

Mini Basketball Spelregels

Dit is een uitgave van de Nederlandse Basketball Bond. Eerste uitgave 2005.
Aangepast: december 2010, april 2011.

Art 1 MINI BASKETBALL

Mini Basketball is afgeleid van gewoon basketball. Het kan gespeeld worden door jongens en meisjes van de leeftijdscategorie U12, U10 en U8. Hierbij is de leeftijd op 1 januari tijdens het seizoen bepalend. Om de wedstrijd voor iedereen herkenbaar te houden sluiten de spelregels nauw aan op de FIBA spelregels.

Art 2 DOEL

Het doel is de bal in de basket van de tegenstander te gooien en tegelijkertijd te voorkomen dat de tegenstander de bal te pakken krijgt en scoort.

Art 3 DE AFMETINGEN VAN HET BASKETBALLVELD

Het speelveld moet rechthoekig zijn. Het oppervlak is vlak en hard, zonder obstakels. Een veld is 28 meter lang en 15 meter breed. In de praktijk zullen veel veldafmetingen 26 x 14 meter zijn.

In de nieuwe FIBA spelregels zijn andere veldafmetingen, vorm van de bucket en plaats driepuntslijn aangegeven. Kom je in een nieuwe sporthal, dan kom je deze nieuwe indeling misschien tegen.

Art. 4 DE LIJNEN

Op het plaatje kun je zien hoe de lijnen van een Mini Basketballveld eruit zien. Het zijn dezelfde lijnen als op een normaal basketballveld, met twee verschillen:

- a. de vrije worp lijn ligt op maar 4 meter afstand van het basketballbord.
- b. er wordt alleen gebruik gemaakt van de driepuntslijn of het driepuntsgebied, als deze op het veld aangegeven staat.

Alle lijnen zijn 5 centimeter breed. Spelers en scheidsrechters moeten de lijnen goed kunnen zien.

Art. 5 DE BORDEN

De twee borden hebben een vlak oppervlak. Ze zijn gemaakt van hard hout of doorzichtig materiaal dat geschikt is voor basketball. De minimale afmetingen van een bord zijn 1,20 meter breed en 90 centimeter hoog.

Art. 6 DE BASKETS

Een basket bestaat uit een ring en een net.

De baskets (ringhoogte) hangen op 2,60 meter boven de grond.

Art. 7 DE BAL

De bal is rond, met leer, rubber of synthetisch materiaal aan de buitenkant. De omtrek van de mini basketbal ligt tussen de 68 en 73 centimeter, en het gewicht tussen 450 en 500 gram. De kleur is bij voorkeur oranje.

Art. 8 TECHNISCHE MATERIALEN (JURYTAFEL ATTRIBUTEN)

De technische materialen die je bij een mini basketballwedstrijd gebruikt zijn:

- De wedstrijdklok
- Een scorebord
- Het officiële wedstrijdformulier.
- Bordjes met de cijfers 1, 2, 3, 4 en 5, waarmee je laat zien hoeveel fouten een speler heeft.
- Een stopwatch of klok om de duur van de time-outs bij te houden.
- Een pijl om aan te geven wie de bal krijgt bij een sprongbal situatie. (beurtelings balbezit)

Art. 9 DE TEAMS

- Elk team bestaat uit maximaal 12 spelers en minimaal 6 spelers.
- Als beide teams met slechts 5 spelers verschijnen wordt de wedstrijd conform de regels gespeeld. De uitslag is van kracht.
- Als een team slechts uit 5 spelers bestaat wordt de wedstrijd normaal gespeeld.

Indien het team dat met slechts 5 spelers is gekomen de wedstrijd heeft gewonnen of er is gelijk gespeeld wordt de uitslag administratief aangepast in een 20 – 0 nederlaag voor het betreffende team.

Indien de wedstrijd is gewonnen door het team dat met voldoende (6 of meer) spelers aan de wedstrijd heeft deelgenomen, blijft de uitslag van kracht.

In geen geval worden de spelers van het team dat uit slechts 5 spelers bestond voor, tijdens of na het einde van de wedstrijd al op de hoogte gebracht van deze sanctie.

