen zijn.

Er zijn 3 soorten persoonlijke fouten.

Er is ten eerste *de persoonlijke fout zonder shotbeweging* wanneer op een aanvallende speler met de bal een fout wordt gemaakt zonder dat hij een shotbeweging naar de basket maakt. De speler van de tegenpartij krijgt een fout en de speler met de bal mag de bal vanaf de zijkant ingeven.

Ten tweede: wanneer er op de aanvallende speler met de bal een fout wordt gemaakt terwijl hij een shotpoging of lay-up maakt is er *een persoonlijke fout met shotpoging binnen de 3 puntslijn*. Wanneer de speler tijdens het maken van de fout toch kan scoren dan tellen de 2 punten en krijgt hij één vrije worp extra. Zoniet krijgt hij gewoon 2 vrijworpen.

Tenslotte is er *de persoonlijk fout met shotpoging buiten de 3 puntslijn*. Zelfe principe. De speler mag drie vrijworpen nemen of één bonus vrijworp wanneer hij toch zou gescoord hebben.

Andere fouten die een scheids kan fluiten zijn "Onsportieve fouten", "Technische fouten" of "Diskwalificerende fouten". Gelukkig komen deze fouten in de laagste reeksen zelden voor, maar eerder in de hogere reeksen...

9. De tafelfuncties.

Aan tafel zijn er drie functies. Een eerste bestaat erin om het wedstrijdblad in te vullen, de **aantekenaar** genaamd. Deze taak is voorbehouden aan iemand van de bezoekende ploeg.

Daarnaast is er iemand die **de wedstrijdklok** bedient en een ander persoon die instaat voor **de 24" klok** al of niet elektronisch. Beide taken worden vervuld door mensen van de thuisploeg.






De tafelheren of dames moeten ook communiceren met de scheidsrechters.

Zij moeten hen er bvb. op attent maken dat een coach een time-out wil.


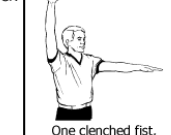


Een laatste reglementair verplichte functie is die van **terreinafgevaardigde**. Dit mag niet gecombineerd worden met een tafelfunctie. Feit is dat hij of zij altijd ter beschikking moet staan voor de scheidsrechters, niet om voor een hapje of een drankje te zorgen natuurlijk, maar wel om bijvoorbeeld orde in de tribunes te bewaren.

10. Als afsluiter nog even de basistekens van een scheidsrechter.




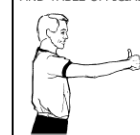
I. SCORING

1 ONE POINT  One finger, 'flag' from wrist	2 TWO POINTS  Two fingers, 'flag' from wrist	3 THREE-POINTS ATTEMPT  Three fingers (extended)	4 THREE-POINTS SUCCESSFUL SHOT  Three fingers (extended) on each hand	5 CANCEL SCORE OR CANCEL PLAY  Scissor-like action with arms, once across chest
--	--	--	---	---

II. CLOCK-RELATED

6 STOP CLOCK (blowing whistle simultaneously) OR DO NOT START CLOCK  Open palm	7 STOP CLOCK FOR FOUL (blowing whistle simultaneously)  One clenched fist, other palm down pointing to offender's waist	8 TIME IN  Chop with hand	9 TWENTY-FOUR SECOND RESET  Rotate hand, index finger extended
--	---	---	--






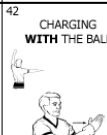


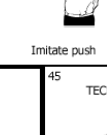
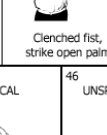
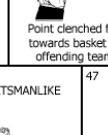
III. ADMINISTRATIVE

10 SUBSTITUTION  Cross forearms	11 BECKONING-IN  Open palm, wave towards the body	12 CHARGED TIME-OUT  Form T, index finger showing	13 COMMUNICATION BETWEEN OFFICIALS AND TABLE OFFICIALS  Thumb up
--	--	--	---

IV. VIOLATIONS

14 TRAVELLING  Rotate fists	15 ILLEGAL DRIBBLE OR DOUBLE DRIBBLING  Patting motion	16 CARRYING THE BALL  Half rotation, forward direction	17 THREE SECONDS  Arm extended, show 3 fingers
18 FIVE SECONDS  Show 5 fingers	19 EIGHT SECONDS  Show 8 fingers	20 TWENTY-FOUR SECONDS  Fingers touch shoulder	21 BALL RETURNED TO BACKCOURT  Wave arm, index finger pointing
22 INTENTIONAL FOOT BALL  Point finger to the foot	23 OUT-OF-BOUNDS AND/OR DIRECTION OF PLAY  Point finger parallel to side lines	24 JUMP BALL  Thumbs up	

STEP 2 - TYPE OF FOUL

37 ILLEGAL USE OF HANDS  Strike wrist	38 BLOCKING (offence or defence)  Both hands on hips	39 EXCESSIVE SWINGING OF ELBOWS  Swing elbow backwards	40 HOLDING  Grasp wrist
41 PUSHING OR CHARGING WITHOUT THE BALL  Imitate push	42 CHARGING WITH THE BALL  Clenched fist, strike open palm	43 BY TEAM IN CONTROL OF THE BALL  Point clenched fist towards basket of offending team	44 DOUBLE  Wave clenched fists
45 TECHNICAL  Form T, palm showing	46 UNSPORTSMANLIKE  Grasp wrist	47 DISQUALIFYING  Clenched fists	

Sportieve groeten,
Peter Ringoot
Ploegverantwoordelijke Benja