

SPELREGELS KORFBAL

2026

Geldig vanaf 1 november 2026
Vastgesteld door International Korfball Federation
Utrecht, Nederland

INHOUD

BEGRIPPENLIJST 1
DEFINITIE EN INLEIDING 3
1 VELD 4
1.1 Speelgebied 4
1.2 Speelveld 4
1.3 Grenslijnen 4
1.4 Strafworppunt 4
1.5 Strafworpgebied 5
1.6 Vrije worpgebied 5
1.7 Grensgebied 6
1.8 Bankengebied 6
1.9 Vervangingsvlak 6
2 MATERIAAL 6
2.1 Palen 6
2.2 Korven 6
2.3 Bal 7
3 UITRUSTING 7
3.1 Jurytafel 7
3.2 Tijdklok 7
3.3 Schotklok 7
3.4 Scorebord 8
4 PERSONEN 8
4.1 Spelers 8
4.2 Vervangende spelers 8
4.3 Aanvoerder 8
4.4 Coach en assistent-coach 8
4.5 Andere personen verbonden aan het team 9
4.6 Scheidsrechters duo 10
4.7 Juryvoorzitter 11
4.8 Tijdwaarnemer 12
4.9 Schotklokbediener 12
4.10 Scorewaarnemer 12
5 DE WEDSTRIJD 12
5.1 Teams 12
5.2 Speeltijd 12
5.3 Golden goal 13

5.4 Aanvang van de wedstrijd **14**
5.5 Doelpunten **14**
5.6 Vakwijzigingen en wijziging van speelrichting **15**
5.7 Uitworp **15**
5.8 Time-out **15**
5.9 Spelersvervangingen **15**
5.10 Behandeling van geblesseerde spelers **17**
6 SPELREGELOVERTREDINGEN 17
6.1 Te lopen met de bal **17**
6.2 Alleen te spelen **18**
6.3 Te schieten vanuit verdedigde positie **18**
6.4 Te schieten na het snijden langs een andere aanvaller **19**
6.5 De bal aan een andere speler van het eigen team over te geven **20**
6.6 Een tegenstander van het andere geslacht te hinderen bij het gooien van de bal **20**
6.7 De bal te spelen met been of voet **20**
6.8 De paal aan te raken of vast te houden **20**
6.9 Passief te spelen **21**
6.10 Te scoren vanuit het verdedigingsvak van het aanvallende team of rechtstreeks vanuit een uitworp, uitbal, spelhervatting of vrije worp **21**
6.11 Een tegenstander buitensporig te hinderen **22**
6.12 Een tegenstander te duwen, vast te houden of onrechtmatig af te houden **22**
6.13 Op een gevaarlijke manier te spelen **23**
6.14 Buiten het eigen vak te spelen **24**
6.15 Verder te spelen bij een uitbal **24**
6.16 De toegestane tijdslimiet in het aanvalsvak te overschrijden **24**
7 SANCTIES EN STRAFFEN 25
7.1 Soorten sancties **25**
7.2 Doorspelen **27**
7.3 Spelhervatting **27**
7.4 Vrije worp **28**
7.5 Strafworp **30**
7.6 Straffen **31**

BEGRIPPENLIJST

Proberen de bal te blokkeren	Het bewust en op een toelaatbare manier gebruiken van de armen en / of handen om te voorkomen dat een bal wordt gegooid of geschoten.
Armlengte	De lengte van de arm (van een verdediger) gemeten in elke positie (verticaal, gebogen, staand op de grond of omhoog gesprongen) naar zijn tegenstander. Deze afstand wordt gebruikt (gemeten vanaf de verdediger in zijn positie tot aan de borst van de aanvaller) als een van de vier voorwaarden om vast te stellen dat een schot verdedigd is.
Tegen de bal slaan	Snelle beweging van een arm in de richting van de bal, zodanig dat contact met de bal plaatsvindt voordat deze de handen van de tegenstander heeft verlaten.
Gecontroleerd contact	Gecontroleerde manier van contact tussen spelers waardoor geen van beide spelers er voordeel van heeft ten opzichte van de andere.
Ongecontroleerd contact	Niet toegestane manier van contact tussen spelers waardoor de ene speler een oneerlijk voordeel krijgt ten opzichte van de andere.
CR	Telkens wanneer de initialen "CR" worden gebruikt, moet worden begrepen dat dit "wedstrijdreglement" kan zijn.
Hij/Hem/Zijn	Daar waar "hij/hem/zijn" wordt gebruikt, moet dit ook worden gelezen als "zij/haar/haar".
Hinderen	Toegestane manier om het gooien of vangen van de bal door een tegenstander te belemmeren.
Afhouden	Toegestane manier van gebruik van het lichaam tijdens het handhaven of verkrijgen van een positie, waarbij het gebruik van het lichaam zodanig is dat de tegenstander een botsing kan voorkomen.
Grensgebied	De zone behorend bij het speelgebied waar geen obstakels (iets dat belemmert, tegenhoudt of problemen veroorzaakt) zijn toegestaan.
Passief hinderen	Bij passief hinderen wordt de tegenstander verhinderd de bal snel in het spel te brengen door op armafstand voor de speler te gaan staan, maar de pass niet te hinderen door enige beweging van de armen of het lichaam.
Draaivoet	De staande voet die een speler op zijn plaats moet houden terwijl hij zijn andere been beweegt of hij om zijn lichaam draait.
Gevaarlijk spel	Spelwijze die gevaarlijk is voor een andere speler.

Beschermd balbezit	Wanneer een speler de bal redelijk onder controle heeft door hem met één of twee handen vast te houden of de bal op de handpalmen of vingers te laten rusten.
Scoringskans	Schotkans met een reële mogelijkheid om te scoren.
Schotkans	Kans om vanuit een vrije positie te schieten.
Speler	Daar waar "speler of spelers" wordt gebruikt, moet dit ook worden gelezen als "speelster of speelsters".

DEFINITIE EN INLEIDING

Korfbal is een sport die met de hand wordt gespeeld binnen een rechthoekig speelveld, waarbij twee gemengde teams proberen de bal in de korf van het andere team te werpen. De belangrijkste kenmerken van de sport zijn allround vaardigheden, samenspel, gecontroleerd fysiek contact, gendergelijkheid, het recht van spelers op beschermd balbezit, scoren en samenspelen vanaf 360 ° rond de korf.

De regels zoals hier gepubliceerd zijn de officiële Korfbal regels. Deze regels zullen volledig worden gebruikt, zonder gebruik te maken van "uitzonderingen", in alle topcompetities voor senioren en nationale kampioenschappen, in vriendschappelijke internationale wedstrijden en in IKF officiële, gepatroneerde en erkende evenementen. Afwijkingen van deze regels moeten officieel worden gemeld aan de Internationale Korfbalfederatie voor de start van het competitieseizoen, wedstrijd of wedstrijdserie of evenement. Elke afwijking die niet officieel aan het IKF wordt gemeld, wordt beschouwd als een overtreding van het IKF-reglement. Als de afwijking een officieel experiment vormt, moet voorafgaande toestemming worden verkregen van de IKF-commissie voor spelregels. In lagere niveaus en jeugdcompetities kunnen bepaalde regels worden aangepast aan verschillende competities en lokale omstandigheden, volgens "Spelregels - uitzonderingen of aanbevelingen voor wedstrijdregels".

Wanneer uitzonderingen mogelijk zijn waarbij het wedstrijdreglement ("CR") de vereisten van de spelregels kan wijzigen of aanpassen, wordt dit beschreven in de bijlage "Spelregels - aanbevelingen voor het wedstrijdreglement".

Binnen de spelregels worden verschillende woorden en zinnen gebruikt die integraal deel uitmaken van de regels. Definities van deze woorden en woordgroepen worden gegeven in de begrippenlijst.

Dit document is georganiseerd met de volgende structuur:

(i) beschrijving van de regel of verordening;
(ii) voorwaarden om de regel toe te passen;
(iii) indien nodig voorbeelden van de toepassing van de regel.

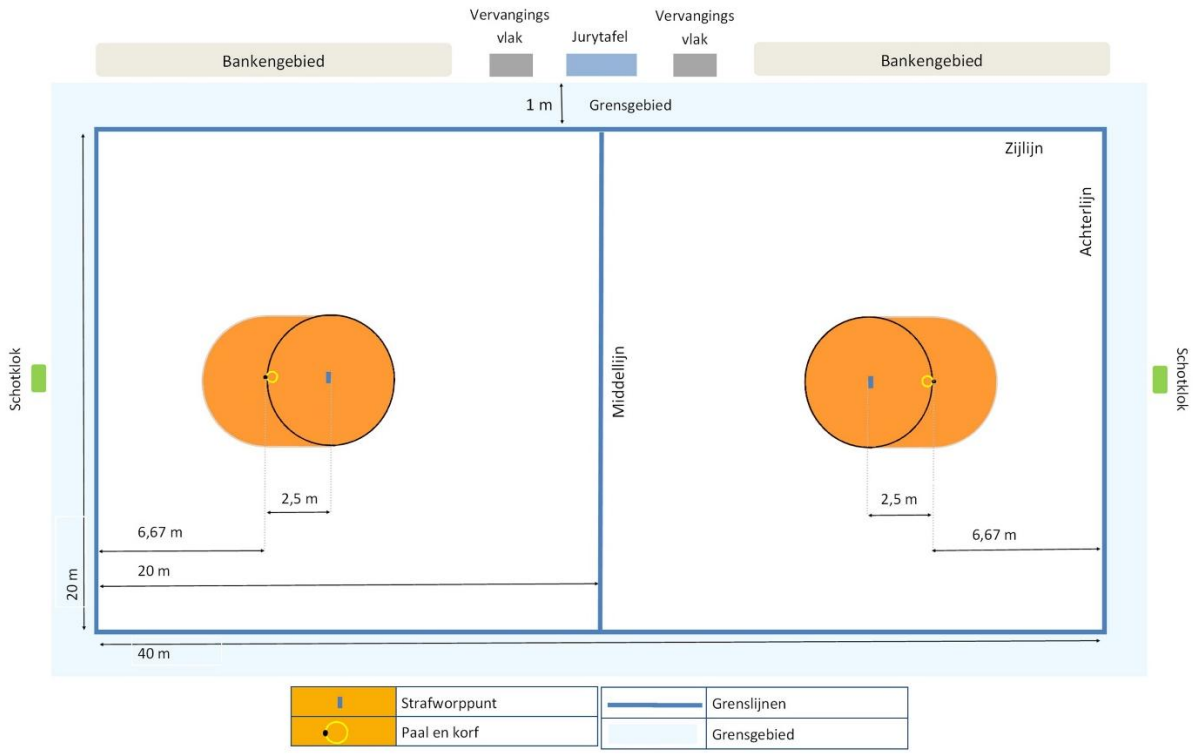
De blauwe tekst onder elke regel is de leidraad om te helpen bij het leiden van het spel waarbij:

(i) voorbeelden beschreven zijn waarbij de regel niet kan worden toegepast (indien nodig);
(ii) er meer gedetailleerde uitleg wordt gegeven.

1 VELD

1.1 Speelgebied

Het speelgebied wordt geacht het speelveld te zijn, samen met het grensgebied, het bankengebied, de vervangingsvlakken en de jurytafel (zie afbeelding 1).



Afbeelding 1 – Speelgebied

1.2 Speelveld

De afmetingen van het speelveld zijn 40 x 20 m, verdeeld in twee gelijke vakken door een middellijn parallel aan de uiteinden van het veld (zie afbeelding 1).

De vrije hoogte moet minimaal 7 m zijn en de vloer moet egaal, stofvrij en niet glad zijn.

1.3 Grenslijnen

Het speelveld wordt begrensd door de grenslijnen bestaande uit de eindlijnen, de zijlijnen en de middellijn, afgebakend door duidelijk zichtbare lijnen, 3,0 - 5,0 cm breed (zie afbeelding 1).

Het speelveld kan ook worden gemarkeerd met tape, 3,0 - 5,0 cm breed, vastgeplakt op de vloer.