- Vijf spelers staan in het veld en de andere spelers zitten op de bank en zijn wisselerspelers. Wanneer je in het veld staat ben je speler. Wisselerspeler ben je als je op de bank zit. De spelers gaan vriendschappelijk met elkaar om en hebben respect voor de tegenstander en de scheidsrechters, ze bedanken hen voor het spelen en begeleiden van de wedstrijd.

Art. 10 DE COACH

De coach is de begeleider van het team. Hij geeft de spelers aanwijzingen vanaf de kant van het veld met de bedoeling het team beter te laten basketballen. Hij wordt daarbij geholpen door de aanvoerder van het team. De aanvoerder is een van de spelers. De coach heeft een belangrijke taak om de speeltijd over de spelers te verdelen. Als in de ene wedstrijd enkele spelers meer perioden spelen, dan zal dit in een andere wedstrijd voor andere spelers gelden.

Art. 11 DE TENUES

Alle spelers van eenzelfde team hebben tenues in dezelfde kleuren. Zo herken je elkaar in de wedstrijd en kun je je medespeler snel vinden. Er staat een nummer op de voorkant en op de achterkant van het shirt

Art. 12 DE SCHEIDSRECHTER

Het spel wordt door twee scheidsrechters geleid aan de hand van de spelregels. Allebei fluiten ze voor fouten en overtredingen. Ze kennen velddoelpunten en vrije worpen toe, of keuren ze af. Waar nodig delen ze straffen uit volgens de regels.

Art. 13. DE SCORER

De scorer vult het wedstrijdformulier in. Hij houdt per minuut de scores bij door de velddoelpunten en gemaakte vrije worpen op te schrijven. Verder houdt hij de fouten bij die de scheidsrechter hem aangegeven heeft en steekt hij de genummerde bordjes omhoog om aan te geven hoeveel fouten een speler heeft.

Art. 14. DE TIJDWAARNEMER (TIMER)

De tijdwaarnemer let met behulp van de wedstrijdklok op de speeltijd en geeft met een geluidssignaal aan wanneer er een periode voorbij is.

Art. 15. DE SPEELTIJD

De wedstrijd bestaat uit acht periodes van ieder 4 minuten. Na de vierde periode is een pauze van 8 minuten. Na de tweede en zesde periode is er een kleine pauze van 2 minuten. Tussen de overige perioden is er een time-out van 1 minuut. Hierin kan de coach nog extra aanwijzingen geven.

De tijdwaarnemer let op de speeltijd door de klok stop te zetten:

1. als een fout of overtreding gemaakt wordt
2. bij „balvast“
3. aan het eind van een periode
4. als een speler zijn vijfde fout heeft gekregen of uit het veld gestuurd wordt
5. als een speler een blessure oploopt
6. na het fluitsignaal van de scheidsrechter
7. na een score in de laatste twee minuten van de laatste periode

De tijdwaarnemer zet de stilstaande klok weer aan:

1. tijdens een sprongbal zodra de bal door een van de springers wordt aangeraakt
2. na het innemen van de bal vanachter de zijlijn of achterlijn, zodra de bal door een speler in het veld wordt aangeraakt.
3. na een gemiste (laatste) vrije worp, zodra een speler balbezit heeft

Art. 16. HET BEGIN VAN DE WEDSTRIJD EN WISSELEN VAN BASKET

De wedstrijd begint met een sprongbal. De klok wordt aangezet zodra de bal door een van de springers wordt geraakt. De wedstrijd wordt in de tweede en daarop volgende perioden voortgezet volgens het principe van beurtelings balbezit. De hoofdscheidsrechter overhandigt de bal aan het begin van elke volgende periode aan een speler van het team die daartoe gerechtigd is volgens het beurtelingsbalbezit (let op de aanwijzrichting van de pijl) , aan de zijlijn ter hoogte van de middenlijn tegenover de jurytafel.

Voor het spelen van de tweede helft (na de vierde periode) wisselen de teams van basket. De klok wordt aangezet, zodra de bal door een van de spelers wordt aangeraakt na de inworp vanaf de zijlijn.

