

Basketball Regels – Wijzigingen met ingang van september 2014

Artikel nummers in rood: **niet vermeld** in FIBA document "Official Basketball Rules - Changes 2014"

Artikel nummers genoemd in dit document verwijzen naar de nummers in Official Basketball Rules **2014**

Afkortingen: NCSC No-Charge Semi-Circle

+ Toevoeging
- Verwijderd
A Aanpassing
C Combinatie

Dit overzicht van de wijzigingen in de Officiële Basketball Regels is gebaseerd op de nieuwe versie van "the Official Basketball Rules 2014 as approved by the FIBA Central Board, Barcelona Spain released February 2nd 2014".

Merk op dat er nieuwe signalen zijn voor de scheidsrechter. Deze signalen worden niet vermeld in dit document.

Opmerkingen in grijs betekenen dat het artikel (gedeeltelijk) herschreven is en dat de regel zelf niet is gewijzigd.

Aan het einde van dit document zijn nog een drietal items beschreven. Deze wijzigingen staan niet expliciet in de nieuwe Spelregels, maar kwamen boven water bij het uitkomen van de nieuwe Interpretaties.

- Algemeen**
- 1 vierentwintig-seconden klok (operator) gewijzigd in **schotklok (operator)**
 - 2 Alle nummers worden nu geschreven in cijfers in plaats van woorden

Het Spel / Speelveld & Uitrusting / Teams / Bepalingen betreffende het spel

- 2.4.7 C De NCSC-lijn is onderdeel van de NCSC-zone
- 3** A Specificatie van 2 specifieke signalen: een voor de timer / scorer, een voor de schotklok operator.
- 4.3.1** + De shorts moeten boven de knie eindigen
- 4.3.2** **4^{de}** C Te gebruiken nummers zijn:
- 0 (nul)
- 00 (dubbel nul)
- van 1 tot en met 99
- 4.3.2** **4^{de}** - Merk op dat de regel "Nationale bonden hebben voor hun competities de bevoegdheid, ieder ander nummer met twee (2) cijfers toe te staan" is verwijderd.
- 5.7** + Wanneer (een) geblesseerde speler(s) word(t)(en) verzorgd tussen (een serie van) vrije worpen dan dient die speler te worden vervangen; in dat geval heeft de tegenstander het recht het zelfde aantal spelers te vervangen, indien ze dat willen.
Let op: dit artikel was alleen van toepassing op de startende vijf spelers.
- 7.4** De coach **OF** de assistent-coach mogen gedurende de wedstrijd naar de wedstrijdtafel gaan (alleen) voor het verkrijgen van statistische informatie, alleen wanneer de bal dood is en de wedstrijdklok stil staat.
- 16.2.1** A Het werkwoord "schieten" is toegevoegd...
- Een doelpunt **geschoten** uit een vrije worp telt voor 1 punt
 - Een doelpunt **geschoten** vanuit het tweepuntsgebied telt voor 2 punten
 - Een doelpunt **geschoten** vanuit het driepuntsgebied telt voor 3 punten

Basketball Regels – Wijzigingen met ingang van september 2014

Artikel nummers in rood: **niet vermeld** in FIBA document "Official Basketball Rules - Changes 2014"

Artikel nummers genoemd in dit document verwijzen naar de nummers in Official Basketball Rules **2014**

Afkortingen: NCSC No-Charge Semi-Circle

+ Toevoeging
- Verwijderd
A Aanpassing
C Combinatie

Het aanraken van de bal door een verdedigende speler (opspringend) vanuit het tweepuntsgebied is niet meer van invloed!!

Een doelpoging geschoten vanuit het drie- (of twee-)puntsgebied zal tellen voor 3 (of 2), zelfs wanneer deze wordt aangeraakt door een verdedigende speler opspringend vanuit het twee- (of drie-)puntsgebied. De waarde van het doelpunt wijzigt dus niet meer wanneer de bal wordt aangeraakt in een poging het schot te blokken!

- 18.2.5 2nd A Gedurende de laatste 2 minuten van het 4^{de} kwart zijn slecht 2 time-outs toegestaan per team; zelfs wanneer een team nog geen time-out heeft benut gedurende de tweede helft.

Overtredingen

- 29.2.3 + Wanneer de bal de ring van de tegenstander heeft geraakt dan wordt de schotklok terug gezet naar:
- 24 seconden wanneer de tegenstander controle over de bal verkrijgt;
- 14 seconden wanneer het team dat controle over de bal verkrijgt hetzelfde team is dat controle over de bal had voordat de bal de ring raakte; *zelfs wanneer de bal de ring raakt met meer dan 14 seconden op de schotklok!!*

Merk op dat bij een onderschepping door het verdedigende team op de eigen aanvalshelft de schotklok nog steeds naar 24 seconden gaat.