1.4 Strafworppunt

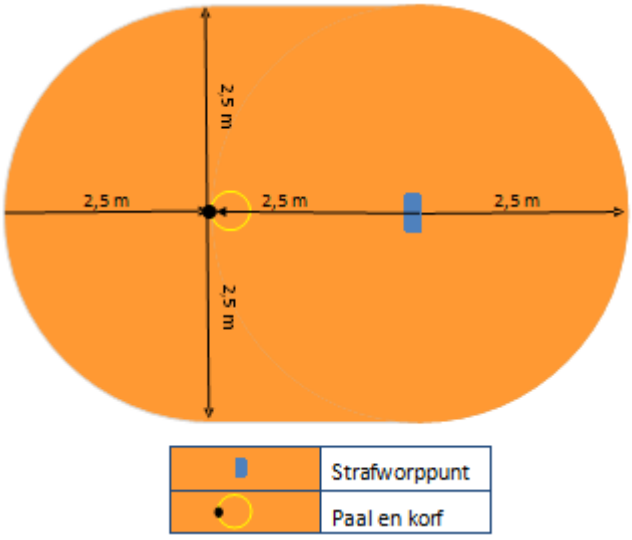
Een lijn van ongeveer 15,0 cm bij 5,0 cm is gemarkeerd voor elke paal gezien vanuit het midden van het veld (zie afbeelding 1, 2 & 3).

De rand van de plek die het verst van de paal verwijderd is, moet op 2,50 m van de voorkant van de paal zijn.

1.5 Strafworpgebied

Een gebied dat op het veld rond elke paal is gemarkeerd, van 2,50 m, in alle richtingen, vanaf de strafworppunt, de paal en elk punt op de denkbeeldige lijn tussen de strafworppunt en de paal (zie afbeelding 1 & 2).

Dit gebied kan worden gemarkeerd door een effen kleur die contrasteert met de andere lijnen en het oppervlak van het veld of door lijnen die op de grond zijn bevestigd en de grenzen van het gebied aangeven.

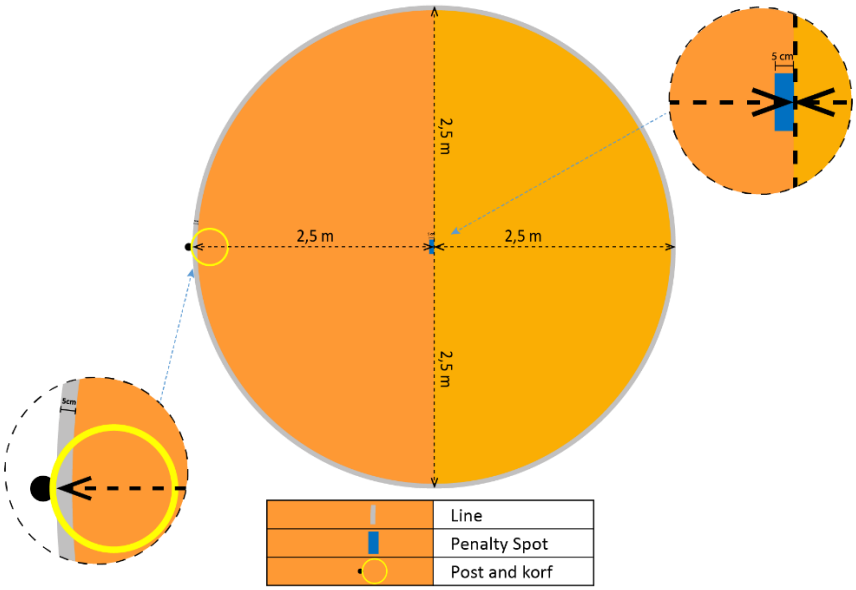


Afbeelding 2 – Strafworpgebied

1.6 Vrije worpgebied

Een cirkel met een straal van 2,50 m gemeten vanaf het midden van het strafworppunt en aan de rand van het strafworppunt die het verst verwijderd is van de paal (zie afbeelding 1 & 3).

Dit gebied kan worden gemarkeerd door een effen kleur die contrasteert met de andere lijnen en het oppervlak van het veld of door lijnen die op de grond zijn bevestigd en de grenzen van het gebied aangeven.



Afbeelding 3 – Vrije worp gebied

1.7 Grensgebied

Het grensgebied is minimaal 1 m breed en omsluit het speelveld. Het moet vrij van obstakels worden gehouden (zie afbeelding 1).

1.8 Bankengebied

Twee banken moeten buiten het grensgebied worden geplaatst, nabij een van de zijlijnen, een aan elke kant van de jurytafel (zie afbeelding 1).

1.9 Vervangingsvlak

Een rechthoek van 90 cm bij 60 cm of een cirkel met een diameter van 90 cm gemarkeerd op de vloer buiten het grensgebied, tussen het einde van elke teambank en de jurytafel (zie afbeelding 1).

2 MATERIAAL

2.1 Palen

Palen met een buitendiameter van 4,5 - 8,0 cm worden in beide vakken loodrecht in de grond bevestigd op een punt halverwege de twee zijlijnen en op een zesde van de lengte van het speelveld vanaf de eindlijn (zie afbeelding 1).

De palen moeten rond zijn en kunnen vierkante uiteinden hebben om verbinding met de korf of de grondpotten te vergemakkelijken. Ze moeten bestaan uit metalen buizen of synthetisch materiaal. Als synthetisch materiaal wordt gebruikt, moet het gedrag van dit materiaal overeenkomen met dat van metalen buizen.

Wanneer het niet mogelijk is om de paal in de vloer te bevestigen, kan de paal op een voldoende zware, grote metalen voetplaat worden bevestigd, mits deze aan de volgende eisen voldoet:

- ✓ Deze is helemaal vlak;
- ✓ heeft een maximale dikte van 1,0 cm;
- ✓ de verbinding met de paal moet zodanig zijn dat de spelers er niet over kunnen struikelen of er niet door kunnen worden verwond tijdens het passeren of ten val komen in de directe omgeving;
- ✓ dwarsverbindingen met de voetplaat zijn niet toegestaan;
- ✓ er moet worden geprobeerd de stabiliteit van de paal te behouden, b.v. de voetplaat met tape aan de vloer bevestigen.

2.2 Korven

Elke paal is voorzien van een IKF-goedgekeurde kunststof korf.

De korven moeten:

- ✓ een cilindervorm zijn zonder bodem;
- ✓ met de bovenrand 3,50 m boven de grond zijn en evenwijdig daaraan;
- ✓ beiden gelijk zijn met een sterk contrasterende gele kleur;
- ✓ naar het midden van het veld gericht zijn.

De afmetingen van de korf zijn:

- ✓ 23,5 - 25,0 cm hoog;
- ✓ 39,0 - 41,0 cm binnendiameter aan de bovenrand;
- ✓ 40,0 - 42,0 cm binnendiameter aan de onderzijde;
- ✓ 2,0 - 3,0 cm bovenrand breedte.

De bevestigingsmethode van de korf aan de paal moet aan de volgende voorwaarden voldoen:

- ✓ Het is niet toegestaan dat de korf ten opzichte van de paal kan bewegen
- ✓ de paal mag niet boven de korf uitsteken.

Zie voor meer details de IKF Korf Regulations.

2.3 Bal

Korfbal wordt gespeeld met een ronde nummer 5 bal van een type dat is goedgekeurd door de IKF. De omtrek moet 68,0 - 70,5 cm zijn en het bruto gewicht van de bal moet tussen 445 g en 475 g bedragen.

De bal moet worden opgepompt tot de voorgeschreven druk die erop staat, zodat wanneer hij vanaf een hoogte van ongeveer 1,80 m, gemeten vanaf de onderkant van de bal, op het speeloppervlak valt, hij moet terugveren tot een hoogte tussen 1,10 m en 1,30 m, gemeten tot de bovenkant van de bal.

De bal moet een bedrukt patroon hebben van ten minste twee kleuren. Dit patroon moet zo symmetrisch zijn dat de bal tijdens het draaien het visuele effect van rond zijn niet verliest.

Voor meer details zie het IKF Ball Regulations.

3 UITRUSTING

3.1 Jurytafel

De jurytafel wordt buiten het grensgebied geplaatst in de buurt van dezelfde zijlijn als de bankgebieden en voor de middellijn (zie afbeelding 1).

De bedieningspanelen van de schotklok, tijdklok en scorebord worden op de jurytafel geplaatst.

3.2 Tijdklok

Een tijdklok bestaat uit een tijdsaanduiding en een geluidssignaalzoemer. De tijdsaanduiding moet buiten het grensgebied of boven het speelgebied worden geplaatst op een plek die duidelijk zichtbaar is vanaf de jurytafel, het bankengebied en de toeschouwers.

Het geluidssignaal moet luid genoeg zijn om gemakkelijk te kunnen worden gehoord in de meest ongunstige of lawaaierige omstandigheden.

3.3 Schotklok

Schotklokken moeten buiten het grensgebied worden geplaatst op een hoogte van minimaal 0,90 m op een duidelijk zichtbare plek nabij het midden van beide eindlijnen (zie afbeelding 1).

Het geluidssignaal moet luid genoeg zijn om gemakkelijk te kunnen worden gehoord in de meest ongunstige of lawaaierige omstandigheden.

3.4 Scorebord

Een scorebord geeft de score weer. Het scorebord moet buiten het grensgebied of boven het speelgebied worden geplaatst op een plek die duidelijk zichtbaar is vanaf de jurytafel, het bankengebied en toeschouwers.

4 PERSONEN

4.1 Spelers

De spelers van elk team moeten:

- ✓ gekleed zijn in een genummerde uniforme sportkleding die voldoende verschilt van die van het andere team;
- ✓ geschikte sportschoenen gebruiken;
- ✓ geen voorwerpen dragen die als gevaarlijk kunnen worden beschouwd, tenzij ze zijn afgeplakt of zodanig zijn vastgemaakt dat ze niet langer gevaarlijk zijn;
- ✓ kort geknipte en gladde vingernagels hebben.

Voorbeelden van gevaarlijke objecten zijn: bril zonder montuur, armbanden, halskettingen, oorbellen, polshorloges en ringen.

Omdat het een gemengde sport is, zijn kleine verschillen tussen heren- en dameskleding toegestaan in dezelfde teamtenues, mits ze er hetzelfde uitzien en dezelfde kleur hebben.

4.2 Vervangende spelers

Het maximale aantal vervangende spelers is zes (drie mannen en drie vrouwen). De vervangende spelers moeten tijdens de wedstrijd op de bank blijven zitten, behalve voor een warming-up voorafgaand aan de vervanging.

4.3 Aanvoerder

Één speler van elk team is de aanvoerder. Dit moet een speler zijn die de wedstrijd start en blijft gedurende de hele wedstrijd aanvoerder van het team. Deze speler kan deze rol alleen opgeven als hij niet meer deelneemt aan de wedstrijd vanwege een blessure of rode kaart. In dit geval moet een van de andere spelers als aanvoerder worden aangewezen.

De aanvoerder draagt een duidelijk zichtbare band of tape in een contrasterende kleur ten opzichte van zijn shirt op het bovenste deel van de arm (of bij mouwloze shirts bovenop een schouder). Hij vertegenwoordigt het team en is verantwoordelijk voor het correcte gedrag van zijn spelers.

De aanvoerder heeft het recht om de aandacht van de scheidsrechter te vestigen op alles wat hij wenselijk acht in het belang van de goede voortgang van de wedstrijd. Elke handeling moet op een redelijke en correcte manier en te goeder trouw gebeuren en mag niet te vaak plaats vinden. Misbruik hiervan en / of kritiek op de scheidsrechter moet worden beschouwd als wangedrag (zie 7.6).

Bij afwezigheid van de coach van het team neemt hij de extra taken van de coach op zich.

4.4 Coach

Elk team wordt vergezeld door één coach die op de bank moet zitten die aan het team is toegewezen. Het is hem toegestaan zijn plaats op de bank te verlaten op een manier die anderen niet stoort en buiten het speelveld aan de zijde van de spelersbanken blijft om:

- ✓ instructies te geven aan de spelers van het team;
- ✓ een time-out aan te vragen en / of te gebruiken (zie 5.8);
- ✓ een vervanging aan te vragen en uit te voeren (zie 5.9).

Het is hem toegestaan zijn plaats op de bank te verlaten op een manier die anderen niet stoort, waarbij hij buiten het speelveld blijft aan de zijde van de spelersbanken, om instructies te geven aan de spelers van zijn team.