Opmerking: denk aan het wijzigen van de pijlrichting tijdens de wisseling van baskets.

Art. 17. DE SPRONGBAL

Bij een sprongbal gooit een van de scheidsrechters de bal recht omhoog tussen twee spelers die niet in hetzelfde team zitten. Dit gebeurt in de middelste cirkel. Een van de springers tikt de bal, maar niet eerder dan dat deze op zijn hoogste punt geweest is. Alle andere spelers moeten buiten de cirkel blijven totdat de bal getikt is.

Bij een overtreding van een van de spelers mag de tegenpartij de bal van buiten het veld innemen. Als beide spelers een overtreding maken, wordt er opnieuw een sprongbal gegeven.

Art. 18. DE WAARDE VAN DE SCORES

Er is sprake van een score wanneer een gespeelde bal van bovenaf door de basket gaat of in de basket blijft hangen. Een score gemaakt uit een vrije worp is 1 punt waard, een score binnen het driepuntsgebied 2 punten en een score vanachter de driepuntslijn 3 punten. In geval van een driepunten score moet een driepuntslijn op het veld zijn aangegeven. Na een velddoelpunt of een score uit een laatste vrije worp moet de tegenpartij de bal innemen op een willekeurig punt achter de eindlijn, maar wel binnen 5 seconden.

Als een van de teams een voorsprong van 50 punten heeft behaald, dan is de op dat moment bereikte stand, de eindstand en wordt de score verder niet meer bijgehouden.

Art. 19. GELIJKE STAND

Als de achtste periode is afgelopen en het staat gelijk, dan wordt er niet verder gespeeld. De stand blijft dus, zoals die is.

Art. 20. HET EIND VAN DE WEDSTRIJD

De wedstrijd is afgelopen als de tijdwaarnemer een signaal geeft.

Art. 21. WISSELS

Iedere speler moet evenveel spelen! Spelers komen in het veld volgens de volgorde zoals deze staat aangegeven op het wedstrijdsheet (principe van "de slang") . Men mag starten vanaf elke positie.

Na iedere periode van 4 minuten, komen de opvolgende vijf spelers in het veld. Deze wisselregel geldt voor de gehele wedstrijd. Deze wisselregel is als bijlage bijgevoegd.

Als een speler uitvalt door een blessure of foutenlast, schuift de volgorde van spelen automatisch een speler op. Aangeven met "i" op sheet. Als een team met 10 spelers speelt, dan wordt het schema na de tweede, vierde en zesde periode 1 positie opgeschoven. Achter in dit boekje vind je een uitgewerkt schema. De kruisjes op het sheet worden bijgehouden in verschillende kleuren per periode.

Indien een coach van een team de voorgeschreven wisselregel overtreedt, dient de scheidsrechter in eerste instantie de coach een waarschuwing te geven. Bij herhaling volgt een "technische fout".

Art. 22. HOE DE BAL GESPEELD WORDT

De bal wordt met de handen gespeeld. De bal mag in elke richting, gepast, geschoten of gedribbeld worden, zonder dat daarbij de spelregels overtreden worden.

Een overtreding vindt plaats als een speler met de bal gaat rennen, er express een schop of een stomp tegenaan geeft. Als de bal per ongeluk tegen voeten of benen aankomt, is dat geen overtreding.

Art. 23. OVERTREDINGEN

We spreken van een overtreding als de regels overtreden worden, waarbij het niet gaat om lichamelijk contact. Voorbeeld: als de speler, die de bal heeft, op de zijlijn/achterlijn staat of wanneer een speler met de bal in de hand drie of meer passen maakt, voordat er gedoeld wordt. De scheidsrechters moeten dan het spel onmiddellijk stil-leggen en de bal door de tegenpartij van buiten het veld laten innemen.

Art. 24. HET INNEMEN VAN DE BAL

Een speler moet de bal van buiten het veld innemen, op een plaats die de scheidsrechter aanwijst. Zodra de scheidsrechter de bal aan die speler geeft, heeft hij 5 seconden om de bal naar een andere speler in het veld te passen. Als iemand de bal inneemt mogen de andere spelers zich niet met hun lichaam of een gedeelte daarvan op of over de achterlijn/zijlijn bevinden. Anders moet de inworp worden overgenomen.

