



Reglement Special Olympics Belgium

Basketbal

Juni 2017

Special Olympics
Belgium





INHOUDSTAFEL

HOOFDSTUK 1: ALGEMEENHEDEN	4
HOOFDSTUK 2: VELD EN BENODIGDHEDEN	4
HOOFDSTUK 3: WEDSTRIJDREGELS	5
Artikel 1: 5 tegen 5: Full Court	5
Artikel 2: 3 tegen 3: Half court	6
Artikel 3: Unified Sports	9
HOOFDSTUK 4: NIVEAU	10
Artikel 1: Niveaubepaling spelers/speelsters	10
Artikel 2: Niveaubepaling team	10
Artikel 3: Niveaucategorieën voor het team	10
Artikel 4: Divisioning wedstrijden	11
HOOFDSTUK 5: WEDSTRIJDINSTRUCTIES	12
Artikel 1: Het team	12
Artikel 2: De wedstrijd	12
HOOFDSTUK 6: BSAT	13
Artikel 1: BSAT Rebound	13
Artikel 2: BSAT Dribbelen	14
Artikel 3: BSAT Shooting	15
HOOFDSTUK 7: INDIVIDUELE SKILLS (Individuele Vaardigheidstest)	16
Artikel 1: Sneldribbelen (Speed Dribble)	16
Artikel 2: Competitie in individuele vaardigheden	17
• Niveau 1	17
a. Onderdeel 1: Gericht passen (Target Pass)	17
b. Onderdeel 2: 10 meter dribbelen	18
c. Onderdeel 3: Schieten (Spot Shots)	19
• Niveau 2	20
d. Onderdeel 1: 12 meter dribbelen	21
e. Onderdeel 2: Shooting	22
f. Onderdeel 3: Ontvangen en passen (Catch & Pass)	23





HOOFDSTUK 8: SCOREBLAD BASKETBAL BSAT	25
HOOFDSTUK 9: SCOREBLAD BASKETBAL SKILLS Niveau 1	26
HOOFDSTUK 10: SCOREBLAD BASKETBAL SKILLS Niveau 2	27

Dit officieel Special Olympics Basketbal reglement is van toepassing op alle Special Olympics Basketbalwedstrijden in België. Dit reglement werd opgesteld door Special Olympics Inc. en door Special Olympics Belgium in het Nederlands bewerkt. De inhoud van deze pagina's mag worden vermenigvuldigd en gekopieerd mits uitdrukkelijke vermelding van de bron, nl. het logo en de benaming van Special Olympics Belgium.
Het logo is beschikbaar op aanvraag: info@specialolympics.be.





HOOFDSTUK 1: ALGEMEENHEDEN

De officiële Special Olympics sportreglementen zijn geldig voor alle Special Olympics basketbalwedstrijden. Als internationale sportorganisatie heeft Special Olympics deze reglementen gebaseerd op de reglementen van de Fédération Internationale de Basketball (FIBA) en de reglementen van de nationale sportbonden (KBBB) van elk land. De FIBA-regels gelden voor internationale wedstrijden. De nationale wedstrijden mogen uitgevoerd worden volgens de eigen nationale reglementen, tenzij deze in strijd zijn met het Special Olympics reglement. In dat geval is het officiële Special Olympics reglement van kracht.

HOOFDSTUK 2: VELD EN BENODIGDHEDEN

- Voor de herenwedstrijden (14 jaar en ouder) zal een basketbal maat 7 gebruikt worden (gewicht tussen 567g en 650g; omtrek tussen 74,9cm en 78cm).
- Voor dameswedstrijden wordt een bal maat 6 gebruikt worden. (Gewicht tussen 510g en 567g; omtrek tussen 72,4cm en 73,7cm)
- Voor basket voor kids (jonger dan 14 jaar) wordt een bal maat 5 gebruikt. (Gewicht tussen 379g en 454g; omtrek tussen 68,6cm en 72,4cm)
- De 'basket' bestaat uit een bord, een ring en een net. Tijdens de wedstrijden hangt de ring normaal op een hoogte van 3,05 meter boven het grondoppervlak. Bij jeugdwedstrijden (-12-jarigen) mag de ring lager, op 2,60 meter, gehangen worden.





HOOFDSTUK 3: WEDSTRIJDREGELS

Artikel 1: 5 tegen 5 Full Court

1. Selectieprocedure

- a) De hoofdcoach moet voorafgaand aan de wedstrijd van elke speler de scores van de drie vaardigheidstesten (BSAT) voorleggen aan de organisatie. Deze vaardigheden zijn: rebounden, dribbelen en shooting. (Deze testen zijn alleen bedoeld om spelers/ploegen in te delen volgens de selectieprocedures. Het zijn geen wedstrijdonderdelen waarmee medailles kunnen worden behaald. Zie voor meer informatie over BSAT paragraaf D.)
- b) De 'ploegscore' wordt bepaald door de scores van de beste zeven spelers op te tellen en vervolgens te delen door zeven.
- c) De ploegen worden in eerste instantie ingedeeld volgens de BSAT- ploegscore.
- d) Indien de toernooi-leiding geen BSAT toepast, wordt de 'divisioning' gedaan via het Swiss Ladder System.
- e) De hoofdcoach moet op het inschrijvingsformulier met een kruisje aangeven welke vijf spelers van de ploeg het meest speelvaardig zijn.
- f) Vervolgens worden één of meer divisioning-rondes (afhankelijk van het aantal deelnemende ploegen) gehouden, waarmee de selectieprocedure afgerond is.
 - In de divisioning-ronde spelen de ploegen één of meer wedstrijden van minstens 6 minuten.
 - Tijdens de divisioning-ronde moeten alle leden van de ploeg gespeeld hebben.
- g) Het uiteindelijke doel van het selectiecomité is wedstrijd poules te maken met teams van hetzelfde niveau. De beslissingen van het selectiecomité zijn finaal. Er kan geen beroep tegen aangespannen worden omdat de beslissingen van het selectiecomité niet herroepen kunnen worden.

2. Wedstrijdaanpassingen

Hieronder volgen aanpassingen op de FIBA en KBBB reglementen die gebruikt kunnen worden voor Special Olympics basketbalwedstrijden. Het is de verantwoordelijkheid van elk nationaal programma om te bepalen of ze ook daadwerkelijk uitgevoerd zullen worden.

- De duur van de wedstrijden worden bepaald door de toernooi-leiding.
- Als medische hulpstukken gedragen worden, dient dit voor aanvang van de wedstrijden doorgegeven te worden. Een medisch document, uitgereikt door een dokter, is nodig.
- Voor de specifieke aanpassingen wordt er doorverwezen naar paragraaf

3. Ploeg en spelers

- a) Een ploeg bestaat uit 5 spelers op het veld.
- b) Een ploeg mag uit minimum 7 en maximaal 10 spelers bestaan.