De coach is verantwoordelijk voor de acties en het gedrag van de assistent-coach en andere personen die verbonden zijn aan het team en op de bank zitten.

Van de coach wordt verwacht dat ze zich voor aanvang van de wedstrijd kenbaar maken aan het scheidsrechtersduo.

Het betreden van het speelveld zonder toestemming van de scheidsrechter of misbruik maken van het recht om hun plaats op de bank te verlaten, moet worden beschouwd als wangedrag (zie 7.6).

Als de coach als speler aan de wedstrijd deelneemt, kan hij niet meer worden beschouwd als coach en/of assistent-coach en vervallen de rechten als coach.

Als er op enig moment geen coach of assistent-coach aanwezig is, gaan de taken naar de aanvoerder (zie 4.3).

4.5 Assistent-coach

Elk team mag ook worden vergezeld door één assistent-coach die op de bank moet zitten die aan het team is toegewezen. Het is hem toegestaan zijn plaats op de bank te verlaten op het moment dat de coach op de bank plaats heeft genomen en op een manier die anderen niet stoort en buiten het speelveld aan de zijde van de spelersbanken blijft om:

- ✓ instructies te geven aan de spelers van het team;

Van de coach en de assistent-coach wordt verwacht dat ze zich voor aanvang van de wedstrijd kenbaar maken aan het scheidsrechtersduo.

Het betreden van het speelveld zonder toestemming van de scheidsrechter of misbruik maken van het recht om hun plaats op de bank te verlaten, moet worden beschouwd als wangedrag (zie 7.6).

Als de assistent-coach als speler aan de wedstrijd deelneemt, kan hij niet meer worden beschouwd als assistent-coach en vervallen de rechten als assistent-coach.

Als er op enig moment geen coach of assistent-coach aanwezig is, gaan de taken naar de aanvoerder (zie 4.3).

4.6 Andere personen verbonden aan het team

Het maximum aantal andere aan het team verbonden personen die op de bank mogen zitten is drie (3), naast de coach en assistent-coach (of vier (4) als er geen assistent-coach is). Ze moeten tijdens de wedstrijd allemaal op de bank blijven zitten, behalve de assistent-coach en het lid van de medische staf van het team, die de bank mag verlaten om een geblesseerde speler te onderzoeken / behandelen en alleen het speelveld mag betreden met de toestemming van de scheidsrechter.

4.7 Scheidsrechters duo

De leiding van het spel is een exclusieve taak van het scheidsrechters duo. Beide scheidsrechters zijn in gelijke mate bevoegd om deze taak uit te voeren. Zij moeten een tenue dragen dat voldoende afwijkt van dat van de beide teams.

Hun taken zijn:

a) het vaststellen van de geschiktheid van de zaal, speelveld, materiaal en uitrusting

Voorafgaand aan de wedstrijd stelt het scheidsrechters duo vast dat alle omstandigheden (volgens hoofdstuk 1, 2 & 3) aan de eisen voldoen en dat deze omstandigheden tijdens de wedstrijd worden gehandhaafd. Zij mogen in dit opzicht geen slordigheid tolereren.

Gevaarlijke obstakels in de hal of een erg gladde vloer zijn redenen om de wedstrijd niet te starten.

De scheidsrechters moeten zich bewust zijn van hun verantwoordelijkheid met betrekking tot blessures en ziektes die de spelers kunnen oplopen als gevolg van ongunstige omstandigheden in het speelgebied. Zij mogen ervan uitgaan dat de spelers in goede gezondheid verkeren.

b) Het aangeven van het starten, stoppen en hervatten van het spel

Om het spel te starten, stoppen of hervatten, fluit één van de scheidsrechters.

Hij moet het spel starten of hervatten zodra de speler die de worp gaat nemen klaar is en aan alle vereisten (volgens 7.3 d), 7.4 b) of 7.5 d)) is voldaan.

Het scheidsrechtersduo moet het spel stoppen wanneer:

- ✓ actie moet worden ondernomen als gevolg van veranderde omstandigheden zoals veld, materiaal of uitrusting (volgens hoofdstuk 1, 2 & 3);
- ✓ een doelpunt is gescoord;
- ✓ een overtreding moet worden bestraft;
- ✓ het einde van elke periode is bereikt;
- ✓ er een oneerlijk voordeel ontstaat (volgens 4.6 e);
- ✓ een speler bloedt;
- ✓ een speler die valt en/of geblesseerd raakt zonder contact, en niet onmiddellijk kan opstaan, en in een positie blijft die een mogelijk gevaar vormt voor hemzelf en anderen;
- ✓ wangedrag of inmenging door het publiek plaatsvindt;
- ✓ beide teams opzettelijk om de beurt passief spelen (zie 6.9);
- ✓ het niet mogelijk is om de wedstrijd voort te zetten vanwege onvoltalligheid in de opstelling (volgens 5.1).

c) de regels handhaven

Het scheidsrechters duo bestraft overtredingen van de regels, tenzij zij ervoor kiezen om verder te spelen (volgens 7.2).

Zij kunnen elke overtreding van de regels op elk moment tijdens de wedstrijd bestraffen, zelfs als het spel is gestopt.

d) de officiële signalen gebruiken om zijn beslissingen te verduidelijken

Zoals beschreven in de “scheidsrechtergebaren” (hoofdstuk 8).

Na te hebben gefloten voor een overtreding, zal de scheidsrechter normaal gesproken eerst aangeven of het een strafworp, een vrije worp of een spelhervatting is en welke het niet-overtredende team was door de richting aan te geven. Hierna moet het gebaar voor de gemaakte overtreding worden aangegeven.

e) actie te ondernemen wanneer een partij een oneerlijk voordeel verkrijgt door omstandigheden buiten het spel

Nadat hij heeft gefloten om het spel te stoppen, laat de scheidsrechter de spelers terugkeren naar hun positie en geeft de bal aan het team dat balbezit had moeten hebben.

Voorbeelden van oneerlijk voordeel zijn:

- ✓ de scheidsrechter hindert een verdediger waardoor de aanvaller een scoringskans krijgt;
- ✓ de verdediger valt als gevolg van een toevallige botsing tussen aanvaller en verdediger waarbij geen van beide spelers een overtreding heeft gemaakt. In deze gevallen stopt de scheidsrechter het spel en laat de verdediger zijn positie innemen;
- ✓ een speler kan de bal niet vangen omdat het publiek een grenslijn heeft overschreden. Indien naar het oordeel van de scheidsrechters de speler normaal de bal zou hebben gevangen, dan zal het scheidsrechters duo de bal aan de betreffende speler geven.

f) actie ondernemen tegen wangedrag

(volgens 7.6).

Dit omvat spelers, coaches, vervangende spelers, andere aan het team verbonden personen en toeschouwers.

g) actie ondernemen tegen inmenging van het publiek

Wanneer het hen nodig lijkt, kunnen zij het publiek laten waarschuwen of kunnen zij de wedstrijd annuleren of beëindigen.

In geval van inmenging door de toeschouwers, zal het scheidsrechtersduo de aanvoerder vragen dit te laten stoppen. In geval van herhaling kan het scheidsrechtersduo de wedstrijd tijdelijk of definitief staken, afhankelijk van de omstandigheden.

h) het controleren van spelers op gevaarlijke items

(volgens 4.1).

4.8 Juryvoorzitter

De juryvoorzitter helpt het scheidsrechtersduo bij het handhaven van het wedstrijdprotocol, regels en voorschriften.

De juryvoorzitter instrueert en begeleidt de schotklokbediener, tijd- en scorewaarnemer tijdens de wedstrijd.

Na een time-outverzoek, wanneer het spel is stilgelegd, dient de jury een hoorbaar signaal te geven aan het scheidsrechtersduo en met een bord aan te geven dat er een time-out is aangevraagd en door welk team.

Na een vervangingsverzoek, wanneer het spel is gestopt, moet de jury een hoorbaar signaal geven om de scheidsrechter te adviseren en een bord gebruiken om aan te geven dat er een vervanging is aangevraagd en door welk team.

Het signaal mag geen geluid zijn dat kan worden geïnterpreteerd als het fluitsignaal van de scheidsrechter.

In een situatie die niet onder het protocol, regels en voorschriften valt, kan de juryvoorzitter de scheidsrechter adviseren. Het blijft de scheidsrechter die de beslissing betreffende deze situatie neemt.

4.9 Tijdwaarnemer

De tijdwaarnemer is verantwoordelijk voor de speeltijd en bedient de tijdklok, volgens 5.2.

4.10 Schotklokbediener

De schotklokbediener is verantwoordelijk voor het bijhouden van de tijdslimiet van 25 seconden in het aanvalsvak en bedient de schotklok, volgens 6.16.

4.11 Scorewaarnemer

De scorewaarnemer is verantwoordelijk voor het bijhouden van de score van de wedstrijd en bedient het scorebord, volgens 5.5.

5 DE WEDSTRIJD

5.1 Teams

Van elk team worden vier (4) mannen en vier (4) vrouwen tot startteam verklaard, van wie er twee (2) van elk geslacht in elk vak zijn geplaatst. De andere spelers worden vermeld als vervangers.

Als een of beide teams onvolledig zijn, kan de wedstrijd alleen beginnen of worden voortgezet als een opstelling mogelijk is die ervoor zorgt dat in geen vak minder dan drie spelers van elk team staan en dat deze kunnen worden aangepast op geslacht (d.w.z. dat één vrouw en twee mannelijke spelers tegenover één mannelijke en twee vrouwelijke spelers niet mogelijk is).

Als er in het geval van een blessure of een speler die met een rode kaart is weggezonden, het aantal spelers met een directe tegenstander minder is dan het vereiste minimum en vervangers niet onmiddellijk beschikbaar zijn, kan de scheidsrechter een wijziging in de opstelling toestaan en zelfs eisen, om te voldoen aan de bovengenoemde voorwaarden.

Als het mogelijk is om op meer dan één manier aan de voorwaarden te voldoen, beslist de scheidsrechter na de mening gevraagd te hebben van beide coaches. Hij moet proberen een oneerlijk voordeel voor een van de twee partijen te vermijden en het aantal wijzigingen zo beperkt mogelijk te houden.

Als een team een speler niet in het veld heeft gebracht, of hij ontbreekt om goede redenen (bijvoorbeeld een blessure of omdat de andere partij geen volledig team heeft opgesteld), dan heeft het team altijd het recht om deze speler in het veld te brengen, maar dit telt als een van het maximale aantal toegestane vervangingen. Als beide partijen onvolledig zijn, moet de aanvoerder van het bezoekende team zijn spelers zo plaatsen dat het aantal spelers zonder directe tegenstander minimaal is.

5.2 Speeltijd

Een wedstrijd wordt gespeeld in twee (2) helften van 25 minuten zuivere speeltijd en elke helft wordt verdeeld in twee (2) gelijke periodes door een technische time-out met de duur van één (1) minuut.

De wedstrijdklok start telkens wanneer een speler de bal voor het eerst aanraakt nadat deze de handen van de speler die de bal heeft genomen, heeft verlaten bij:

- ✓ een uitworp;
- ✓ een spelhervatting;
- ✓ een uitbal;
- ✓ een vrije worp;
- ✓ een gemiste strafworp;
- ✓ het hervatten van het spel nadat de scheidsrechter het had stilgelegd vanwege een blessure of val van een verdediger.

De wedstrijdklok stopt telkens wanneer:

- ✓ de tijd verstrijkt aan het einde van elke periode;
- ✓ de scheidsrechter fluit om de een of andere reden tijdens het spelen van het spel;
- ✓ er wordt gescoord voor een van de teams.

Wanneer een wedstrijd in een gelijkspel is geëindigd, wordt een beslissing genomen door het spelen van een golden goal-periode van tien (10) minuten (zie 5.3). Hiervoor gelden dezelfde voorwaarden als voor de reguliere speeltijd.

5.3 Golden goal

Wanneer de wedstrijd is geëindigd in een gelijkspel, wordt een beslissing verkregen door het spelen van een golden goal-periode van tien minuten zoals hieronder beschreven:

- ✓ het spel moet opnieuw beginnen na een onderbreking van 1 minuut;
- ✓ het spel begint opnieuw met een uitworp voor het team dat aan het einde van de reguliere speeltijd balbezit had;
- ✓ beide teams moeten aanvallen op dezelfde korf als aan het einde van de reguliere speeltijd;
- ✓ dezelfde opstelling moet worden gehandhaafd in dezelfde vakken als aan het einde van de reguliere speeltijd.