- 30.1.1 Alleen herschreven

- 30.1.2 2^e + Wanneer de bal de verdedigingshelft raakt na een pass van een aanvallende speler die zich op de aanvalshelft bevindt (bal was dus op de aanvalshelft en de 8-secondenregel niet meer van toepassing) en de bal wordt gevangen door een andere aanvallende speler die zich op de aanvalshelft bevindt dan wordt dit beoordeeld als terugspelen.

Bijv.: Twee spelers die heel dicht bij de middenlijn, beiden geheel op de aanvalshelft: de ene speler geeft een bounce-pass (met wat effect) via de verdedigingshelft en de bal stuitert via verdedigingshelft weer naar aanvalshelft waar de andere speler (nog steeds geheel op de aanvalshelft) de bal vangt. Dit wordt (toch) als een overtreding van de terugspeelregel beschouwd.

Fouten

- 33.10 3^{de} A Een verdedigende speler wordt geacht zich in de NCSC te bevinden wanneer tenminste één voet in contact is met de NCSC-lijn of zich binnen de NCSC bevindt. met andere woorden, wanneer één voet op de NCSC-lijn staat en de andere voet bevindt zich buiten de NCSC-lijn dan staat de speler binnen de NCSC. Let op: de regels voor een legale verdedigende houding zijn nog steeds van toepassing.
- 34.2.2 A Net als in art.16.2.1 het werkwoord "schieten" is toegevoegd.

Basketball Regels – Wijzigingen met ingang van september 2014

Artikel nummers in rood: **niet vermeld** in FIBA document "Official Basketball Rules - Changes 2014"

Artikel nummers genoemd in dit document verwijzen naar de nummers in Official Basketball Rules **2014**

Afkortingen: NCSC No-Charge Semi-Circle

+ Toevoeging
- Verwijderd
A Aanpassing
C Combinatie

- 36 / 37 / 38** De artikel nummers voor Technische, Onsportieve en Diskwalificerende fouten zijn van plek gewisseld; de Technische fout komt nu als eerste (artikel 36)
Merk op dat het FIBA-document "Official Basketball Rules Changes (effective as of 1st October 2014)" nog steeds verwijst naar het "oude" artikel nummer 38
- 36.3.3 + Een speler die belast wordt met zijn 2^{de} technische fout wordt automatisch gediskwalificeerd (**alleen**) **voor de rest van de wedstrijd**. Zie ook B.8.3.2 t/m B.8.3.5.
- 36.3.5 + Wanneer een speler wordt gediskwalificeerd vanwege zijn of haar 2^{de} technische fout, dan zal die technische fout de enige zijn die bestraft zal worden (hetzelfde als wanneer een coach gediskwalificeerd wordt vanwege meerdere technische fouten). Zie ook B.8.3.2 t/m B.8.3.5.
- 36.4.1 A Straf voor een technische fout zowel voor de coach (bank) als voor een speler: **één vrije worp** en een inworp op het verlengde van de middenlijn tegenover de jury tafel (of een sprongbal aan het begin van de eerste periode).
- 37.1.1 A De oude artikelen 36.1.1 en 36.1.3 zijn samengevoegd in 37.1.1
- 37.2.3 A Een speler zal worden gediskwalificeerd (**alleen**) **voor de rest van de wedstrijd** wanneer hij wordt belast met twee onsportieve fouten. Zie ook twee technische fouten 36.2.3 en B.8.3.2 t/m B.8.3.5.
- 38.2.4 1^{ste}** + Een extra bullet is toegevoegd aan dit artikel waarin wordt vermeld dat deze straf ook van toepassing is voor een diskwalificerende fout waarin geen sprake is van contact.

Bepalingen betreffende het spel & de rest

- 44.2.7** + De Schotklok is toegevoegd aan dit artikel. Vanaf nu kan op elk moment de (resterende) tijd op de schotklok worden gecorrigeerd; net als de speeltijd en het wedstrijdformulier.
- 46.12** + Veel situaties waarin het Instant Replay System (IRS) kan worden toegepast zijn toegevoegd; zie het artikel zelf.
Merk op: dit zal naar alle waarschijnlijkheid niet worden gebruikt in de Nederlandse competitie of beker competitie, ook niet tijdens de Final4's of Play-Offs.
- 48.1 3^{de}** + De scorer zal ook de scheidsrechter informeren wanneer een speler zijn of haar 2^{de} Technische fout heeft gekregen.
- 50.2 "Stilgezet maar niet teruggezet". Dit was 50.4; niet gewijzigd.
- 50.3 / 50.4 / 50.5 Voornamelijk wat werd vermeld in 50.2 sub1, sub2 and sub3.
- 50.5 2^{de}** + Als het team dat controle krijgt over de bal hetzelfde team is dat controle had over de bal voordat deze de ring raakte (na een aanvallende rebound volgend op een niet succesvolle doelpoging, vrije worp of pass), dan zal de schotklok naar 14 seconden worden teruggezet; **zelfs wanneer de schotklok op 15 of meer stond**.