4. Uitrusting:

- a) Alle spelers dienen een basketbaluitrusting te dragen met nummers en basketbalschoenen met platte rubberen zool.
- b) De wedstrijduitrusting dient dezelfde kleur en stijl te hebben.
- c) Indien er onder-shirts gedragen worden, dienen die van dezelfde kleur te zijn als de hoofdkleur van de wedstrijduniformen. Onder-shirts mogen door alle of sommige spelers gedragen worden. Korte mouwen zijn toegelaten (afgeknipte of rafelende randen zijn niet toegelaten).
- d) Kettingen, oorbellen, zichtbare piercings, horloges, armbandjes dienen verwijderd te worden voor de start van de wedstrijd.
- e) Hoofdbedekking omwille van geloofsovertuiging dient voor de start van het toernooi doorgegeven te worden en hiervoor gelden dezelfde afspraken als voor de medische hoofdbedekking. Hoofdbedekking dient te bestaan uit 1 stuk en eenzelfde kleur, er mag geen enkele vorm van decoratie in het materiaal zitten.
- f) Een uitzondering voor de atleet op bovenstaande regel is dat de atleet een haar-, zweetband mag dragen maar niet breder dan 5cm.
- g) In geval hoofdbedekking (bescherming) dient de atleet op voorhand een medisch attest af te geven aan de toernooileiding. De hoofdbescherming dient van een sportveilig materiaal gemaakt te zijn.
- h) Atleten die niet voldoen aan de voorgeschreven 'dresscode' mogen niet deelnemen aan de wedstrijden.

Artikel 2: 3 tegen 3: Half Court

1. Selectieprocedure

- a) De hoofdcoach moet voorafgaand aan de wedstrijd van elke speler de scores van de drie vaardigheidstesten (BSAT-tests) voorleggen aan de organisatie: rebounds, dribbelen en shooting, volgens de beste 5 resultaten van elke speler.
- b) De hoofdcoach moet op het inschrijvingsformulier met een kruisje aangeven welke drie spelers van het team het meest spelvaardig zijn.
- c) De 'ploegscore' wordt bepaald door de scores van de vier hoogst scorende spelers op te tellen en vervolgens te delen door vier.
- d) De ploegen worden in eerste instantie ingedeeld op basis van de BSAT-scores.
- e) Een divisioning-ronde wordt dan gehouden om de selectieprocedure af te ronden.
 - In de divisioning-ronde spelen de ploegen één of meer wedstrijden van minstens 6 minuten.
 - Tijdens de divisioning-ronde moeten alle leden van de ploeg gespeeld hebben.
- f) Het uiteindelijk doel van het selectiecomité is wedstrijd poules te maken met teams van hetzelfde niveau. De beslissingen van het selectiecomité zijn finaal. Er kan geen beroep tegen aangespannen worden omdat de beslissingen van het selectiecomité niet herroepen kunnen worden.





2. *Het doel*

- a) Half-court basketbal kan gebruikt worden om het aantal deelnemende ploegen aan de Special Olympics Spelen te vergroten.
- b) Het is ook bedoeld om spelers van een lager vaardigheidsniveau te laten oefenen zodat ze kunnen doorstromen naar een wedstrijd op een volledig veld.
- c) Men moet echter proberen om zoveel mogelijk officiële wedstrijden te spelen.

3. *Speelveld en benodigdheden*

- a) Elk half-court van het veld kan gebruikt worden. Het veld wordt gemarkeerd door de twee zijlijnen, de middellijn en de achterlijn onder de mand.
- b) Alle spelers van een ploeg dragen dezelfde officiële uitrusting in een effen kleur. Elke speler heeft een nummer op de borst en op de rug. Dit nummer is minstens 20 centimeter hoog op de rug en 10 centimeter op de borst. Ze zijn beide minstens 2 centimeter breed.

4. *Ploeg en spelers*

- a) Een ploeg heeft vijf spelers, drie in het veld en twee op de reservebank.
- b) 3 tegen 3 is half-court basketbal. Elke ploeg moet met drie spelers starten, anders wordt de wedstrijd als verloren verklaard. Na de start van de wedstrijd mag een team verder spelen met 2 spelers als gevolg van kwetsuren of ziekte.

5. *Het spel*

- a) De wedstrijd duurt 20 minuten, of tot een ploeg 20 punten heeft gescoord. Een doelpunt telt voor 2 punten. Een doelpunt gescoord vanuit het drie-punten gebied telt voor 3 punten.
- b) De klok tikt gewoon door tijdens de wedstrijd en wordt alleen stilgezet in de laatste minuut, tijdens overtredingen, fouten, doelpunten en time-outs.
- c) De wedstrijd begint met het opgooien van een muntje. De wedstrijd wordt dus niet geopend met een sprongbal voor beide partijen. Alle volgende sprongballen worden vervolgens om de beurt genomen, te beginnen met de ploeg die de toss gewonnen heeft.
- d) De winnende ploeg is de ploeg die als eerste 20 punten heeft gehaald of die na 20 minuten spelen de hoogste score heeft gehaald.
- e) Bij gelijkspel is er een verlenging van drie minuten. De verlenging begint met het opgooien van een muntje. Tussen de gewone wedstrijd en elke verlenging zit een pauze van één minuut. De verlenging wordt gespeeld over 3 minuten. De klok wordt tijdens de laatste minuut in de verlenging stopgezet voor alle dode-bal situaties.

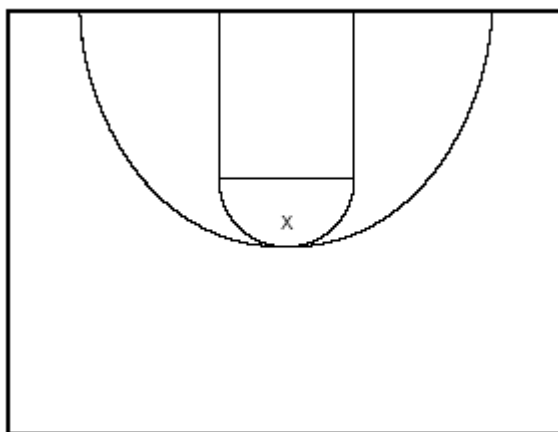
6. *De wedstrijd*

- a) De scheidsrechter neemt elke bal als deze buiten het terrein terecht komt.
- b) De bal is dood nadat er voor een fout of een overtreding gefloten is, als er een doelpunt is gemaakt of op alle andere momenten dat de scheidsrechter fluit.