De wedstrijd is onmiddellijk afgelopen nadat een van de teams het eerste doelpunt heeft gemaakt. Het scorende team wordt tot winnaar uitgeroepen.

Vervangingen zijn op elk moment toegestaan volgens 5.9.

Wanneer de zoemer klinkt voor het einde van de reguliere speeltijd, als:

- ✓ de bal in de lucht is of geen enkele speler een redelijke controle over de bal heeft, wordt het balbezit gegeven aan het team dat als laatste het balbezit had.
- ✓ de bal de handen van een schietende aanvaller heeft verlaten, op weg is naar de korf en dit schot gaat door de korf, en er een doelpunt wordt toegekend en als dit doelpunt de stand gelijk maakt, wordt het balbezit gegeven aan de ploeg die het doelpunt tegen heeft gekregen. Wisselen van speelrichting moet gebeuren indien nodig volgens 5.6.

Overtredingen die gemaakt worden onmiddellijk voor het geluid van de zoemer voor het einde van de reguliere speeltijd, zullen worden bestraft en het balbezit moet worden gegeven aan het niet-overtredende team.

Als er aan het einde van de golden goal-periode geen winnaar is, worden er strafworpen genomen zoals hieronder beschreven:

- ✓ er wordt direct na het einde van de golden goal-periode getost;

- ✓ de winnaar van de toss kiest of hij de eerste strafworp neemt of niet en op welke korf de strafworpen worden genomen;
- ✓ de coaches van beide teams informeren de scheidsrechter (of juryvoorzitter) over de volgorde van de spelers die de strafworpen zullen nemen (alleen de spelers die aan het einde van de golden goal-periode speelden komen in aanmerking). Vanaf dit moment mogen er geen spelers meer worden vervangen, en de volgorde waarin de strafschop genomen moet worden, is als volgt: mannelijke en vrouwelijke spelers nemen om de beurt een strafschop;
- ✓ reeks strafworpen wordt genomen met behulp van het systeem van "sudden-death", waarbij strafworpen in de vastgestelde volgorde worden genomen totdat het ene team een doelpunt meer heeft gescoord dan het andere team uit hetzelfde aantal strafworpen.

Het team dat meer strafworpen scoort, wordt tot winnaar uitgeroepen.

Nadat de coach de spelersvolgorde aan de scheidsrechter (of juryvoorzitter) heeft doorgegeven, zijn de spelers verplicht de strafworp te nemen in de doorgegeven volgorde. Als een speler om welke reden dan ook de strafworp niet neemt, wordt dit beschouwd als een gemiste strafworp.

Tijdens de strafworpen mogen alleen de in aanmerking komende spelers en wedstrijdofficials op het speelveld blijven en alle spelers, behalve de strafworpnemer, moeten achter de middellijn blijven.

5.4 Aanvang van de wedstrijd

Het thuisteam begint met de uitworp (zie 5.7) in de eerste helft en kiest op welke korf ze zal aanvallen. Na de rustpauze wisselen beide teams van speelrichting, waarbij ze dezelfde opstelling behouden en het uitteam begint met de uitworp in de tweede helft.

Na de technische time-outs in beide speelhelften begint het spel opnieuw met een beginworp voor het team dat balbezit had op het einde van de voorgaande periode met dezelfde regels als voor het starten van een Golden Goal-periode (zie 5.3).

5.5 Doelpunten

Een doelpunt wordt geteld wanneer de bal van bovenaf volledig door de korf is gegaan en niet eerst van onderaf is gegooid, door de korf is gegaan en daarna weer door de korf is teruggevallen.

Het is ook een doelpunt als zeker is dat de bal volledig door de korf zou zijn gegaan, maar een verdediger voorkwam dat dit gebeurde door de bal van onderaf terug te tikken.

Elk doelpunt voegt één punt toe aan de score en wordt bijgeschreven bij het team dat aanvalt in het vak waarin de bal volledig door de korf is of zou zijn gegaan.

Een doelpunt wordt niet geteld als:

- ✓ er een overtreding begaan is door het aanvallende team voordat de bal door de korf is gegaan;
- ✓ de bal door de korf is gegaan na een pass en/of schot vanuit het verdedigingsvak van het aanvallende team of direct vanuit een uitworp, vrije worp of spelhervatting;
- ✓ de bal de handen van een schietende aanvaller heeft verlaten na het fluitsignaal of het signaal voor het einde van een wedstrijdperiode.

Het team waarvoor de meeste doelpunten zijn geteld, wint de wedstrijd.

Als de score van beide teams gelijk is na de reguliere speeltijd, moet er een golden goal-periode worden gespeeld om de winnaar vast te stellen.

5.6 Vakwijzigingen en wijziging van speelrichting

Elke keer dat twee doelpunten zijn gescoord, veranderen de spelers van vak en daarmee veranderen de rollen van de spelers. Aanvallers worden verdedigers en verdedigers worden aanvallers.

Er is geen verandering van rol bij de rustpauze, alleen een verandering van speelrichting.

5.7 Uitworp

De uitworp wordt genomen door een aanvaller vanaf een punt binnen zijn vak op niet meer dan 2 m van het midden van het veld met dezelfde bepalingen als voor een spelhervatting (zie 7.3).

Er is een uitworp:

- ✓ aan het begin van elke periode van de wedstrijd;
- ✓ na elk doelpunt door het team dat zojuist het doelpunt tegen heeft gekregen.

5.8 Time-out

De time-out is een onderbreking van één minuut in de wedstrijd, op verzoek van de coach van één team.

Elk team heeft het recht om twee time-outs per wedstrijd aan te vragen.

Procedure

1. De coach vraagt te allen tijde een time-out aan bij de juryvoorzitter, indien er geen juryvoorzitter is bij de scheidsrechter;
2. Bij de volgende onderbreking van de wedstrijd door de scheidsrechter de tijdwaarnemer een geluidssignaal om de scheidsrechter te informeren dat een time-out is aangevraagd;
3. De scheidsrechter geeft toestemming door het time-out-signaal te geven (zie scheidsrechtersgebaren);
4. Na 50 seconden fluit de scheidsrechter om aan te geven dat beide teams hun posities moeten innemen. De wedstrijd moet binnen 60 seconden na het begin van de time-out opnieuw worden hervat;
5. Na de time-out wordt de wedstrijd hervat op de plek en op de manier zoals die zou zijn hervat als er geen time-out was geweest.

Als de scheidsrechter de zoemer niet hoort en te snel fluit om de wedstrijd te hervatten, zal de speeltijd niet starten en laat de tijdwaarnemer de zoemer horen totdat de scheidsrechter de wedstrijd opnieuw stopt. Na de time-out wordt de wedstrijd hervat ter plaatse en op de manier zoals de situatie was op het moment dat de zoemer voor de eerste keer werd gebruikt voor het aanvragen van de time-out.

Behandeling van een geblesseerde speler op het speelveld moet zijn afgerond voordat een time-out kan worden toegekend.

Een time-out moet worden voltooid door het spel te hervatten voordat er een nieuwe time-out kan worden toegekend.

Tijdens een time-out blijven de coaches en de teams op of in de directe omgeving van de bank die aan het team is toegewezen.

5.9 Spelersvervangingen

Spelersvervangingen zijn alleen toegestaan tijdens een spelonderbreking.

Per team zijn maximaal acht (8) vervangingen toegestaan.

Procedure

1. De vervangende speler moet klaar staan in het vervangingsvlak (zie 1.9);
2. De coach vraagt de vervanging aan bij de juryvoorzitter, indien er geen juryvoorzitter is bij de scheidsrechter;
3. Bij de volgende onderbreking van de wedstrijd door de scheidsrechter geeft de tijdwaarnemer een geluidssignaal om de scheidsrechter te informeren dat een vervanging is aangevraagd;
4. De scheidsrechter geeft toestemming door het vervangingssignaal te geven (zie scheidsrechtergebaren);
5. Na de vervanging wordt de wedstrijd ter plaatse hervat en op de manier zoals die zou zijn hervat als er geen vervanging had plaatsgevonden.

Als de scheidsrechter de zoemer niet hoort en te snel fluit om de wedstrijd te hervatten, zal de speeltijd niet starten en laat de tijdwaarnemer de zoemer horen totdat de scheidsrechter de wedstrijd opnieuw stopt. Na de spelersvervanging wordt de wedstrijd opnieuw hervat ter plaatse en op de manier zoals de situatie was op het moment dat de zoemer voor de eerste keer werd gebruikt voor het aanvragen van de spelersvervanging.

Indien de coach het vervangingsverzoek indient wanneer het spel al is onderbroken (uitbal, behandeling van geblesseerde spelers, overtreding van de regels), maar vóór de hervatting, wordt het verzoek alleen ingewilligd als aan de volgende twee voorwaarden is voldaan:

- ✓ De vervangende speler staat klaar op het vervangingsvlak;
- ✓ het verzoek wordt gedaan, zodat de tijdwaarnemer en jury voldoende tijd hebben om het verzoek door een hoorbaar signaal en een 'vervangings'-teken aan de scheidsrechter te communiceren voordat het spel wordt hervat.

Als het verzoek van de coach hiervoor niet voldoende tijd geeft, zal de vervanging wordt bij de volgende spelonderbreking aan de scheidsrechter medegedeeld en door de scheidsrechter toegekend.

Na vervangen te zijn mag een speler niet tegelijkertijd terugkeren in het andere vak. De wedstrijd moet eerst zijn hervat voordat hij weer in aanmerking komt voor vervanging.

Een door de scheidsrechter weggezonden speler moet worden vervangen door een vervanger. De wijziging wordt beschouwd als één van het maximaal toegestane aantal wijzigingen. Als de weggezonden speler niet onmiddellijk wordt vervangen, wordt het team nog steeds geacht één van het maximaal aantal toegestane vervangingen te hebben gebruikt waarnaar hierboven is verwezen en bovendien wordt het team geen vervangingen meer toegestaan totdat de vervanging van de weggezonden speler is doorgevoerd.

Als het maximaal toegestane aantal vervangingen al is bereikt, kan een speler die is weggezonden of een geblesseerde speler die niet meer kan deelnemen aan de wedstrijd, alleen nog worden vervangen met toestemming van de scheidsrechter.

Een vervangen speler moet het speelveld verlaten voordat de vervangende speler het speelveld mag betreden.

Een vervangen speler moet op de bank zitten.

Het niet informeren van de scheidsrechter over een vervanging wordt beschouwd als wangedrag.

5.10 Behandeling van geblesseerde spelers

Een geblesseerde speler mag worden behandeld gedurende een periode van één minuut vanaf het moment dat de medische verzorger de speler heeft bereikt. Als de speler na één minuut niet geschikt wordt geacht om onmiddellijk verder te gaan, moet hij, mits de blessure zodanig is dat hij veilig kan worden verplaatst, onmiddellijk van het veld worden verwijderd en vervangen worden.

Tijdens de behandeling van een blessure moeten spelers in hun vak blijven en de coaches moeten handelen volgens 4.4.

In het geval van een bloedende speler, moet de speler het speelveld onmiddellijk verlaten en mag hij niet terugkeren voordat het bloeden is gestopt, de wond is bedekt en het bloed is verwijderd.

6 SPELREGELOVERTREDINGEN

Tijdens het spel is het verboden:

6.1 Te lopen met de bal

Wanneer een speler in balbezit van positie verandert.

De overtreding van deze regel hangt af van de initiële positie en actie van de speler, zoals uitgelegd in de drie volgende situaties:

a) De speler ontvangt de bal terwijl hij stilstaat

Het is hem niet toegestaan één voet te bewegen en vervolgens de andere voet op te tillen voordat de bal zijn handen heeft verlaten, in het bijzonder tijdens een schotpoging.