Een verdediger moet een afstand van 1 meter in acht nemen als de speler die de bal inneemt niet naar achteren kan stappen, omdat daar te weinig ruimte voor is. De speler die de bal inneemt mag niet meer dan 1 stap opzij zetten van de door de scheidsrechter aangewezen plaats.

Art. 25. DE POSITIE VAN EEN SPELER

De positie van een speler is de plaats waar hij contact heeft met de vloer, of de plaats waar hij de vloer het laatst raakte voor hij de lucht in sprong (dit in verband met de lijnen!)

Art. 26. WANNEER EEN SPELER „UIT“ IS

Een speler is „uit“ (buiten het veld) zodra hij contact heeft met de grond op of buiten de achterlijn/zijlijn. De bal is „uit“ wanneer die op of buiten de achterlijn/zijlijn een speler raakt, de grond of wat voor een voorwerp dan ook. De basketsteun en de achterkant van het bord horen daar ook bij. De scheidsrechters moeten de tegenstander de bal laten innemen

Art. 27 VOORTBEWEGEN VAN DE BAL

Een speler die de bal in beweging ontvangt, mag slechts TWEE STAPPEN maken. Voordat hij de derde stap maakt, moet de bal al doorspeeld of geschoten zijn, anders is het „lopen met de bal“ en dat is een overtreding.

Art. 28 PIVOTEREN

Een speler die de bal vangt, terwijl hij stilstaat, of op de juiste manier tot stilstand komt nadat hij de bal gevangen heeft, mag pivoteren. Een pivot heeft plaats, wanneer een speler, in welke richting hij maar wil, stappen maakt met dezelfde voet. De andere voet, die op dat moment „pivotvoet“ heet, moet dan wel op dezelfde plek de grond blijven raken.

Art. 29. DRIBBELEN

Als een speler zich met de bal over het veld wil verplaatsen, moet hij dribbelen. Dribbelen doe je door de bal met een hand tegen de vloer te laten stuiten. Dribbelen mag niet:

- Met twee handen tegelijk.
- Door de bal even stil te laten liggen in je hand(en) en dan weer verder te dribbelen
- Door na een dribbel de bal tegen het bord aan te gooien, zonder dat deze de ring raakt, en de bal zelf weer op te vangen, behalve als de scheidsrechter vindt dat het een doelpoging was.

Art. 30. BALBEZIT

Een speler is in balbezit, wanneer:

- Hij de bal zelf vast heeft
- Hij met de bal dribbelt
- Hij de bal vast heeft om te gaan innemen

Een team is in balbezit wanneer:

- Een speler van dat team balbezit heeft
- De bal gepast wordt van de ene teamgenoot naar de andere

Art. 31. DE DRIE SECONDEN REGEL

Een speler mag niet langer dan 3 seconden in de „bucket“ van de tegenstander blijven, wanneer zijn eigen team balbezit heeft en over de middenlijn is. Als hij deze regel overtreedt, dan mag de tegenpartij de bal innemen. De scheidsrechter fluit niet, wanneer een speler zich per ongeluk te lang in de bucket bevindt en op dat moment niet echt met het spel meedoet.

Art. 32. DE VIJF SECONDEN REGEL

Een speler die de bal heeft en van dichtbij verdedigd wordt, moet de bal binnen 5 seconden passen, dribbelen, rollen of schieten. Als hem dat niet lukt, is het een overtreding. De tegenstander krijgt de bal en mag die innemen.

Art. 33. DE ACHT SECONDEN REGEL /TERUGSPELEN VAN DE BAL OP EIGEN HELFT

De aanvallende partij moet de bal binnen acht seconden over de middenlijn gespeeld hebben. De scheidsrechter houdt dit bij. Lukt dit niet, dan krijgt de tegenpartij de bal aan de zijkant ter hoogte van de overtreding. Een speler van het team dat balbezit heeft op de aanvalshelft, mag de bal niet terug spelen op de eigen helft. Als dat wel gebeurt mag de tegenstander de bal innemen aan een van de zijkanten, ter hoogte van de middellijn. De middellijn hoort in dit geval bij de verdedigingshelft.