- c) Nadat gescoord is krijgt de tegenstander de bal. Als er een overtreding wordt begaan tegen een speler die op dat moment schiet en scoort, dan wordt het punt toegekend. De scorende partij behoudt het balbezit.
- d) De plaats van inworp is in alle gevallen (fouten, overtredingen, ballen over de zij- of achterlijnen, gemaakte doelpunten of time-outs) is achter de vrijeworplijn en binnen de halve cirkel. De andere spelers staan in het veld (niet in de halve cirkel). Nadat de bal in het spel is gebracht, mag een aanvallende speler schieten.
- e) Bij verovering van de bal dient de ploeg die de bal net heeft veroverd, hem eerst terug te brengen over het verlengde van de vrijeworplijn voordat de aanval terug ingezet kan worden. Hierbij moet de bal, of de voet van de speler die de bal bezit, de lijn raken of zich achter de lijn bevinden.
- f) Indien er een doelpoging gewaagd wordt terwijl de bal niet eerst terug is gebracht achter de vrijeworplijn, is er sprake van een overtreding. De tegenstander krijgt de bal en start terug op spot 'X' (zie afbeelding onder).
- g) Er mag gewisseld worden bij een dode-bal situatie. Als de ene ploeg wisselt, moet de andere ploeg ook de gelegenheid gegeven worden om te wisselen. Spelers die het veld betreden moeten zich eerst aan de jurytafel melden en wachten tot de scheidsrechter hen wenkt om het veld te betreden.
- h) Per wedstrijd mag een ploeg tweemaal een time-out van 60 seconden nemen. De klok wordt dan stilgezet. De scheidsrechter mag een time-out geven indien een speler geblesseerd is. De scheidsrechter mag de klok naar zijn oordeel stilzetten en wordt geadviseerd dit ook te doen. Bijvoorbeeld als de bal uit het veld wordt gegooid, moet de scheidsrechter de klok stilzetten omdat de uitgooiende partij hierdoor bevoordeeld kan worden.
- i) Als twee spelers de bal zo stevig vasthouden dat de bal niet meer gespeeld kan worden, wordt het spel stopgezet, niet de klok. De bal wordt afwisselend toegewezen aan de een of de andere ploeg.
- j) Op velden waar de basketbaldoelen binnen de veldlijnen staan wordt het doel als veld beschouwd. Indien een speler die de bal heeft het doel raakt, wordt de bal als buiten het veld beschouwd; en ook als de bal het doel raakt. Het doel mag niet gebruikt worden om enig voordeel te behalen of de tegenstander nadeel te bezorgen.
- k) Een scheidsrechter zal een verzoek voor time-out, zowel mondeling als met een handgebaar, aan spelers en coaches toekennen.





7. Fouten en Straffen

- a) Lichamelijk contact is niet toegestaan en wordt bestraft met een fout. Ook onsportief gedrag mag als zodanig bestraft worden. Er wordt gefloten tegen diegene die de fout begaat.
- b) Na elke fout (persoonlijke, algemene of technische) wordt de bal aan de tegenpartij toegekend. De bal wordt in het spel gebracht aan achter de vrijeworplijn en de halve cirkel.
- c) Als er een overtreding wordt begaan tegen een speler die op dat moment schiet en scoort, dan wordt het punt toegekend. De scorende partij behoudt het balbezit, er zal geen vrijeworp toegekend worden.
- d) Er zijn geen maxima voor het aantal ploeg- of individuele fouten. Wangedrag zal echter resulteren in een waarschuwing aan de ploeg of de coach; voortdurend wangedrag, flagrante of opzettelijke overtredingen kunnen een uitsluiting tot gevolg hebben
- e) Een aanvaller, en ook degene die schiet, mag niet langer dan 3 seconden in het vrijeworpgebied blijven. Indien dit toch gebeurt dan wisselt het balbezit.
- f) Een speler heeft 5 seconden de tijd om de ingooi te doen. Als het langer duurt dan wisselt het balbezit.

8. Belangrijke punten

- a) Dubbel dribbelen is niet toegestaan
- b) Vrijblijvende aanpassingen: de speler mag twee stappen meer nemen dan toegestaan. Wanneer de speler dan scoort, een loopfout maakt of aan de tegenpartij ontsnapt en dus door de meerdere stappen een duidelijk voordeel behaalt, moet er worden gefloten voor een fout.

Artikel 3: Unified Sports

1. Unified Sports Ploegwedstrijd

- a) De voorgestelde ploeg bestaat uit een evenredig aantal spelers en partners.
 - 5 tegen 5: 6 atleten en 4 partners
 - 3 tegen 3: 3 atleten en 2 partners
- b) Gedurende de competitie zullen de verhoudingen steeds
 - 5 tegen 5: 3 atleten en 2 partners dienen te zijn
 - 3 tegen 3: 2 atleten en 1 partner dienen te zijn.
- c) Elke ploeg heeft een volwassen, niet-spelende coach, die verantwoordelijk is voor de opstelling en het gedrag tijdens de wedstrijd.





HOOFDSTUK 4: NIVEAU

Artikel 1: Niveaubepaling speler/speelster

- Iedere atleet moet deelnemen aan BSAT-tests of aan het Swiss Ladder System. Zo niet, kan hij of zij niet opgesteld worden tijdens wedstrijden en kan hij/zij ook niet deelnemen aan de individuele skills.
- Het niveau van de speler/speelster wordt bepaald aan de hand van de totaalscore van de afgelegde BSAT-tests. (Rebounding test + dribbling test + shooting test).
- Vanwege een gebrek aan tijd, kan de toernooileiding beslissen om bepaalde tests qua lengte in te korten. (Bv.: bij halvering tijd, wordt score maal twee gedaan)
- Deze totaalscore bepaalt in welke niveaucategorie hij/zij terecht komt voor het afleggen van individuele skills, waaraan individuele medailles gekoppeld zijn.

Artikel 2: Niveaubepaling team

- Het niveau van de ploeg wordt bepaald door de gemiddelde BSAT-score van de 7 beste spelers/speelsters van de ploeg of door het resultaat van het Swiss Ladder System.
- Deze gemiddelde score of het resultaat van het Swiss Ladder System bepaalt in welke niveaucategorie het team zal terecht komen.
- De toernooi-leiding beslist welke teams er samen in een poule gezet worden. Dit zal gebeuren op basis van het bekijken van de divisioning wedstrijden. (Zie verder)

Artikel 3: Niveaucategorieën voor het team

Onderstaande niveaucategorieën zijn gebaseerd op het gemiddelde team BSAT-score. Indien er geen BSAT-testen afgenomen worden bij aanvang van het toernooi, dan wordt de niveaubepaling gedaan op basis van de resultaten van het Swiss Ladder System.

Niveaucategorie FIBA

BSAT –score: 65 +

- FIBA-regels
- Aanpassingen: geen
- Niet bestraffen: niets

Niveaucategorie 1

BSAT-score: 55 tot 64

- FIBA-regels
- Aanpassingen: geen
- Niet bestraffen: niets

Niveaucategorie 2

BSAT-score: 45 tot 54

- FIBA-regels
- Aanpassingen: geen
- Niet bestraffen: niets





Niveaucategorie 3

BSAT-score: 35 tot 44

- FIBA-regels
- Aanpassingen:
 - Overschrijden van de 8 seconden op eigen helft
 - Overschrijden van 24 seconden aanvalstijd
 - 3-seconden regel wordt verlengd naar 5 seconden
- Niet bestraffen:
 - De speler mag twee stappen meer nemen dan toegestaan volgens KBBB regels. Wanneer de speler scoort of aan de verdedigers ontsnapt door toepassing van bovenstaande regel, heeft men hierdoor overduidelijk een voordeel en moet er een loopfout gefloten worden

Niveaucategorie 4

BSAT-score: 25 tot 34

- FIBA-regels
- = Niveau 3
- Aanpassingen tegenover Niveau 3:
 - 5-seconden regel valt weg
- Niet bestraffen:
 - Terugpassen over de middellijn
 - Loopfout bij doelpoging tot 3 stappen

Niveaucategorie 5

BSAT-score: 0 tot 24

- FIBA-regels
- = Niveau 4
- Aanpassingen tegenover Niveau 4: Vrijeworpleijn wordt naar voor geschoven.
 - Eventueel spelen op lagere ring (2.60 m). Toernooileiding beslist
- Niet bestraffen:
 - Loopfout bij doelpoging tot 4 stappen
 - Loopfout na het ontvangen van de bal of na het stoppen van de dribbel
 - Dribbel met 2 handen
 - De vrijeworp wordt binnen 10 seconden genomen, vanaf het moment dat de speler de bal van de scheidsrechter ontvangen heeft.