Hij mag:

- ✓ één voet bewegen, op voorwaarde dat de andere op zijn plaats blijft als een draaivoet;
- ✓ om zijn as draaien, en daarbij beide voeten bewegen, terwijl hij dezelfde beginpositie behoudt;
- ✓ de bewegende voet en de draaivoet omwisselen op voorwaarde dat zijn beginpositie niet verandert;
- ✓ springen, op voorwaarde dat het been dat onmiddellijk voor de sprong de draaivoet was, voor de afzet wordt gebruikt;
- ✓ na een sprong landen met de bal nog in zijn handen, op voorwaarde dat de landingspositie bijna hetzelfde is als de beginpositie waar hij sprong.

Een speler mag niet worden gestraft als hij zich een beetje over het veld verplaatst tijdens een pass die wordt onderbroken voordat hij is voltooid.

b) De speler ontvangt de bal tijdens het rennen of springen en komt tot stilstand voordat hij de bal passt of schiet

Nadat hij de bal onder controle heeft, moet hij proberen om binnen de kortst mogelijke afstand tot stilstand te komen.

Bij het beslissen over de vraag of een speler alles heeft gedaan om te stoppen, moet de scheidsrechter rekening houden met de omstandigheden van het veld, evenals met de snelheid en de technische capaciteit van de speler.

Na het tot stilstand komen gelden dezelfde regels als genoemd onder 6.1 a).

c) De speler ontvangt de bal tijdens het rennen of springen en gooit de bal of schiet voordat hij volledig tot stilstand is gekomen

Het is hem niet toegestaan nog in balbezit te zijn op het moment dat hij na ontvangst van de bal voor de derde keer een voet op de grond zet.

Als hij de bal in bezit heeft terwijl hij duidelijk in contact is met de grond, moet dit contact als eerste contact worden beschouwd.

6.2 Alleen te spelen

Telkens wanneer een speler opzettelijk de bal speelt en samenspel met een teamgenoot vermijdt en aan de volgende twee voorwaarden is voldaan:

- ✓ de speler verandert zijn positie aanzienlijk;
- ✓ het vermijden van samenspel is opzettelijk.

Voorbeelden van alleen spelen zijn:

- ✓ een speler gooit de bal weg met de bedoeling deze elders weer zelf te bemachtigen. Dit is niet toegestaan, zelfs niet als hij de bal tegen een andere speler of tegen de paal gooit;
- ✓ een speler tikt de bal mee terwijl hij ernaast rent terwijl de bal eerder gepakt had kunnen worden. Dit moet ook worden bestraft wanneer het wordt gedaan, om het later pakken van de bal te vergemakkelijken;

Voorbeelden waarbij alleen spelen niet mag worden bestraft:

- ✓ wanneer een speler de bal probeert te passen naar een andere speler, maar de laatste de bal niet vangt, dan mag de eerste speler de bal zelf weer pakken;
- ✓ als de speler zijn positie niet verandert; b.v. een speler, terwijl hij stilstaat, gooit de bal van de ene hand naar de andere , of stuitert de bal op de grond en deze daarna weer pakt;
- ✓ de bal tikken als de bal niet direct kan worden gepakt;
- ✓ wanneer twee tegenstanders strijden om de bal door ernaar te springen of ernaar te reiken terwijl ze naast elkaar rennen in gebogen positie. Als een van de spelers onvoldoende voorsprong heeft, mag hij de bal in een gunstige richting tikken of slaan om hem daarna te pakken. Hij mag schieten vanaf een op deze manier verkregen positie. In -zo'n duel kan het voorkomen dat de bal meerdere keren moet worden aangeraakt voordat deze uiteindelijk door een van de spelers wordt bemachtigd. Hetzelfde kan gebeuren als een speler probeert de bal binnen de grenzen van zijn vak te houden.

De scheidsrechter moet rekening houden met de technische mogelijkheden van de spelers. Hoe beter de speler, des te sneller kan worden aangenomen dat samenspel opzettelijk is vermeden.

6.3 Te schieten vanuit verdedigde positie

Wanneer een aanvaller de bal richting de korf schiet, terwijl een verdediger aan alle volgende voorwaarden voldoet:

a) probeert actief de bal te blokkeren;

b) bevindt zich binnen één (1) armlengte van de aanvaller;

c) is dichter bij de paal dan de aanvaller;

d) hij heeft zijn gezicht naar de aanvaller gericht.

De regel is gebaseerd op de wens om succes in de aanval niet de beloning te laten zijn van handige hand- en armbewegingen om de hinderende tegenstander heen, maar van snelle combinaties om vrije schotkansen te verkrijgen.

Bij het beoordelen van de afstand op armlengte tussen de aanvaller en de verdediger moet de scheidsrechter rekening houden met (door eventueel te visualiseren) hoe de afstand zou zijn bij een rechtopstaande aanvaller en verdediger. Uitzonderingen waarbij een schot nog steeds als verdedigd moet worden beschouwd als niet aan een van de vier (4) voorwaarden is voldaan:

Aan voorwaarde a) hoeft niet te worden voldaan wanneer:

- ✓ de aanvaller veel langer is dan de verdediger, waardoor de verdediger de bal niet daadwerkelijk kan blokkeren;
- ✓ de aanvaller, nadat hij is gesprongen, de bal over de hinderende armen van de verdediger naar de korf schiet of tikt;
- ✓ de aanvaller de bal heeft ontvangen terwijl hij met zijn rug naar de korf staat en de verdediger achter hem staat.

Aan voorwaarde b) hoeft niet te worden voldaan wanneer:

- ✓ de aanvaller die in een verdedigde positie staat, achteruit springt, zonder inbreuk te maken op 6.1 (lopen met de bal) en schiet. Als de verdediger zijn beweging probeert te volgen en het schot daadwerkelijk probeert te blokkeren, zelfs als de aanvaller buiten de een (1) armlengte bereik is.

Aan voorwaarde c) hoeft niet te worden voldaan wanneer:

- ✓ de aanvaller zo dicht bij de paal is dat de hinderende verdediger niet dichter bij de paal kan staan en de verdediger en de aanvaller zich aan weerszijden van de paal bevinden.

Een schot kan niet als verdedigd worden beschouwd als:

- ✓ de verdediger het schot niet echt probeert te blokkeren (het eenvoudig opheffen van de arm is onvoldoende);
- ✓ het lichaam van de verdediger verder van de paal af is dan dat van de aanvaller. Het is niet voldoende wanneer de hand of arm van de verdediger dichter bij de paal is. De referentie moet zijn dat het grootste deel van de romp (bovenlichaam) zich dichter bij de paal bevindt;
- ✓ de verdediger niet weet dat de aanvaller de bal in zijn bezit heeft (zeer snel schot, tikken);
- ✓ tijdens een schot tegen een lange verdediger, of wanneer de verdediger opspringt, de bal wordt aangeraakt, en de verdediger niet binnen armlengte was op het moment dat het schot werd genomen.

6.4 Te schieten na het snijden langs een andere aanvaller

Telkens wanneer een aanvaller de bal richting de korf schiet nadat zijn verdediger gedwongen is zijn verdedigende of hinderende positie op te geven omdat snijden plaatsvond zoals beschreven.

Een verdediger, die zich binnen een armlengte van zijn aanvaller in een verdedigende of hinderende positie bevindt, kan hem niet volgen omdat de aanvaller zijn weg zo dicht langs een andere aanvaller kiest dat de verdediger met deze tweede aanvaller in botsing komt of dreigt te komen. Hij wordt daardoor gedwongen zijn verdedigende of hinderende positie op te geven.

Snijden is op zichzelf geen overtreding, het schieten na snijden is dat wel.

Snijden is ook strafbaar wanneer de snijdende aanvaller eerst de bal naar een van zijn teamgenoten speelt om zijn positie te verbeteren en vervolgens vanaf de return-pass schiet.

Als de verdediger zich niet binnen armlengte van zijn aanvaller bevindt wanneer deze dicht langs een teamgenoot loopt, is 'snijden' niet van toepassing en moet het schot worden toegestaan.

Nadat de verdediger gedwongen is zijn verdedigende of hinderende positie op te geven omdat er is gesneden, en als de verdediger niet onmiddellijk probeert zijn oorspronkelijke positie te herstellen, is het schot toegestaan en is schieten na snijden niet aan de orde.

6.5 De bal aan een andere speler van het eigen team over te geven

Telkens wanneer een speler de bal aan een andere speler van zijn eigen team over geeft zonder dat de bal eerst vrij door de lucht heeft bewogen of vrij op de grond heeft gelegen.

Als twee spelers van hetzelfde team de bal bijna tegelijkertijd pakken en een van deze spelers vervolgens zijn handen van de bal haalt, kan dit nooit worden beschouwd als een inbreuk op deze regel.

6.6 Een tegenstander van het andere geslacht te hinderen bij het gooien van de bal

Telkens wanneer een speler een actie maakt om een tegenstander van het andere geslacht te hinderen bij het werpen van de bal en aan de volgende twee voorwaarden is voldaan:

- ✓ de speler die in balbezit is, probeert deze daadwerkelijk te passen;
- ✓ de afstand tussen de twee spelers is minder dan de gecombineerde lengte van hun armen.

Onder hinderen bij het gooien van de bal wordt ook verstaan het hinderen van het andere geslacht bij een doelpoging.

6.7 De bal te spelen met been of voet

Telkens wanneer een speler de bal speelt met het been vanaf de knie naar beneden of de voet.

Het is alleen een overtreding wanneer dit opzettelijk is.

6.8 De paal aan te raken of vast te houden

Telkens wanneer een speler de paal aanraakt of vasthoudt met een lichaamsdeel en:

- ✓ het beïnvloedt het resultaat van een schot (opzettelijk of onopzettelijk);
- ✓ dit gebruikt om hoger te springen, te rennen, van richting te veranderen of om zich snel te verplaatsen.

Wanneer een aanvaller de paal beweegt tijdens een schot:

- ✓ als de beweging opzettelijk is, wordt een spelhervatting toegekend aan de verdediging;
- ✓ als de beweging onbedoeld is zonder een doelpunt, moet de scheidsrechter laten doorspelen.

Wanneer een verdediger de paal beweegt tijdens een schot:

- ✓ als de bal door de korf gaat, telt het doelpunt - zelfs als de scheidsrechter al voor deze overtreding heeft gefloten;
- ✓ als de beweging van de paal een doelpunt verhindert, wordt een strafworp toegekend aan het aanvallende team;
- ✓ als de beweging opzettelijk is zonder mogelijk verlies van een doelpunt, wordt een vrije worp toegekend aan het aanvallende team;

- ✓ als de beweging onbedoeld is zonder het mogelijke verlies van een doelpunt, wordt er verder gespeeld.

6.9 Passief te spelen

Wanneer een speler of team, op enig moment tijdens de wedstrijd, speelt op een manier die uitsluitend gericht is op het behouden van balbezit. Het maakt niet uit of dit gebeurt bij het opbrengen van de bal van verdediging naar aanval of in het aanvalsvak waar acties gericht moeten zijn op het creëren van scoringskansen.

Voorbeelden van passief spelen zijn:

- ✓ te lang wachten met het passen van de bal;
- ✓ buitensporig passen met als doel het opbrengen van de bal naar de aanval te vertragen;
- ✓ de bal terugspelen van de aanval naar de verdediging, tenzij dit wordt gedaan om een aanvallende actie op te zetten;
- ✓ buitensporig passen zonder schotkansen te creëren;
- ✓ het opzettelijk negeren van duidelijke schotkansen;
- ✓ beide teams spelen passief om beurten of lijken de score te accepteren zoals deze is, zonder ambities om deze te veranderen.

De scheidsrechter fluit niet onmiddellijk om het spel te stoppen wanneer:

- ✓ in de laatste fase van een wedstrijd met een geringe voorsprong het winnende team besluit voorzichtiger te spelen en grote risico's te vermijden;
- ✓ de strategie van het verdedigende team verandert en dit team probeert hun tegenstanders te dwingen om schotkansen te nemen door minder actief te gaan hinderen en het risico van een doelpunt te accepteren, in de hoop dat een niet succesvol schot een betere kans biedt om de bal te bemachtigen.

In beide gevallen mag het spel zich echter niet louter richten op het behouden van balbezit. In het spel van het aanvallende team moeten acties gericht op het creëren en benutten van scoringskansen herkenbaar blijven.