Art. 34 DE 24 SECONDEN REGEL

De regel om binnen 24 sec een doelpoging te doen is niet van toepassing.

Art. 35. BALVAST

De scheidsrechters fluiten voor „balvast“ als twee of meer spelers van verschillende teams een of meer handen stevig op de bal hebben. Als de scheidsrechter voor balvast fluit, is er sprake van een sprongbal situatie. Er is dan sprake van „beurtelings balbezit“. De ploeg die de eerste sprongbal niet gewonnen heeft, krijgt bij de volgende sprongbal situatie de bal aan de zijkant of de achterlijn, zo dicht mogelijk bij de plek waar de sprongbal situatie gebeurde. Bij de volgende sprongbal situaties krijgen de teams om beurten de bal.

Art. 36. SPELERS DIE BEZIG ZIJN MET EEN DOELPOGING

Een speler is bezig met een doelpoging vanaf het moment dat hij volgens de scheidsrechter begint met een poging tot scoren, en het gaat door tot het moment dat de bal de hand(en) van de speler verlaten heeft.

Art. 37. FOUTEN

We spreken van een fout, als de regels overtreden worden, waarbij er sprake is van lichamelijk contact met een tegenstander, of van onsportief gedrag. Als er een fout gemaakt wordt tegen een speler die niet bezig is met een doelpoging, dan mag die speler of een van zijn teamgenoten de bal innemen aan de zijlijn of bij de achterlijn.

Als er een fout gemaakt wordt tegen een speler die wel bezig is met een doelpoging, en het schot gaat mis, dan krijgt de speler twee vrije worpen. Als het schot raak is, dan krijgt de speler een “bonus” vrije worp.

De 4-teamfouten regel wordt toegepast. Fouten worden per speler bijgehouden op het sheet. Als een speler de vijfde fout maakt, mag een speler niet meer verder spelen.

Art. 38. VRIJE WORPEN

Een vrije worp is het recht dat een speler gegeven wordt om een punt te scoren vanaf een plaats direct achter de vrije worp lijn. Vrije worpen worden genomen door een speler tegen wie een fout gemaakt is. Als een speler uit het veld gestuurd wordt omdat hij zich tijdens de wedstrijd onsportief gedragen heeft, dan mogen de vrije worpen genomen worden door een willekeurige speler van de tegenpartij.

Art. 39. HOE EEN VRIJE WORP GENOMEN MOET WORDEN

Een vrije worp moet binnen 5 seconden genomen worden. Omdat de minibasket soms verder van de vrije worplijn afstaan en de speler niet voldoende vaardig, dan mag een speler circa 30 cm dichtbij staan. Meestal wordt hier de voorkant cirkel die het dichtst bij de basket ligt gebruikt.

Als een speler een vrije worp neemt, dan mogen de andere spelers op de volgende plaatsen gaan staan:

Twee spelers van de tegenpartij in de vakjes het dichtst bij de basket

De andere spelers afwisselend (aanvaller, verdediger) aan één kant van de bucket en aan de ander kant alleen nog een aanvaller.

De opstelling van de spelers langs de bucketlijn is als in de FIBA regels:

Eerst 2 verdedigers, dan 2 aanvallers en als laatste 1 verdediger.

Als de laatste vrije worp mis is en de ring niet raakt, dan mag de tegenpartij de bal aan de zijkant innemen.

Niemand van een van de partijen mag inlopen en de bal aanraken, voordat die de ring heeft geraakt.

Art. 40. ONSPORTIEF GEDRAG

Mini Basketballspelers moeten proberen steeds zo goed mogelijk samen te werken en zich sportief te gedragen. Een speler die zich onsportief gedraagt en niet naar de scheidsrechter luistert, krijgt een onsportieve fout. Er wordt een fout voor hem genoteerd en de tegenpartij krijgt twee vrije worpen, waarna ze de bal zelf aan de zijlijn mogen innemen. Als een speler zich nog een keer onsportief gedraagt, krijgt hij zijn tweede onsportieve fout, moet hij uit het veld gestuurd worden en mag hij niet meer meedoen. Er wordt een fout voor hem genoteerd en de tegenpartij krijgt twee vrije worpen, waarna ze de bal zelf aan de zijlijn mogen innemen.