Artikel 4: Divisioning wedstrijden

- De toernooileiding bepaalt de lengte van deze wedstrijden
- Alle spelers/speelsters van een team moeten aan bod komen tijdens deze wedstrijden. De toernooileiding kan coaches verplichten om niet-opgestelde spelers in te brengen
- De eerste wedstrijd van elk team zal willekeurig gekozen worden
- Daarna beslist de toernooileiding of het Swiss Ladder System het verder verloop van deze wedstrijden. Zij bepaalt wie er vervolgens tegen wie speelt, om uiteindelijk, in combinatie met de niveaucategorie van elk team, tot de definitieve poule-indeling te komen
- De toernooileiding doet dit zeer objectief. Iedereen heeft baat bij een goede poule-indeling, om zo tot een geslaagd toernooi te komen. Er kan niet in beroep gegaan worden tegen de uiteindelijke poule-indeling na de divisioning.





HOOFDSTUK 5: WEDSTRIJDINSTRUCTIES

Artikel 1: Het team

- Ieder team moet bestaan uit minimum 7 en maximum 10 spelers/speelsters.
- Een team dat zich voor een wedstrijd presenteert met minder dan 5 spelers, verliest de wedstrijd met een forfaitsscore van 20-0. (Voor deze wedstrijd krijgt het team geen punten)
- Elk team voorziet een licht en donker stel truitjes. Nummering vooraan en achteraan tussen 4 en 15. Broeken zijn uniform en moeten niet genummerd zijn.

Artikel 2: De wedstrijd

- Wedstrijden worden geleid naar de FIBA-regels en het Reglement van Special Olympics Belgium.
- Elke speler/speelster speelt gans het toernooi met zelfde nummer.
- De lengte van de wedstrijd, de pauze en het aantal time-outs worden bepaald in het toernooireglement, dat opgesteld is door de toernooileiding.
- Wedstrijden worden gespeeld in de geest van Special Olympics. Niemand wordt graag belachelijk gemaakt en niemand heeft baat bij een wedstrijd met een cricket-score. Opzettelijk verliezen wordt absoluut niet verwacht, maar het opstellen van zwakkere spelers bij het winnende team kan een wedstrijd relatief terug in balans brengen.
- Onsportief gedrag en/of agressief gedrag naar refs, officials, toeschouwers kan uitsluiting van speler(s) en/of team tot gevolg hebben.
- In geval van klachten, is het de toernooileiding die de eindbeslissing neemt.

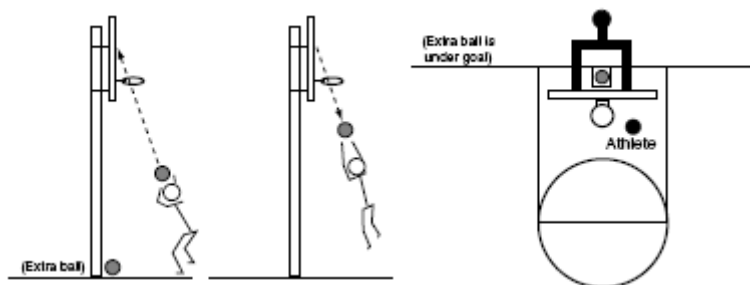




HOOFDSTUK 6: BSAT

Individuele vaardigheidstest voor het bepalen van de aanleg voor Basketball Skills Assessment Tests (BSAT)

Artikel 1: BSAT Rebound



1. Opstelling

Een goal en twee basketballen. De ene bal wordt aan de speler overhandigd, de andere kan gebruikt worden als de bal wegrolt.

2. Test

Tijd: Er zijn 2 rondes van 30 seconden.

Een speler staat voor het bord, aan de linker- of rechterkant van het doel

De speler speelt de bal tegen het bord.

Als de bal terugkaatst van het bord, springt de speler en vangt de bal.

De bal moet worden gevangen terwijl de speler aan het springen is.

De speler mag de bal weer terugspelen tegen het bord als hij in de lucht is. Hij mag dit ook doen als hij weer op de grond staat.

De speler doet zoveel mogelijk pogingen in de toegestane 30 seconden.

Als de bal wegrolt, loopt de klok door.

De speler mag de weggerolde bal of de reservebal pakken om door te gaan. De reservebal ligt onder de ring of vlak achter de achterlijn.

3. Puntentelling

De speler krijgt 1 punt bij elke geslaagde poging de bal in de lucht te vangen nadat deze van het bord teruggekaatst is. De beste van de 2 rondes telt.

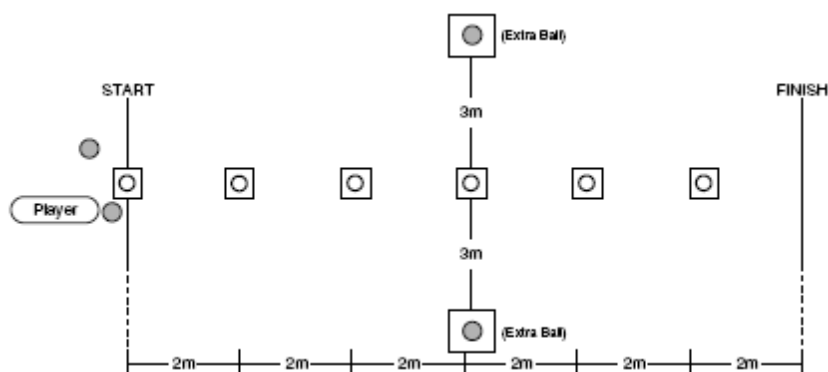
4. Begeleiding

Vrijwilligers beheren dit onderdeel, maar bemoeien zich niet met de speler die de test aflegt. Vrijwilliger A legt de oefening uit aan de groep terwijl vrijwilliger B de test voordoet. Vrijwilliger A geeft de bal aan de speler, vraagt of hij klaar is en zegt: "Ready? Go". Hij telt hoeveel pogingen gelukt zijn in 30 seconden. Vrijwilliger B staat achter de reservebal en haalt of vervangt eventueel weggerolde ballen. Vrijwilliger C houdt de tijd en de stand bij. Elke vrijwilliger hoeft alleen dit onderdeel te regelen en het gebied te beheren.