Basketball Regels – Wijzigingen met ingang van september 2014

Artikel nummers in rood: **niet vermeld** in FIBA document "Official Basketball Rules - Changes 2014"

Artikel nummers genoemd in dit document verwijzen naar de nummers in Official Basketball Rules **2014**

Afkortingen: NCSC No-Charge Semi-Circle

+ Toevoeging
- Verwijderd
A Aanpassing
C Combinatie

- B.3.3.2** A De shirt nummers bepalen de volgorde waarin de namen op het wedstrijdformulier worden vermeld.
Dus geen lege regels meer; en (B3.3.3):
- B.3.3.3** A Wanneer een team minder dan 12 spelers heeft dan zullen alleen de laatste regels leeg worden gelaten, de scorer dient hier een streep door te halen.
- B.7.2** + In geval dat time-outs niet worden benut zullen er horizontale strepen worden gezet in de vakjes (Tot dusver geen wijzigingen).
In het geval dat de 1^{ste} time-out in de 2^{de} helft niet is benut bij de aanvang van de laatste 2 minuten van het 4^{de} kwart (wedstrijdklok toont 2:00 of minder), dan zal de scorer het eerste vakje doorhalen.
- B.8.3.2-5** + Wanneer een speler of coach gediskwalificeerd wordt na het krijgen van de 2^{de} U, de 2^{de} T, de 2^e C (of totaal de 3^{de} C of B), dan zal ik het volgende vak "GD" worden toegevoegd, (Game Disqualification).
- B.8.3.10 & 11 Dit was B.8.3.10; dit is opgesplitst.
- D Is herschreven met meer voorbeelden.

Basketball Regels – Wijzigingen met ingang van september 2014

Artikel nummers in rood: **niet vermeld** in FIBA document "Official Basketball Rules - Changes 2014"

Artikel nummers genoemd in dit document verwijzen naar de nummers in Official Basketball Rules **2014**

Afkortingen: NCSC No-Charge Semi-Circle

+ Toevoeging
- Verwijderd
A Aanpassing
C Combinatie

Toegevoegd n.a.v. het uitkomen van "FIBA Basketball Rules – Official Interpretations 2014"

Niet alle verschillen zijn hier beschreven. Niet die verschillen die hierboven al genoemd zijn en in de Interpretations extra worden toegelicht; wel 'oudere' aspecten die niet in de regelwijzigingen zijn benoemd, maar nu wel in de Interpretations.

Dubbelfout

Er is nu expliciet opgenomen dat een gewone P en een U zo goed als gelijktijdig begaan door twee tegenstanders op elkaar beschouwd wordt als een dubbelfout.

Aanvang "Interval of Play" bij fout in buzzer en vrije worpen

Wanneer er een fout wordt gefloten in de buzzer en er geen tijd meer op de wedstrijdklok staat dan worden eerst de vrije worpen genomen en pas na het afhandelen van de laatste vrije worp begint de pauze.

"Terug" passen naar eigen helft bij inworp op middenlijn en minder dan 8 seconden over

Indien er een inworp op verlengde middenlijn moet worden uitgevoerd met minder dan 8 seconden over om de bal naar de aanvalshelft te brengen én de bal wordt gepasst naar een teamgenoot op de verdedigingshelft, dan heeft dat team de beschikking over het restant van die 8 seconden om de bal op de aanvalshelft te krijgen.

Voorbeeld:

A1 dribbelt op eigen helft met 5 seconden verstreken om de bal op de aanvalshelft te brengen, wanneer er een 'heftige woordenwisseling' is tussen A3 en B2 en waardoor wisselers A6 en B7 het veld opkomen en met elkaar op de vuist gaan.

A3 en B2 krijgen een T (ieders eerste), A6 en B7 worden met Fighting fouls gediskwalificeerd en beide coaches krijgen een Tb (hun eerste T). A1 had balbezit, dus na wegstrepen van alle straffen blijft dat over. Inworp op verlengde middenlijn en A1 passt naar A5 op de eigen helft van team A; zij hebben nu nog 3 seconden over om de bal op de aanvalshelft te brengen.

Technische fout aan coach voor vertragen vervolg wedstrijd na time-out als geen time-out meer

Indien de coach na gewaarschuwd te zijn nog steeds geen aanstalten maakt de time-out te beëindigen, kan de scheidsrechter hem nog een time-out geven. Indien hij die niet meer heeft, dan krijgt de coach een technische fout, te noteren als **B** (was c).