Art. 41. PERSOONLIJKE FOUTEN

Een persoonlijke fout (een "P") is een fout van een speler, die lichamelijk contact veroorzaakt met een tegenstander. Een speler mag een tegenstander niet blokkeren, vasthouden, duwen, aanvallen of laten struikelen. Tegenhouden met de armen, de schouders, de heupen of de knieën, of tegenhouden door je lichaam in een abnormale positie te buigen mag ook niet. Ruw spel is ook niet toegestaan.

Als er lichamelijk contact ontstaat dat iemand tegen de regels een voordeel geeft, dan moet de scheidsrechter een persoonlijke fout fluiten tegen de speler die het contact heeft veroorzaakt. Als de persoonlijke fout gemaakt wordt tegen een speler die niet bezig is met een schotpoging, dan mag die speler of een van zijn teamgenoten de bal aan de zijkant innemen. Als de persoonlijke fout gemaakt wordt tegen een speler die wel bezig

is met een schotpoging, dan krijgt die speler als het schot mis gaat twee vrije worpen. Als het schot raak is, dan krijgt de tegenstander een "bonus" vrije worp. Als de laatste vrije worp zit en gaat het spel verder met het innemen van de bal door de tegenstander, vanachter de achterlijn. Zit deze vrije worp niet dan gaat het spel verder. Spelers die een fout maken, worden bestraft, omdat zij het vlotte verloop van het spel verhinderen.

Art. 42. ONSPORTIEVE FOUT

Een onsportieve fout is een persoonlijke fout die volgens de scheidsrechter met opzet begaan is. Een speler die tijdens een wedstrijd zijn tweede onsportieve fout begaat, moet uit het veld gestuurd worden en mag niet meer op de spelersbank plaats nemen.

Als er een onsportieve fout gemaakt is, krijgt de speler tegen wie de fout gemaakt is, twee vrije worpen. Als de fout gemaakt wordt tegen een speler die scoort, dan wordt er verder gegaan met het innemen van de bal door de tegenstander, vanachter de zijkant middenlijn.

Art. 43. DUBBELFOUT

Als twee spelers van verschillende partijen ongeveer tegelijkertijd een fout tegen elkaar maken, dan is dat een dubbelfout. Voor beiden wordt een fout genoteerd op het wedstrijdformulier en het spel gaat verder met balbezit voor de ploeg die op het moment van de fout in balbezit was.

Art. 44. DE VIJF FOUTEN REGEL

Een speler die zijn vijfde fout gemaakt heeft mag voor de rest van de wedstrijd niet meer meedoen. Hij kan vervangen worden door een wisselspeler.

Art. 45. TEAMFOUTEN REGEL

De teamfouten regel is van toepassing per 2 perioden (Is een kwart). (Periode 1+2, periode 3+4, periode 5+6 en periode 7+8). Als een team gedurende bovenstaande perioden 4 teamfouten heeft wordt dit door de jurytafel aangegeven d.m.v. een rood bordje/vlag. Overtreding van de teamfouten regel wordt bestraft met 2 vrije worpen te nemen door de speler tegen wie de fout is gemaakt.

Art. 46. MAN TO MAN VERDEDIGEN

Man-to-man verdedigen is verplicht, volgens het wedstrijdreglement. Aangezien de spelers van het team dat geen balbezit heeft verplicht zijn „hun mannetje“ te verdedigen, is er dus sprake van een strikte man-to-man verdediging over het hele veld. Het spreekt dan dus ook voor zich, dat er geen enkele vorm van zone (dus ook geen zone-press) is toegestaan. Wanneer een van de scheidsrechters constateert, dat een team bovengenoemde regel niet in acht neemt, dient hij de coach van het betreffende team daarvan op de hoogte te stellen. Bij herhaaldelijk voorkomen van deze overtreding, dient de coach van het betreffende team te worden bestraft met een technische fout.