Artikel 2: BSAT Dribbelen



1. Omschrijving

Een gebied van het veld wordt afgezet (liefst langs de zijlijn of in het midden van het veld), 6 kegels, op de grond klevend plakband en 4 basketballen. Eén bal is in het bezit van de speler, 2 reserve basketballen liggen aan de zijkant voor het geval de bal wegspringt en nog een 3^e reservebal ligt klaar voor de voortgang van dit onderdeel

2. Test

Tijd: De duur van dit onderdeel is 60 seconden.

De spelers moeten al dribbelend tussen de kegels slalommen. De kegels worden in een rechte lijn, 2 meter van elkaar opgesteld, de totale lengte is 12 meter. De speler mag aan de linker- of de rechterkant van de eerste kegel starten, maar moet ze daarna afwisselend links en rechts passeren. Als de laatste kegel en ook de eindlijn gepasseerd zijn, legt de speler de bal op de grond en holt terug naar de startlijn voor een nieuwe bal en begint opnieuw. De speler herhaalt dit gedurende 60 seconden. Als een speler de controle over de bal verliest loopt de klok door. De speler pakt de weggerolde bal of de dichtstbijzijnde reservebal en mag verder gaan op een willekeurig punt van het parcours.

3. Puntentelling

Elke keer dat het midden tussen 2 kegels bereikt wordt krijgt de speler 1 punt, dus als het gehele parcours succesvol is afgelegd krijgt de speler 5 punten. De speler moet volgens de regels dribbelen en moet de controle hebben over de bal, tussen de middenpunt van de ene kegel naar de volgende om een punt te behalen. De eindscore is het aantal in 60 seconden met succes gepasseerde middenpunten tussen de kegels.

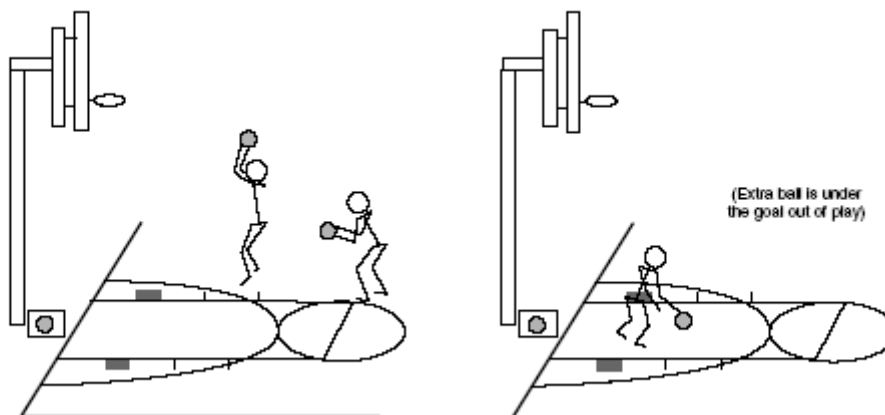
4. Begeleiding

Vrijwilligers beheren dit onderdeel, maar bemoeien zich niet met de spelers die de test afleggen. Vrijwilliger A legt de oefening uit aan de groep terwijl vrijwilliger B dit onderdeel voordoet. Vrijwilliger A geeft de bal aan de speler die de proef uitvoert, vraagt of hij klaar is en zegt dan "Ready?, Go" en telt hoeveel kegels gepasseerd worden in 60 seconden. Vrijwilligers B en C staan achter de reserveballen en halen of vervangen de weggerolde ballen. Vrijwilliger D houdt de tijd en de score bij. Elke vrijwilliger hoeft alleen dit onderdeel te regelen en het gebied te beheren.





Artikel 3: BSAT Shooting



1. Omschrijving

Een basketbalring, het geldende nationale vrijworp-gebied, op de grond klevende plakband, twee basketballen, één daarvan wordt aan de speler gegeven, de andere is voor het geval de bal wegspringt.

2. Test

Tijd: Een proef duurt 1 minuut.

De speler staat aan de linker- of de rechterkant van het kruispunt van de vrijworplijn met het vrijworp-gebied.

De speler dribbelt naar het doel en probeert een doelpunt te maken van buiten het 2,75 meter gebied. Een poging mag gewaagd worden vanaf elk punt buiten het 2,75 meter gebied, dat wel goed gemarkeerd moet zijn. (Dit vlak raakt de cirkel van het vrijworp-gebied)

De speler pakt na elke poging, geslaagd of niet de bal weer, dribbelt terug naar onverschillig welk punt buiten het 2,75 gebied en begint opnieuw.

De speler probeert zoveel mogelijk doelpunten te maken binnen de toegestane 2 minuten.

3. Puntentelling

Elk geslaagd doel binnen de 2 minuten wordt gewaardeerd met 2 punten.

4. Begeleiding

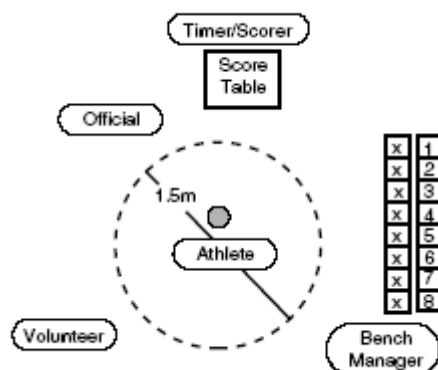
Vrijwilligers beheren dit onderdeel, maar bemoeien zich niet met de spelers die de test afleggen. Vrijwilliger A legt de oefening uit aan de spelers die de proef gaan afleggen, terwijl vrijwilliger B het onderdeel voordoet. Vrijwilliger A geeft de basketbal aan de speler die begint, vraagt of hij klaar is en zegt dan "Ready? Go". Hij telt hoeveel pogingen geslaagd zijn binnen de twee minuten. Vrijwilliger B staat achter de reservebal en haalt of vervangt de weggerolde ballen. Vrijwilliger C houdt de tijd en de score bij. Elke vrijwilliger hoeft alleen dit onderdeel te regelen en het gebied te beheren.





HOOFDSTUK 7: INDIVIDUELE SKILLS (Individuele Vaardigheidstest)

Artikel 1: Sneldribbelen (Speed dribble)



1. Benodigdheden

- Een meetlint
- Op de grond klevend plakband of kalkpoeder
- Een basketbal (maat van de bal: heren +14 jaar = 7/dames en kids -14 jaar = 5)
- Een stopwatch
- Een tafel voor de juryleden
- Een fluitje.

2. Omschrijving

Trek een cirkel met een diameter van 1,5 meter.

3. Reglement

- De speler mag slechts 1 hand gebruiken bij het dribbelen.
- De speler staat, of zit in een rolstoel of een andere stoel van gelijke afmetingen.
- De speler start en stopt met dribbelen op het fluitsignaal van de scheidsrechter.
- Gedurende de toegestane 60 seconden moet de speler zoveel mogelijk dribbels maken.
- De speler moet binnen de cirkel blijven.
- Als de bal de cirkel verlaat mag de bal aan de speler teruggegeven worden waarna de speler weer verder gaat.

