

*Scheidsrechters*

Een basketbalwedstrijd wordt door twee scheidsrechters geleid: een hoofdscheidsrechter en een tweede scheidsrechter. De hoofdscheidsrechter heeft de volgende taken:

- a. Hij inspecteert de materialen (inclusief de signalen die gebruikt worden): klok, P-bordjes, scoresheet etcetera en controleert de spelerskaarten (ontbreekt een spelerskaart dan dient een speler een ander identiteitsbewijs te laten zien).
- b. Hij controleert of spelers voorwerpen dragen die gevaar op kunnen leveren (horloge, kettinkjes, scherpe ringen etcetera).
- c. Hij gooit de bal op bij het begin van de wedstrijd.
- d. Hij beslist wanneer de timer en scorer van mening verschillen.
- e. Hij controleert het scoresheet na iedere speelhelft (ook bij verlenging) en op ieder moment dat hij dit nodig vindt.
- f. Hij neemt een beslissing in alle gevallen waarin de regels niet voorzien.

Het is de taak van beide scheidsrechters om de wedstrijd te leiden volgens de regels. Ze doen dit door:

- a. Het in het spel brengen van de bal (onder andere bij sprongbal, vrije worp en het innemen van de bal op de aanvalshelft);
- b. Het vaststellen wanneer de bal dood wordt (of hiervoor fluiten: het spel wordt onderbroken en de wedstrijdklok wordt stilgezet);
- c. Het geven van straffen;
- d. Het aangeven van time-outs;
- e. Het aangeven van wissels;
- f. Het tellen van de seconden bij de vijf en tien secondenregels (de scheidsrechters doen dit door zichtbaar de (laatste) vijf seconden te tellen met de vingers).

De scheidsrechters fluiten in die gevallen wanneer ze de wedstrijdklok stop willen zetten: onder andere bij fouten en overtredingen. Bij een velddoelpunt of vrije worp fluiten ze niet, tenzij er sprake is van een fout of een overtreding.

De bezoekende ploeg heeft keuze van basket en bank (artikel 25). Men moet wel bij het betreden van de zaal aangeven op welke basket men wil inspelen en welke bank men verkiest. Mocht de thuisploeg problemen maken, dan moet meteen de hoofdscheidsrechter ingeschakeld worden.

*Begin van de wedstrijd*

De wedstrijd kan pas beginnen als er van iedere ploeg vijf spelers in het veld staan (artikel 25).

Is een ploeg op het moment dat de wedstrijd moet beginnen nog niet aanwezig, dan moet er 15 minuten worden gewacht. Is de ploeg dan nog niet met vijf spelers in het veld dan wordt de wedstrijd door de ploeg, die wel met vijf spelers in het veld staat, reglementair gewonnen met 2-0.

*Opmerking:* Er mag nog wel gespeeld worden als een ploeg na 15 minuten alsnog komt, maar die beslissing is dan aan de scheidsrechter en de thuis spelende ploeg. *Advies:* Bel op wanneer je te laat dreigt te komen (bijvoorbeeld door pech), dit verhoogt de kans dat de wedstrijd toch nog gespeeld wordt.

Ieder team mag maximaal tien spelers op het scoresheet zetten.

*Uitzondering:* Bij toernooien mag dit aantal maximaal twaalf zijn.

*Invullen scoresheet*

- In het eerste hokje moet men het nummer van de spelerskaart invullen.
- Vervolgens wordt de spelersnaam genoteerd.
- In het hokje achter de naam komt het nummer waaronder gespeeld wordt.

Zie voorbeeld op de pagina hiernaast.

*Pauze tussen de speelhelften (artikel 24)*

- Wordt er niets afgesproken dan duurt de pauze tien minuten.
- Na overleg voor de wedstrijd met de hoofdscheidsrechter en de andere ploeg is ook een pauze van 15 minuten mogelijk.
- Een pauze van vijf minuten is volgens de NBB regels niet toegestaan.

*Kleding (artikel 13)*

De ploegen dienen uniforme kleding te dragen. Mochten beide teams in dezelfde kleur spelen dan geldt de regel dat de thuisploeg in de eigen kleur uitkomt. De bezoekende ploeg dient dan voor reserve shirts te zorgen. De shirts moeten van een nummer (vier of hoger) voorzien zijn. Wanneer spelers gebruik maken van ondershirts respectievelijk wielrenbroeken, dan moeten die dezelfde kleur hebben als het shirt respectievelijk short. Bijvoorbeeld: groen shirt met groen ondershirt, witte wielrenbroek met witte short.

*De aanvoerder vertegenwoordigt zijn ploeg (artikel 15)*

De aanvoerder mag de scheidsrechter om uitleg vragen met betrekking tot een genomen beslissing, mits dit op beleefde wijze gebeurt. Zit de aanvoerder tijdelijk op de bank dan wijst hij een vervanger in het veld aan. Op het scoreformulier dient te staan wie aanvoerder is (aanv. of cap. op scoreformulier zetten). Is er geen coach, dan is de aanvoerder automatisch playing-coach.

*Taken van de coach (artikel 16)*

- De coach geeft de namen van de spelers op aan de scorer, evenals wie aanvoerder is en naam coach (20 minuten voor het begin van de wedstrijd). Ook geeft hij aan wie als eerste vijf in het veld staan en ondertekent het scoreformulier (tien minuten voor het begin van de wedstrijd).
- De coach vraagt een belaste time-out aan bij de tafel. Ontbreekt de coach, dan doet de playing-coach dit