Bij het beslissen of spelers al dan niet passief spelen, moeten de scheidsrechters de volgende punten in gedachten houden:

- ✓ de technische vaardigheid van de spelers;
- ✓ de mate waarin de tegenpartij alles in het werk stelt om scoringskansen te voorkomen of balbezit te krijgen.

6.10 Te scoren vanuit het verdedigingsvak van het aanvallende team of rechtstreeks vanuit een uitworp, uitbal, spelhervatting of vrije worp

Telkens wanneer een speler scoort vanuit het verdedigingsvak van het aanvallende team of rechtstreeks vanaf een uitworp, een uitbal, een spelhervatting of een vrije worp.

Behalve wanneer de spelhervatting het gevolg is van een onderbreking van het spel anders dan een overtreding van de regels.

Voorbeelden:

- ✓ bij behandeling van geblesseerde spelers;
- ✓ in het geval van oneerlijk voordeel;

- ✓ in het geval van een bloedende speler.

6.11 Een tegenstander buitensporig te hinderen

Telkens wanneer een speler een tegenstander hindert en:

- ✓ de bal uit zijn handen tikt, neemt of loopt;
- ✓ het vrije gebruik van zijn lichaam beperkt door zijn arm te blokkeren in plaats van de bal;
- ✓ de werparm raakt of de bal slaat, d.w.z. de hinderende arm of hand mag niet zo snel naar de bal toe bewegen dat contact met de bal plaatsvindt voordat deze de handen van de tegenstander heeft verlaten.

Om deze regel te overtreden, moet de tegenstander een redelijke controle over de bal hebben door hem met één of twee handen vast te houden of de bal op de handpalmen of vingers te laten rusten.

Het is toegestaan om een tegenstander te hinderen bij het werpen van de bal in de gewenste richting door acties te gebruiken die ertoe leiden dat de bal tegen zijn hand of arm wordt gegooid.

Er vindt geen overtreding plaats wanneer:

- ✓ de hinderende arm en hand in de baan van de werparm worden gebracht in een poging de bal te onderscheppen, waarbij de bal wordt aangeraakt nadat deze de hand van de werper heeft verlaten;
- ✓ het contact met de bal wordt gemaakt terwijl deze nog op de hand van de werper is, maar de hinderende arm of hand in rust is.

Onverwachte bewegingen van een tegenstander veroorzaken vaak een beperking van de bewegingsvrijheid van een speler. Dergelijke gevallen worden niet bestraft, op voorwaarde dat de tegenstander onmiddellijk actie onderneemt om de bewegingsvrijheid van de speler te herstellen.

Als er slechts licht contact en de pass niet ongunstig wordt beïnvloed, dan moet de scheidsrechter verder laten spelen.

Er dient streng te worden opgetreden wanneer het hinderen ontaardt in "slaan", zelfs als de pass niet mislukt (behoudens wanneer een scoringskans ontstaat uit de pass: de scheidsrechter wacht dan het resultaat af en waarschuwt de overtredende speler later).

6.12 Een tegenstander te duwen, vast te houden of onrechtmatig af te houden

Telkens wanneer een speler de vrije bewegingen van een tegenstander blokkeert, opzettelijk of niet, en ongeacht of deze tegenstander wel of niet in balbezit is en zelfs als de bal zich in het andere vak bevindt.

Voorbeelden van onrechtmatig afhouden zijn:

- ✓ wegduwen;
- ✓ omverlopen;
- ✓ na het opspringen op een stilstaande tegenstander terecht komen;
- ✓ een zodanige positie innemen waar een springende speler neer zal komen;
- ✓ belemmeren van een tegenstander in het opstaan of opspringen;
- ✓ in de baan van een opspringende tegenstander bukken;
- ✓ uitsteken van een arm of een been naar een toe- of voorbijlopende tegenstander, waardoor deze wordt gedwongen tot het maken van een omweg om die speler te ontwijken;

- ✓ opzettelijk in de baan komen van een verdediger waardoor hij zijn tegenstander niet meer kan volgen.

Deze regel dwingt een speler niet om plaats te maken voor een andere speler of zichzelf te positioneren zoals hij wil, tenzij hij zo plotseling in de baan van een bewegende tegenstander komt dat een botsing onvermijdelijk wordt.

Anderzijds moet de aanvaller proberen een botsing met de verdediger te voorkomen. Als hij tegen een verdediger rent om hem uit balans te brengen of als hij hem met zijn arm of schouder uit zijn verdedigende positie duwt, wordt de aanvaller gestraft.

Het verbod op afhouden vloeit rechtstreeks voort uit het feit dat korfbal een vaardigheidsspel is en geen krachtspel.

Afhouden door middel van het spreiden van armen of benen betekent niet noodzakelijkerwijs dat een tegenstander daadwerkelijk wordt verhinderd te bewegen. Een overtreding doet zich al voor wanneer de tegenstander gedwongen wordt een langere baan te nemen om de overtredende speler heen om zijn armen of benen te ontwijken.

Het komt vaak voor dat twee spelers elkaar raken in een poging de bal te pakken. Een dergelijk contact wordt alleen bestraft als het contact een gevolg is van roekeloosheid of afhouden. In deze gevallen moet de scheidsrechter beslissen wie de overtreding begaat. Dit kan de speler zijn naar wie de bal wordt gepassed of zijn tegenstander die de bal probeerde te onderscheppen.

Het zogenaamde "springen aan de lijn" mag alleen worden bestraft als de tegenstander verhinderd is zijn lichaam vrij te gebruiken. Er wordt geen overtreding begaan wanneer de verdediger de bal tikt voordat deze binnen het bereik van de aanvaller is gekomen. Anderzijds wordt er wel een overtreding begaan als de verdediger, die naast of achter de aanvaller staat, over hem heen hangt, waardoor het de aanvaller moeilijk wordt gemaakt om de bal te vangen, en hij vervolgens de bal tikt.

Het tikken van de bal tijdens het springen kan alleen worden bestraft als dit leidt tot fysiek contact dat ontaardt in omverlopen of omverspringen.

6.13 Op een gevaarlijke manier te spelen

Telkens wanneer een speler speelt op een manier die een andere speler in gevaar brengt.

Voorbeelden van gevaarlijk spel zijn:

- ✓ een aanvaller kiest zijn weg zodanig dat hij vervolgens zijn verdediger, die zich binnen armlengte van de aanvaller bevindt, dwingt om met vaart met een andere aanvaller in botsing te komen;
- ✓ in de bovengenoemde situatie als de verdediger zich bewust is van de aanvaller in zijn baan, of zich daarvan bewust wordt op een moment dat hij een botsing kan voorkomen en dan toch de botsing opzettelijk veroorzaakt, dan wordt de verdediger gestraft;
- ✓ een speler gooit de bal opzettelijk tegen het lichaam van een tegenstander;
- ✓ een speler raakt de bal op een gevaarlijke manier, bijvoorbeeld in de richting van het gezicht van de tegenstander;
- ✓ een speler landt na het springen op een stilstaande tegenstander;
- ✓ een speler positioneert zichzelf opzettelijk waar een springende speler zal landen.

Bij het beoordelen van welke situatie het geval is, moet de scheidsrechter rekening houden met het technische en tactische niveau van de spelers en de snelheid waarmee de aanvaller naar of langs de andere aanvaller beweegt.

Bij een lichte onbedoelde botsing, die de voortzetting van het spel niet beïnvloedt, kan de scheidsrechter besluiten door te spelen.

6.14 Buiten het eigen vak te spelen

Telkens wanneer een speler de bal aanraakt of een tegenstander hindert en een van de volgende twee voorwaarden van toepassing is:

- ✓ terwijl hij een grenslijn, de middellijn of de grond buiten zijn vak raakt;
- ✓ hij hiervoor vanaf een grenslijn, de middellijn of de grond buiten zijn vak opsprong.

6.15 Verder te spelen bij een uitbal

Telkens wanneer de bal een van de volgende zaken raakt:

- ✓ een grenslijn van het speelveld;
- ✓ de grond, een persoon of een object buiten het speelveld;
- ✓ het plafond of een object boven het speelveld.

Een spelhervatting wordt toegekend tegen het team dat de bal het laatst aanraakte.

Het speelveld is niet driedimensionaal. Het is daarom toegestaan om de bal, waar deze zich ook bevindt, terug het speelveld in te slaan, mits de bal geen van de hierboven aangegeven zaken heeft aangeraakt en het buiten het vak te spelen (zie 6.14) niet wordt geschonden.

Bij een uitbal kan de scheidsrechter de wedstrijd niet verder laten spelen, hij moet altijd de overtreding bestraffen.

Als de bal uit is omdat hij het plafond of een object boven het speelveld raakt, wordt de bal buiten een van de zijlijnen genomen en het dichtst bij de plek waar de bal het plafond of het object raakte.

Als de bal een toeschouwer of een voorwerp binnen het speelveld raakt en dit het balbezit beïnvloedt, dan wijst de scheidsrechter de bal toe aan het team dat zonder deze tussenkomst bezit zou hebben gehad.

6.16 De toegestane tijdslimiet in het aanvalsvak te overschrijden

Telkens wanneer het aanvallende team de tijdslimiet van 25 seconden overschrijdt door aan te vallen zonder een doelpunt te maken, of de bal de korf te laten raken door een schot van een speler in het aanvalsvak.

Deze tijdslimiet wordt aangegeven door een schotklok volgens de hieronder beschreven procedures.

Het overschrijden van de tijdslimiet wordt aangegeven door de zoemer van de schotklok.

Na het overschrijden van de tijdslimiet, stopt de scheidsrechter het spel en kent een spelhervatting toe aan het verdedigende team, tenzij hij besluit door te spelen in het geval dat het niet-overtredende team balbezit heeft.

Procedure

a) De schotklok begint af te tellen vanaf 25 seconden wanneer:

- ✓ een aanvaller in het aanvalsvak de bal voor het eerst aanraakt;
- ✓ een aanvaller de bal voor het eerst aanraakt nadat de bal in het spel is gebracht door de nemer van een uitworp; een spelhervatting of een vrije worp;

- ✓ een aanvaller de bal voor het eerst aanraakt na een gemiste strafworp;
- ✓ een aanvaller de bal voor het eerst aanraakt nadat de scheidsrechter heeft gefloten voor het hervatten van de wedstrijd nadat hij deze had gestopt vanwege een blessure of val van een verdediger.

b) De schotklok wordt op 25 seconden gereset en begint af te tellen wanneer:

- ✓ de bal de korf raakt na een schot van een aanvaller.

c) De schotklok wordt gestopt en gereset op 25 seconden wanneer:

- ✓ een verdediger de bal in bezit krijgt;
- ✓ een doelpunt wordt geteld door de scheidsrechter;
- ✓ een wedstrijdperiode is afgelopen;
- ✓ de scheidsrechter fluit voor een spelhervatting, vrije worp of strafworp;
- ✓ de scheidsrechter fluit voor een blessure van een verdediger.

Nadat een van de bovenstaande situaties vermeld onder c zich voordoet, begint de schotklok vanaf 25 seconden (volgens a)).

d) De schotklok wordt gestopt wanneer de scheidsrechter fluit:

- ✓ voor een uitbal;
- ✓ om het spel te stoppen vanwege een blessure of val van een aanvaller;
- ✓ voor situaties van oneerlijk voordeel;
- ✓ voor elke onderbreking van het spel voor andere dan de hierboven genoemde omstandigheden.

Nadat een van de bovenstaande situaties vermeld onder d zich voordoet, begint de schotklok af te tellen vanaf de tijd waarop deze was gestopt. De schotklok begint af te tellen op het moment dat de eerste aanvaller in aanraking komt met de bal nadat de bal in het spel is gebracht.

Als de bal de korf direct raakt bij de eerste worp bij het nemen van een uitbal, wordt de schotklok niet teruggezet naar 25 seconden.

Wanneer een aanvaller de bal direct of indirect via een verdediger speelt, of achteruit naar een teamgenoot in het verdedigingsvak, wordt de schotklok niet gestopt en wordt hij niet opnieuw ingesteld op 25 seconden wanneer een aanvaller direct daarna in balbezit komt.

Als het niet duidelijk is dat de bal de korf heeft geraakt, moet de scheidsrechter aangeven dat hij de bal de korf heeft zien aanraken door het officiële gebaar te gebruiken (zie scheidsrechter gebaren).