4. Puntentelling

- De speler krijgt 1 punt per geldige dribbel binnen de 60 seconden.
- Het tellen stopt als de bal voor de derde maal de cirkel verlaat. Het onderdeel is daarmee afgelopen.





Artikel 2: Competitie in Individuele Vaardigheden

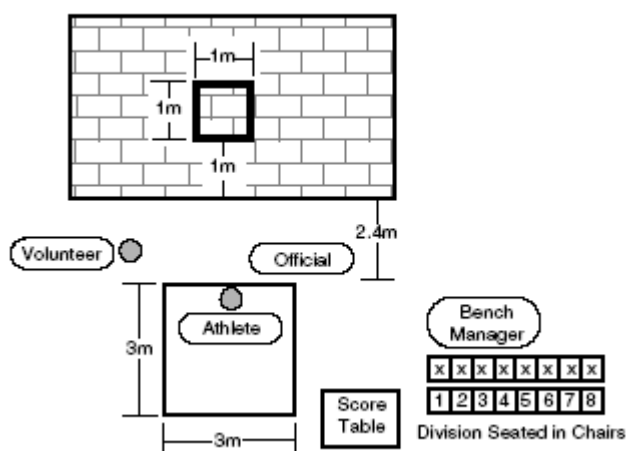
Er zijn 2 niveaus van Individuele Vaardigheden

1. Niveau 1:

3 Oefeningen maken deel uit van Niveau 1 Individuele Vaardigheden: Gericht passen (Target Pass), 10 meter dribbelen en Schieten (Spot Shots).

- Dit onderdeel is bedoeld om aan spelers met een lager vaardigheidsniveau de gelegenheid te geven aan een belangrijke wedstrijd deel te nemen. Het is niet bedoeld voor spelers die al ver gevorderd zijn in het basketbalspel.
- De eindscore van een speler is de optelsom van de drie scores behaald voor de afzonderlijke onderdelen.
- Een voorselectie van de spelers heeft plaats op basis van de individuele scores voor elk van de 3 onderdelen.
- Bijgevoegd zijn een aantal figuren waarop te zien is waar vrijwilligers kunnen staan. Het wordt aangeraden de vrijwilligers de hele tijd op hetzelfde veld te laten blijven om zo een samenhangend verloop van de verschillende tests te krijgen.

Onderdeel 1: Gericht passen (Target Pass)



- 1) Doel
Inzicht krijgen in de pasvaardigheden van een speler
- 2) Benodigdheden
Twee basketballen (voor dames en junioren mag een kleinere bal gebruikt worden met een omtrek van 72.4 cm, die tussen de 510 en 567 gram mag wegen), een vlakke wand, op de grond klevend plakband of kalkpoeder en een meetlint.





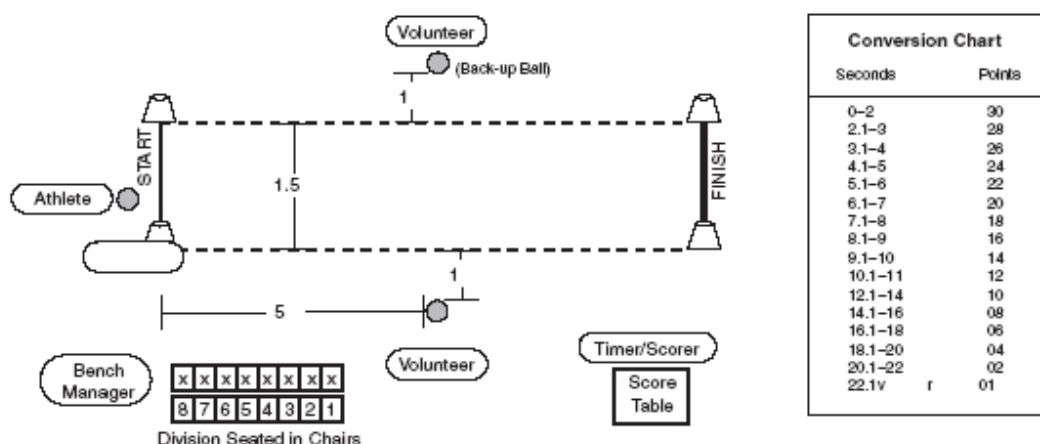
3) Omschrijving

Een vak van 1 bij 1 meter wordt getekend op een vlakke wand (bijvoorbeeld een muur) met krijt of kleefband. De onderste lijn van het vak is op 1 meter van de vloer. Een vak van 3 bij 3 meter wordt afgezet op het speelveld op 2.4 meter afstand van de vlakke wand. De speler moet in dit vak staan. Het voorste wiel van een deelnemer in een rolstoel mag niet over de lijn komen. De speler mag 5 keer proberen.

4) Puntentelling

- De speler krijgt 3 punten voor het raken van de muur binnen het getekende vak.
- De speler krijgt 2 punten voor het raken van de lijnen van het vak.
- De speler krijgt 1 punt als hij wel de muur raakt, maar niet in of op een deel van het vak.
- De speler krijgt 1 punt voor het vangen van de bal in de lucht of als die terugstuit vanaf de muur. De speler moet dan wel in het speelveld staan.
- De speler krijgt geen punten als de bal stuitert voordat de muur wordt geraakt. De eindscore is de optelsom van de 5 de pogingen.

Onderdeel 2: 10 meter dribbelen



1) Doel

Het meten en inzicht krijgen in de snelheid en vaardigheid van de speler om met een basketbal te dribbelen.

2) Benodigdheden

Drie basketballen (voor dames en junioren gelden weer de mogelijke uitzonderingen),
4 kegels, op de grond klevend plakband of kalkpoeder, een meetlint en een stopwatch.





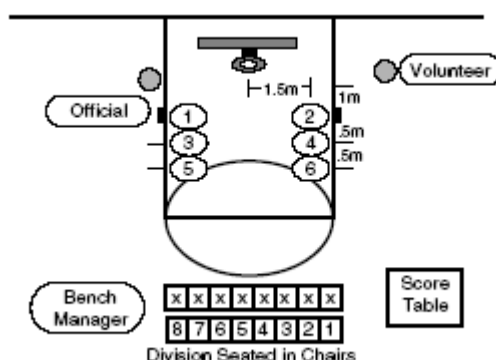
3) Omschrijving

- De speler begint achter de startlijn en dribbelt tussen de kegels.
- De speler begint met dribbelen en bewegen op het signaal van de scheidsrechter.
- De gehele 10 meter dribbelt de speler met één hand. Een speler in een rolstoel moet afwisselend 2 keer het wiel van zijn rolstoel aanduwen en 2 maal dribbelen om een goede dribbel te doen.
- De speler moet de eindlijn tussen de 2 kegels passeren en de bal in de handen nemen om de dribbeltest te beëindigen.
- Als de speler de controle over de bal verliest, dan tikt de tijd gewoon door.
- De speler mag de bal weer oppakken. Als de bal het dribbelveld verlaat, mag de speler de dichtstbijzijnde reservebal nemen of de weggerolde bal weer oppakken om de dribbel te vervolgen.

