



De meest voorkomende fouten bij basketbal



Bij onderstaande overtredingen geldt telkens dezelfde straf: de andere partij mag een inworp nemen achter de achter- of zijlijn, zo dicht mogelijk bij de plaats van de overtreding.

- ❖ **Loopregel** - twee passen maken voordat je de bal dribbelt
- ❖ **Second dribbel** - dit is het dribbelen, vastpakken van de bal met twee handen en weer verder dribbelen.
- ❖ **Meenemen van de bal** - Dit is het geval wanneer de hand van de dribbelende speler zich onder de bal bevindt.
- ❖ **Drie seconden regel** - Als aanvaller mag je niet langer dan drie seconden in de aanvalsbucket van de tegenpartij zijn. Bij elke doelpoging of bij het verlaten en weer betreden van de bucket gaan opnieuw de drie seconden in.
- ❖ **Vijf seconden regel** - Als je stilstaat met de bal in de handen, moet je binnen vijf seconden passen, schieten of dribbelen.
- ❖ **Acht seconden regel** - de bal moet binnen acht seconden na het uitnemen in het aanvalsvak zijn.
- ❖ **Persoonlijke fout** - Dit is een overtreding tegen je tegenstander, waarbij er sprake is van ongeoorloofd lichamelijk contact. Dit is lichamelijk contact waarvan je tegenstander nadeel heeft. Een persoonlijke fout kan gemaakt worden door een aanvaller of een verdediger. de tegenpartij mag dan de bal van de zijlijn uitnemen en de 24 secondenklok wordt stilgezet; staan er minder dan 14 seconden op de klok dan wordt de klok op 14 seconden gezet. wordt er een fout gemaakt tegen een verdediger dan krijgt de tegenpartij uitname en nieuwe 24 seconden.

Wanneer echter er een persoonlijke fout wordt gemaakt tijdens een doelpoging, dan:

1. volgt er 1 vrije worp vanachter de vrije worp lijn als er een doelpunt gemaakt werd;
2. volgen er 2 vrije worpen als de doelpoging mis ging;
3. volgen er 3 vrije worpen als de doelpoging mis ging vanachter de drie-punts lijn.

Een speler moet bij 5 persoonlijke fouten in een wedstrijd het veld verlaten en mag deze wedstrijd niet meer meedoen. Deze speler mag dan wel vervangen worden door een teamgenoot.

Wordt een scheidsrechter belaagd en/of beledigd of tegengesproken dan kan de scheidsrechter een Technische fout geven, dan krijgt de tegenpartij twee vrije worpen en mogen ze de bal zelf weer uitnemen.

Scores:

2 punten: score binnen de drie-punts lijn.

3 punten: score buiten de drie-punts lijn.

1 punt: voor iedere vrije worp.

Vrije worp - Een vrije worp wordt genomen vanachter de vrije worp lijn. Vijf spelers mogen zich opstellen aan de bucket lijnen. Ze mogen de bucket inlopen zodra de bal de handen van de werper verlaten heeft.

Tijd - De speeltijd begint te lopen wanneer:

1. De bal bij een sprongbal wordt geraakt.
2. Een vrije worp mis gaat en de bal wordt aangeraakt door een speler.
3. De bal na een inworp in het veld wordt geraakt door een speler.

De tijd stopt wanneer:

1. Er een overtreding is begaan.
2. De speeltijd is verstreken.
3. Er een time-out wordt aangevraagd.
4. Er wordt gescoord in de laatste 2 minuten van het vierde kwart of elke verlenging.

Verlengd wordt er bij een gelijke stand. Een basketbalwedstrijd kan dus in principe nooit eindigen in een gelijkspel.



Fout



Onsportieve fout (vasthouden pols)



Duwen



Blokken



Technische Fout



2nd dribble



3 sec. overtreding



Vasthouden



lopen



Trekken