De scheidsrechter heeft de verantwoordelijkheid om te controleren of de klok wordt gestopt en correct wordt gestart in overeenstemming met de regels.

De scheidsrechter zal ook een doelpunt tellen als, wanneer de zoemer klinkt, de bal de handen van een schietende aanvaller had verlaten, op weg was naar de korf en dit schot door de korf gaat.

7 SANCTIES EN STRAFFEN

7.1 Soorten sancties

a) Doorspelen

Te gebruiken om de snelheid van het spel te behouden, wanneer het niet-overtredende team de bal in bezit heeft na een overtreding die zou leiden tot een spelhervatting (d.w.z. de overtreding is niet opzettelijk en zonder ongecontroleerd contact).

b) Fluitsignaal voor een spelhervatting

Na een onbewuste overtreding van de regels en zonder ongecontroleerd contact, wanneer het overtredende team de bal in bezit heeft.

Na een overtreding begaan door een aanvaller in zijn aanvalsvak.

c) Fluitsignaal voor een vrije worp

Na overtreding van de regels door een verdediger (een speler in zijn verdedigingsvak), opzettelijk of met ongecontroleerd contact, ongeacht welk team balbezit heeft.

Een overtreding begaan door een aanvaller (een speler in zijn aanvalsvak) kan niet worden bestraft met een vrije worp.

d) Fluitsignaal voor een strafworp

Na elke overtreding die resulteert in het verlies van een scoringskans of overtredingen die de aanval herhaaldelijk onsportief belemmeren.

Voorbeelden waarvoor een strafworp moet worden toegekend:

- ✓ een speler voorkomt dat een tegenstander in een vrije positie kan schieten, bijvoorbeeld door te duwen of omver te lopen (zie 6.12);
- ✓ onjuist of buitensporig hinderen (zie 6.11) of het slaan van de bal uit handen van een aanvaller, waardoor hij de bal niet kan doorspelen naar een aanvaller die een vrije scoringskans heeft;
- ✓ een aanvaller afhouden, vasthouden of tegen hem aan lopen, en zodoende voorkomen dat hij in een vrije positie kan komen (zie 6.12);
- ✓ een verdediger beïnvloedt het schot negatief door de paal te bewegen (zie 6.8);
- ✓ een speler hindert een tegenstander van het andere geslacht die een vrije scoringskans heeft (zie 6.6);
- ✓ het verdedigende team maakt voor de tweede keer een overtreding bij het nemen van dezelfde vrije worp (zie 7.4 e)), inclusief de voorbereidingstijd van 4 seconden en het nemen van de vrije worp.

Wanneer het niet-overtredende team onmiddellijk een scoringskans krijgt en de scheidsrechter fluit nadat de bal de handen van de speler heeft verlaten en op weg is naar de korf, dan wordt, mits aan de voorwaarden van 5.5 (doelpunten) is voldaan, het doelpunt geteld en wordt er geen strafworp toegekend.

Een strafworp moet ook worden toegekend indien een overtreding die resulteert in het verlies van een scoringskans wordt begaan door een speler of spelers in het andere vak.

Een gecontroleerde contactsport zijnde betekent dat tijdens het spelen contact tussen spelers van beide teams is toegestaan, maar de scheidsrechter moet reageren wanneer het gecontroleerde of ongecontroleerde contact tussen spelers ertoe leidt dat een speler een oneerlijk voordeel behaalt. In dit geval moet hij de speler die contact maakt straffen in overeenstemming met de spelregel die is overtreden.

Als de wedstrijd om welke reden dan ook wordt onderbroken, kan deze pas opnieuw beginnen na een fluitsignaal van de scheidsrechter.

7.2 Doorspelen

Na een overtreding die zou worden bestraft met een spelhervatting, als de niet-overtredende partij balbezit heeft, onderbreekt de scheidsrechter de wedstrijd niet en geeft het gebaar van doorspelen (zie scheidsrechtersgebaren).

Wanneer een uitbal (zie 6.15) moet worden toegekend, mag de scheidsrechter niet laten doorspelen, zelfs niet als de niet-overtredende partij balbezit heeft.

7.3 Spelhervatting

a) Positie van de spelhervatting

De spelhervatting wordt genomen vanaf de positie waar de overtreding werd gemaakt.

Als 6.14 (buiten het eigen vak te spelen) wordt overtreden, wordt de spelhervatting genomen buiten het speelveld of in het andere vak nabij het punt waar de overtredende speler de grond raakte of de tegenstander hinderde.

Als 6.15 (uitbal) wordt overtreden, wordt de spelhervatting genomen buiten het veld, dichtbij de grenslijn waar de bal of de overtredende speler de lijn overschreed.

Als 6.16 (de toegestane tijdslimiet in het aanvalsvak te overschrijden) wordt overtreden, wordt de spelhervatting genomen op de plaats waar de aanvaller balbezit heeft op het moment dat de zoemer klinkt of op de laatste plaats waar hij de bal aanraakte net voordat de zoemer klinkt.

b) Voorwaarden voor het nemen van de spelhervatting

Het is niet toegestaan de speler die een spelhervatting neemt, actief of passief te hinderen.

Passief hinderen houdt in dat de tegenstander probeert te voorkomen dat de bal snel in het spel wordt gebracht door zich binnen armlengte vóór de nemer van de spelhervatting op te stellen zonder één of beide armen of het lichaam te bewegen. Er is sprake van actief hinderen indien de tegenstander, die passief hindert, een beweging met één of beide armen of het lichaam maakt.

c) Wanneer de bal in het spel is gebracht

De bal is in het spel gebracht nadat deze ten minste 2,50 m vanaf de plaats van de spelhervatting heeft afgelegd, gemeten over de grond.

d) Hoe een spelhervatting te nemen

Op het moment dat de speler die de spelhervatting neemt, de bal in handen heeft of kan nemen, moet de scheidsrechter fluiten.

De speler die de spelhervatting neemt, heeft vanaf dat moment vier (4) seconden om de bal in het spel te brengen.

e) Overtredingen tijdens het nemen van de spelhervatting

Nadat de scheidsrechter heeft gefloten voor het nemen van de spelhervatting, kan hij het volgende toekennen:

Een nieuwe spelhervatting in het voordeel van het andere team wanneer:

- ✓ de nemer van de spelhervatting de bal niet binnen vier (4) seconden in het spel heeft gebracht;
- ✓ de nemer van de spelhervatting de grenslijnen of het speelgebied aan de andere kant van de grenslijn raakt in het geval van een “uitbal” (zie 6.15) en “om buiten zijn vak te spelen” (zie 6.14), voordat de bal zijn handen heeft verlaten;

- ✓ een speler van het team van de nemer van de spelhervatting de bal aanraakt voordat deze in het spel is gebracht.

Een nieuwe spelhervatting voor hetzelfde team wanneer:

- ✓ een aanvaller van het andere team de bal aanraakt voordat deze in het spel is gebracht of probeert de nemer van de spelhervatting actief of passief te hinderen.

Een vrije worp voor hetzelfde team wanneer:

- ✓ een verdediger van het andere team de bal aanraakt voordat deze in het spel is gebracht of probeert de nemer van de spelhervatting actief of passief te hinderen.

7.4 Vrije worp

a) Positie van de vrije worp

De vrije worp wordt binnen het vrije worp gebied genomen (zie afbeelding 3), door een speler in het aanvalsvak die met één voet direct achter het strafworppunt staat.

b) Hoe een vrije worp te nemen

Na het signaal voor de vrije worp (zie scheidsrechtersignalen) laat de scheidsrechter de aanvallers hun positie innemen. Op het moment dat de vrije worpnemer de bal in handen heeft of kan nemen en de overige aanvallers zijn opgesteld, geeft de scheidsrechter het 4-secondensignaal (zie scheidsrechtersignalen).

Hiermee begint de voorbereidingsperiode, die de verdedigers maximaal vier (4) seconden de tijd geeft om zichzelf te positioneren. Alle spelers moeten aan alle vijf hieronder beschreven voorwaarden voldoen voordat de scheidsrechter fluit om de vrije worp te nemen.

De scheidsrechter hoeft niet de volledige vier (4) seconden te wachten. Als voor die tijd aan alle voorwaarden is voldaan, dient hij onmiddellijk te fluiten.

c) Voorwaarden voor het nemen van de vrije worp

Voordat de scheidsrechter fluit voor het nemen van de vrije worp (voorbereidingsperiode)

1. De nemer van de vrije worp moet met één voet direct achter het strafworppunt staan en de andere voet ergens in het licht gearceerde gebied achter het strafworppunt, zoals weergegeven in afbeelding 3 (vrije worp gebied).
2. De andere drie (3) aanvallende spelers moeten buiten het vrije worp gebied staan en moeten op een afstand van minimaal 2,50 m van elkaar zijn.
3. De verdedigers moeten buiten het vrije worp gebied staan.
4. Geen enkele speler mag naast de paal staan met één voet aan de ene kant en één voet aan de andere kant. Ze moeten ervoor kiezen om of aan de ene of aan de andere kant te staan.
5. In de directe omgeving van het vrije worp gebied mogen spelers geen voet tussen de benen en de voeten van een tegenstander plaatsen.

Nadat de scheidsrechter heeft gefloten voor het nemen van de vrije worp

6. De nemer van de vrije worp moet de bal binnen niet meer dan vier (4) seconden passen en voordat de bal zijn hand(en) heeft verlaten, mag hij het strafworppunt of een andere plek in de donkere gearceerde zone zoals weergegeven in afbeelding 3 (vrije worp gebied) niet aanraken met een voet of ander lichaamsdeel.
7. Aan voorwaarden 2, 4 en 5 (hierboven) moet zijn voldaan totdat de bal in het spel is gebracht.

8. Aan voorwaarde 3 (hierboven) moet worden voldaan totdat de nemer van de vrije worp een duidelijk zichtbare beweging van de bal, een arm of een been maakt. Het maakt niet uit of deze beweging daadwerkelijk tot een pass leidt of bedoeld is als schijnbeweging.

d) Wanneer de bal in het spel wordt gebracht

De bal wordt in het spel gebracht, nadat de scheidsrechter heeft gefloten voor de te nemen vrije worp, wanneer de nemer van de vrije worp de bal passt en een van de volgende drie zaken zich voordoet:

- ✓ een speler van het verdedigende team raakt de bal aan;
- ✓ een andere speler van het team van de aanvaller raakt de bal aan terwijl hij met beide voeten in contact staat met de vloer buiten het vrije worp gebied en de bal duidelijk een afstand van minstens 1 m (gemeten over de grond) door de lucht heeft afgelegd;
- ✓ de bal volledig buiten het vrije worp gebied is gekomen.

e) Overtredingen tijdens het nemen van de vrije worp

Vanaf het moment dat de vrije worp is gegeven, totdat de bal in het spel wordt gebracht door de nemer van de vrije worp dient de scheidsrechter elke overtreding van de regels te bestraffen, zelfs wanneer het spel is onderbroken. Als dat zo is, moet hij tweemaal snel achter elkaar fluiten, de eerste keer om het spel opnieuw te hervatten en de tweede keer om het spel te onderbreken, en de overtreder te straffen.

Elke overtreding van de voorwaarden beschreven in 7.4.c) moet als volgt door de scheidsrechter worden bestraft:

- ✓ Indien gepleegd door een aanvaller, een spelhervatting voor het verdedigende team;
- ✓ Indien gepleegd door een verdediger, een nieuwe vrije worp voor het team van de aanvaller. Behalve als de bal uit de handen van een aanvaller is en op weg is naar de korf op het moment dat er wordt gefloten om de overtreding aan te geven, dan telt het doelpunt, mits de voorwaarden van 5.5 (doelpunten) van toepassing zijn, als de bal door de korf gaat.

Als het verdedigende team voor de tweede keer bij dezelfde vrije worp een overtreding begaat, moet een strafworp worden toegekend aan het team van de aanvaller.