4) Puntentelling

- De klok gaat lopen vanaf het moment dat het startsignaal “Af” wordt gegeven en stopt wanneer de speler de eindlijn heeft gepasseerd en de bal in de handen heeft genomen.
- De speler krijgt een strafseconde voor elke foute dribbel (bv: met twee handen dribbelen of het dragen van de bal).
- De speler mag 2 keer proberen.
- De eindscore is het aantal strafseconden opgeteld bij het aantal seconden dat de speler heeft gedaan over deze oefening. Deze totale tijd wordt dan volgens de omrekeningstabel in punten omgezet.
- De beste score van de 2 pogingen telt. In het geval van gelijke score wordt de snelste tijd als doorslaggevend beschouwd.

Onderdeel 3: Schieten (Spot Shots)



1) Doel

De schietvaardigheid van de speler bepalen.





2) Benodigdheden

Twee basketballen (voor dames en junioren gelden de mogelijke uitzonderingen), op de grond klevend plakband of kalkpoeder, een meetlint, en een ring op 3.05 meter hoogte met bord (voor junioren mag een ring op 2.60 hoogte gebruikt worden).

3) Omschrijving

Er worden 6 posities op de grond gemarkeerd, 3 aan beide zijden van de ring.

- Posities 1 en 2 op 1,5 meter van de zijkant van de ring en 1 meter naar voren, gemeten vanaf de voorkant van de ring.
- Posities 3 en 4 op 1,5 meter van de zijkant en 1,5 meter naar voren.
- Posities 5 en 6 op 1,5 meter van de zijkant en 2 meter naar voren.
- De speler mag 2 keer proberen vanaf elke positie in de volgorde 2, 4, 6, 1, 3 en 5.

4) Puntentelling

- Gescoord vanaf de posities 1 en 2 krijgt de speler 2 punten.
- Gescoord vanaf de posities 3 en 4 krijgt de speler 3 punten.
- Gescoord vanaf de posities 5 en 6 krijgt de speler 4 punten.
- Voor elke poging waarbij niet gescoord wordt maar de bal wel de ring of het bord raakt, krijgt de speler 1 punt.
- De eindscore is de optelsom van de 12 pogingen.
- De totale eindscore voor de Individuele Vaardigheidstest is de optelsom van de eindscores van de 3 onderdelen.

2. Niveau 2:

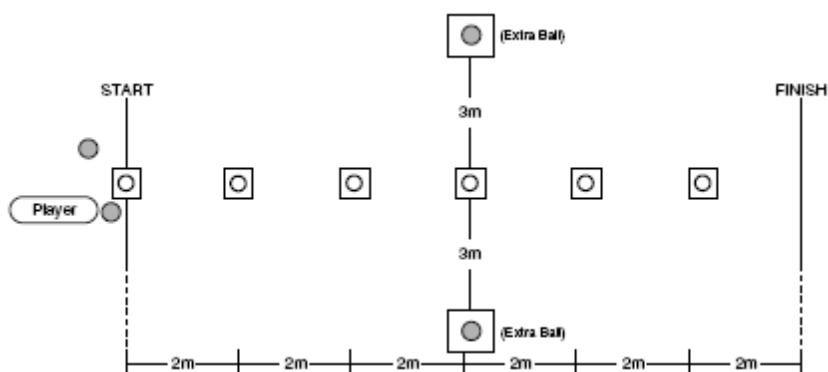
3 Oefeningen maak deel uit van Niveau 2 Individuele Vaardigheden: 12 meter dribbelen, ontvang en pas (Catch & Pass) en shooting (Perimeter Shooting).

- Dit onderdeel is bedoeld om aan spelers met een lager vaardigheidsniveau de gelegenheid te geven aan een belangrijke wedstrijd deel te nemen. Het is niet bedoeld voor spelers die al ver gevorderd zijn in het basketbalspel.
- De eindscore van een speler is de optelsom van de drie scores behaald voor de afzonderlijke onderdelen.
- Een voorselectie van de spelers heeft plaats op basis van de individuele scores voor elk van de 3 onderdelen.
- Bijgevoegd zijn een aantal figuren waarop te zien is waar vrijwilligers kunnen staan. Het wordt aangeraden de vrijwilligers de hele tijd op hetzelfde veld te laten blijven om zo een samenhangend verloop van de verschillende tests te krijgen.





Onderdeel 1: 12 meter dribbelen



1) Het doel is de snelheid en de vaardigheden van het dribbelen van de atleet te meten.

2) Omschrijving

Een gebied van het veld wordt afgezet (liefst langs de zijlijn of in het midden van het veld), 6 kegels, op de grond klevend plakband en 4 basketballen. Eén bal is in het bezit van de speler, 2 reserve basketballen liggen aan de zijkant voor het geval de bal wegspringt en nog een 3^e reservebal ligt klaar voor de voortgang van dit onderdeel

3) Test

De spelers moeten gedurende 60 seconden al dribbelend heen en terug tussen de kegels slalommen. De kegels worden in een rechte lijn, 2 meter van elkaar opgesteld, de totale lengte is 12 meter. De speler mag aan de linker- of de rechterkant van de eerste kegel starten, maar moet ze daarna afwisselend links en rechts passeren. De speler dribbelt rond de laatste kegel. De speler herhaalt dit gedurende 60 seconden. Als een speler de controle over de bal verliest loopt de klok door. De speler pakt de weggerolde bal of de dichtstbijzijnde reservebal en mag verder gaan op een willekeurig punt van het parcours.

4) Puntentelling

Elke keer dat het midden tussen 2 kegels bereikt wordt krijgt de speler 1 punt, dus als het gehele parcours succesvol is afgelegd krijgt de speler 5 punten. De speler moet volgens de regels dribbelen en moet de controle hebben over de bal, tussen het middenpunt van de ene kegel naar de volgende om een punt te behalen. De eindscore is het aantal in 60 seconden met succes gepasseerde middenpunten tussen de kegels.

5) Begeleiding

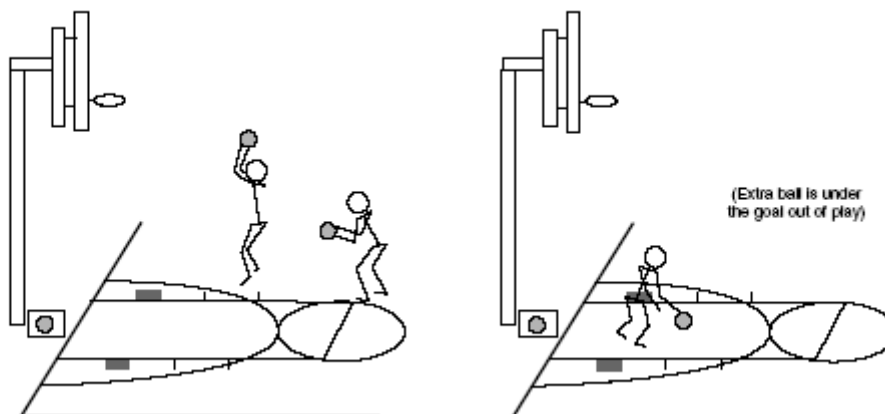
Vrijwilligers beheren dit onderdeel, maar bemoeien zich niet met de spelers die de test afleggen. Vrijwilliger A legt de oefening uit aan de groep terwijl vrijwilliger B dit onderdeel voordoet. Vrijwilliger A geeft de bal aan de speler die de proef uitvoert, vraagt of hij klaar is en zegt dan "Klaar?, Af" en telt hoeveel kegels gepasseerd worden in 60 seconden. Vrijwilligers B en C staan achter de reserveballen en halen of vervangen de weggerolde ballen. Vrijwilliger D houdt de tijd en de score bij. Elke vrijwilliger hoeft alleen dit onderdeel te regelen en het gebied te beheren.