Overtredingen die zich tijdens de voorbereidingsperiode kunnen voordoen

- ✓ Als een speler niet voldoet aan een of meer van de voorwaarden 1 tot 5 hierboven genoemd voor het einde van de vier (4) seconden voorbereidingsperiode;
- ✓ Als spelers van beide teams aan het einde van de voorbereidingsperiode van vier (4) seconden binnen het vrije worp gebied zijn, zal de scheidsrechter de speler bestraffen die zich het dichtst bij het strafworppunt bevindt.
- ✓ Als de scheidsrechter van mening is dat spelers van beide teams zich op dezelfde verkeerde afstand bevinden aan het einde van de vier (4) seconden voorbereidingsperiode, dan zal het aanvallende team bestraft worden.
- ✓ Als een verdediger zich op minder dan 2,50 m van de strafworppunt bevindt en twee aanvallers zich op minder dan 2,50 m van elkaar bevinden zonder te proberen te profiteren van deze situatie aan het einde van de voorbereidingsperiode van vier (4) seconden, dan straft de scheidsrechter de overtreding van de verdediger.

Overtredingen die kunnen optreden nadat de scheidsrechter heeft gefloten voor het nemen van de vrije worp

- ✓ Als een speler niet voldoet aan een of meer van de voorwaarden 6 tot 8 hierboven genoemd.

De scheidsrechter moet zich strikt houden aan de voorwaarden met betrekking tot de bepaalde tijd en afstand.

Tegelijk met het opheffen van zijn arm kan de scheidsrechter aan de spelers aangeven, of hen vertellen, dat ze afstand moeten nemen.

7.5 Strafworp

a) Positie van de strafworp

De strafworp wordt binnen het strafworpgebied genomen (zie afbeelding 2) door een speler uit het aanvalsvak die zich direct achter het strafworppunt bevindt.

b) Voorwaarden voor het nemen van de strafworp

Een strafworp wordt genomen door de aanvaller die de vrije scoringskans heeft verloren, en dat is ofwel

- ✓ de aanvaller die op het moment van de overtreding de vrije scoringskans had of zou hebben gehad;

  of

- ✓ de aanvaller die op het moment van de herhaalde overtreding de vrije scoringskans zou hebben gehad;

Als, naar de mening van de scheidsrechter, geen enkele speler een vrije scoringskans had op het moment van de herhaalde overtreding, is de speler op wie die overtreding gemaakt is de strafworpnemer.

In de specifieke situatie onder 7.4 e) van een tweede overtreding tijdens het nemen van een vrije worp die resulteert in het toekennen van een strafworp, is de strafworpnemer de aanvaller die de vrije worp neemt.

Als de aanvaller die de scoringskans is ontnomen niet in staat is om de strafworp te nemen omdat hij geblesseerd is, dan heeft het aanvallende team - nadat deze geblesseerde speler is vervangen - de keuze welke aanvaller de strafworp zal nemen.

Indien de speler die door de scheidsrechter is aangewezen om de strafworp te nemen, wordt vervangen, mag het aanvallende team elke andere speler uit het aanvalsvak aanwijzen om de strafworp te nemen.

Voordat de scheidsrechter kan fluiten voor het nemen van de strafworp

1. De nemer van de strafworp moet met één voet direct achter het strafworppunt staan en de andere voet ergens in het licht gearceerde gebied achter het strafworppunt, weergegeven in afbeelding 2 (strafworpgebied).
2. Alle andere spelers moeten buiten het strafworpgebied staan.
3. Van het andere team moeten alle spelers en alle personen van de spelersbank zich onthouden van acties of opmerkingen die de persoon die de strafworp neemt, kunnen storen.

Nadat de scheidsrechter heeft gefloten voor het nemen van de strafworp

4. Zodra de scheidsrechter heeft gefloten voor het nemen van de strafworp, moet de bal, als deze de handen van de speler verlaat, richting de korf gaan.

5. De nemer mag het strafworppunt of een andere plek in de donker gearceerde zone die wordt weergegeven in afbeelding 2 (strafworpgebied), niet aanraken met een voet of een deel van zijn lichaam voordat de bal zijn hand(en) heeft verlaten.
6. Aan voorwaarden 2 en 3 (hierboven) moet zijn voldaan totdat de bal in het spel is gebracht.

c) Wanneer de bal in het spel wordt gebracht

De bal wordt in het spel gebracht zodra hij de handen van de nemer van de strafworp verlaat.

d) Hoe een strafworp te nemen

Er is geen tijdslimiet om de strafworp voor te bereiden en te nemen.

Zodra aan de voorwaarden 1 en 2 (hierboven) is voldaan, zal de scheidsrechter fluiten voor het nemen van de strafworp.

e) Overtredingen tijdens het nemen van een strafworp

Elke overtreding van de hierboven beschreven voorwaarden 4, 5 en 6 moet als volgt door de scheidsrechter worden bestraft:

- ✓ Indien gepleegd door een aanvaller, is de strafworp ongeldig en wordt een spelhervatting toegekend aan het verdedigende team.
- ✓ Indien begaan door een verdediger, moet de strafworp worden overgenomen als deze niet tot een doelpunt leidt. Dit kan als wangedrag worden beschouwd, vooral bij herhaling.

De strafworp moet opnieuw worden genomen als deze wordt genomen voordat de scheidsrechter heeft gefloten om aan te geven dat de strafworp kan worden genomen.

Indien nodig kan na afloop van de speeltijd een strafworp worden genomen.

7.6 Straffen

De scheidsrechter kan elke onsportieve actie van een speler, coach, vervangende speler of elke andere persoon die aan een team is verbonden, beschouwen als wangedrag, b.v. ontoelaatbare vormen van commentaar, elke vorm van discriminerende opmerkingen of acties of demonstratieve gebaren tegen de scheidsrechter of een andere wedstrijddeelnemer (zie 4.1 tot 4.10) en toeschouwers.

In het geval van wangedrag kan de scheidsrechter:

- ✓ de persoon informeel waarschuwen dat hij zijn manier van spelen of zijn gedrag moet veranderen;
- ✓ de persoon formeel waarschuwen door hem een gele kaart te tonen;
- ✓ dezelfde persoon voor de tweede keer formeel waarschuwen door hem een tweede gele kaart te tonen, gevolgd door een rode kaart;
- ✓ in geval van ernstig wangedrag de persoon onmiddellijk wegsturen door hem een rode kaart te tonen.
- ✓ De scheidsrechter heeft de mogelijkheid de coach of assistent-coach te verbieden de bank te verlaten zonder zijn toestemming gedurende de rest van de wedstrijd.

Als een speler een gele kaart heeft gekregen:

- ✓ Als de speler in het veld staat, moet hij worden gewisseld en gedurende 4 minuten zuivere speeltijd op de bank zitten. Hij mag pas na die periode de bank verlaten voor een warming up of als vervanger het veld betreden;
- ✓ Indien de speler een wisselspeler is, mag hij pas na 4 minuten zuivere speeltijd de bank verlaten voor een warming up of als vervanger het veld betreden;

Als het gaat om andere personen die aan het team verbonden zijn, een gele kaart hebben gekregen:

- ✓ Als het de coach of assistent-coach is, moeten beiden gedurende 4 minuten zuivere speeltijd op de bank blijven zitten. Voor die periode verliezen zij het recht om naast hun plaats op de bank te verlaten, ook:
  - instructies geven aan de spelers van het team;
  - het aanvragen en/of gebruiken van een time-out (zie 5.8);
  - een vervanging aanvragen en uitvoeren (zie 5.9).
- ✓ Als het om andere personen gaat die aan het team verbonden zijn, verliezen de coach en de assistent coach gedurende 4 minuten zuivere speeltijd het recht om:
  - Hun recht om de plaats op de bank te verlaten;
  - instructies geven aan de spelers van het team;
  - het aanvragen en/of gebruiken van een time-out (zie 5.8);
  - een vervanging aanvragen en uitvoeren (zie 5.9).

Als de coach van team B een time-out aanvraagt tijdens de tijdstraf voor coach van team A, mogen coach en assistent-coach van team A niet bij het team staan of met het team praten tijdens de time-out.

Als de coach een time-out had aangevraagd voordat hij een gele kaart kreeg, wordt de time-out ingetrokken en vindt deze niet plaats. Het team kan de time-out gebruiken nadat de tijdstraf is afgelopen.

Een persoon die een rode kaart krijgt, moet het speelveld verlaten (zie 1.1) en in het voor toeschouwers gereserveerde gebied gaan zitten of de zaal geheel verlaten, waar hij ook voor kiest en:

- ✓ Als hij een speler is, moet hij worden vervangen en het speelveld verlaten;
- ✓ Als het gaat om andere personen die aan het team verbonden zijn moet hij het speelveld verlaten. De hoofd coach en assistent-coach verliezen alle coaching rechten en moet de rest van de wedstrijd op de bank zitten. Na een periode van 4 minuten kan de aanvoerder de coach vervangen bij het aanvragen van een time-out en het aanvragen en uitvoeren van wissels.

Voorbeelden van acties die kunnen worden beschouwd als wangedrag:

- ✓ elke onsportieve actie als ontoelaatbare vormen van commentaar of demonstratieve gebaren tegen een andere deelnemer aan de wedstrijd of toeschouwers;
- ✓ beledigingen uiten, ongeacht aan wie ze zijn gericht;
- ✓ het maken van opmerkingen naar de scheidsrechter over zijn kennis van de regels;
- ✓ het speelveld verlaten zonder de scheidsrechter te informeren;
- ✓ herhaaldelijk de regels overtreden, vooral na een waarschuwing;
- ✓ een tegenstander slaan, stompen, trappen of opzettelijk omverlopen;
- ✓ het opzettelijk bewegen van de paal tijdens een schot;
- ✓ het opzettelijk gooien van de bal tegen het lichaam van een tegenstander;

- ✓ het hinderen van de nemer van een spelhervatting;
- ✓ het voorkomen van de voorbereiding van een vrije worp of het proberen te voorkomen dat de vrije worp wordt genomen;
- ✓ het storen van de persoon die de strafworp neemt;
- ✓ beide teams spelen het spel opzettelijk passief om beurten of lijken de score te accepteren zonder ambities te hebben om deze te veranderen. De scheidsrechter zal beide aanvoerders samen waarschuwen dat deze vorm van spel wordt beschouwd als wangedrag en, indien voortgezet, kan leiden tot een formele waarschuwing en dat het spel moet worden beëindigd;
- ✓ het weer innemen van de posities na een time-out te vertragen (de aanvoerder moet worden gewaarschuwd);
- ✓ de scheidsrechter niet informeren over een vervanging (de coach moet worden gewaarschuwd);
- ✓ een coach of assistent-coach die het speelveld betreedt zonder toestemming van de scheidsrechter;
- ✓ een coach of assistent-coach die het recht misbruikt om zijn plaats op de bank te verlaten (zie 4.4);
- ✓ een coach of assistent-coach praat met het team tijdens de tijdstraf;
- ✓ een aanvoerder die het recht misbruikt om de aandacht van de scheidsrechter te vestigen op alles wat hij wenselijk acht in het belang van de goede voortgang van de wedstrijd en / of kritiek op de scheidsrechter (zie 4.3);
- ✓ de bal ver buiten het veld gooien;
- ✓ de bal trappen als het spel is onderbroken;
- ✓ tijdrekken bij het wisselen van vak.

Een persoon die een rode kaart wordt getoond moet worden vervangen door een vervanger, en moet het speelgebied verlaten (zie 1.1) en in het voor toeschouwers gereserveerde gebied zitten of de zaal helemaal verlaten, al naar gelang hij verkiest.

Met betrekking tot de coach heeft de scheidsrechter ook de bevoegdheid om hem te verbieden de bank te verlaten zonder zijn toestemming gedurende de rest van de wedstrijd.

De rechtsbevoegdheid van de scheidsrechter, met betrekking tot voorvallen van wangedrag waarvoor een kaart kan worden getoond en het voorval kan worden geregistreerd op het wedstrijdformulier, is vanaf het moment dat het teamformulier is ingeleverd (waarin wordt aangegeven welke spelers zullen starten en welke spelers vervangers zullen zijn), totdat het wedstrijdformulier is ondertekend door de aanvoerders en de scheidsrechter.

Als er wangedrag plaatsvindt vóór de wedstrijd of tijdens de rustpauze, dan zal de gele of rode kaart op dat moment aan de bovengenoemde persoon worden getoond en de aanvoerder en coach van beide teams worden geïnformeerd voordat de volgende helft begint.