Onderdeel 2: Shooting

- 1) Het doel is de shotvaardigheden van de atleet meten.



2) Omschrijving

Een basketbalmand, het geldende nationale vrijeworp-gebied, op de grond klevende plakband, twee basketballen, één daarvan wordt aan de speler gegeven, de andere is voor het geval de bal wegspringt.

3) Test

- Tijd: Een proef duurt 1 minuut
- De speler staat eender waar aan het vrijeworp-gebied.
- De speler dribbelt naar het doel en probeert een doelpunt te maken van buiten het 2,75 meter gebied. Een poging mag gewaagd worden vanaf elk punt buiten het 2,75 meter gebied, dat wel goed gemarkeerd moet zijn. (Dit vlak raakt de cirkel van het vrijeworp-gebied)
- De speler pakt na elke poging, geslaagd of niet, de bal weer, dribbelt al stuitend terug naar onverschillig welk punt buiten het 2,75 gebied en begint opnieuw.
- De speler probeert zoveel mogelijk doelpunten te maken binnen de toegestane tijd (1 minuut).

4) Puntentelling

Elk geslaagd doel binnen de minuut wordt gewaardeerd met 2 punten.

5) Begeleiding

Vrijwilligers beheren dit onderdeel, maar bemoeien zich niet met de spelers die de test afleggen. Vrijwilliger A legt de oefening uit aan de spelers die de proef gaan afleggen, terwijl vrijwilliger B het onderdeel voordoet. Vrijwilliger A geeft de basketbal aan de speler die begint, vraagt of hij klaar is en zegt dan "Klaar?, Af". Hij telt hoeveel pogingen geslaagd zijn binnen de twee minuten. Vrijwilliger B staat achter de reservebal en haalt of vervangt de weggerolde ballen. Vrijwilliger C houdt de tijd en de score bij. Elke vrijwilliger hoeft alleen dit onderdeel te regelen en het gebied te beheren.

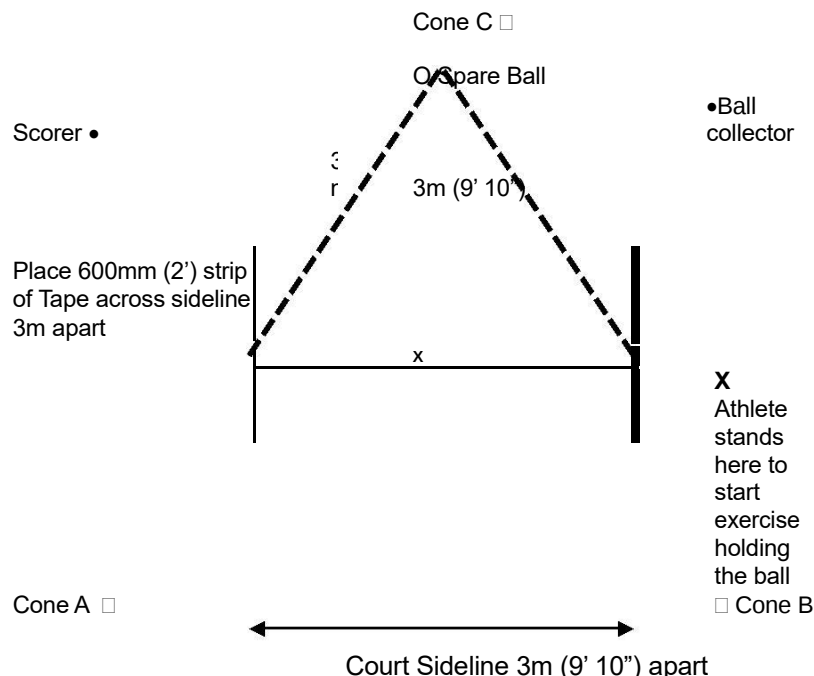




Onderdeel 3: Ontvangen & passen (Catch & Pass)

1) Het doel zijn de pas- en vangvaardigheden van de atleet te meten.

•Ball Feeder (Volunteer)



2) Omschrijving

- 2 kegels, 2 basketballen, vloertape, fluitje, scorebord en chronometer.
- 3 strepen tape van 60 cm lang zijn 3 meter van elkaar neergelegd.

De eindpunten worden door kegel A en B aangegeven. Kegel C staat 3 meter van elk eindpunt en vormt een driehoek.

- Een klein kruis wordt in het midden tussen kegel A en B geplakt. Dit is het beginpunt waar de atleet staat met de bal in zijn/haar handen.
- 'De passer' staat achter kegel C.
- Een reserve bal ligt naast kegel C.

3) Test

- Tijd: Een proef duurt 1 minuut
- Op het startsignaal past de atleet de bal naar 'de passer' (kegel C) en verplaatst zich zo snel mogelijk naar kegel A of B.
- Als de speler de eindlijn (kegel A of B) nadert of bereikt heeft, past 'de passer' de bal naar de atleet. De atleet dient de bal te vangen.
- De atleet moet minstens 1 voet over de eindlijn hebben op het moment hij/zij de bal vangt.
- De atleet moet de bal vangen en terug passen met een *borstpaspas* naar 'de passer' van achter de eindlijn. Beide voeten moeten achter de lijn staan bij het moment van de pas terug naar 'de passer'.
- Wanneer de atleet de bal heeft terug gepast, dan verplaatst hij/zij zich zo snel mogelijk naar de tegenovergestelde kegel om de volgende pas te ontvangen.





- De atleet blijft de oefening uitvoeren gedurende 60 seconden.
- Een botspas is toegestaan bij atleten van een lager vaardigheidsniveau

4) Puntentelling

- 1 punt voor iedere goed gemaakte pas naar 'de passer' (pas moet te vangen zijn).
- 1 punt voor iedere goed vangbal van de atleet (bal moet onmiddellijk vastgenomen worden)
- De atleet dient de bal onder controle te hebben, anders telt de score niet.





SCOREBLAD BASKETBAL BSAT

BSAT: rebound

30 seconden rebounds nemen.	2 Beurten	
Speler mag niet met voeten op grond staan wanneer hij de bal opvangt	Beurt 1	Beurt 2
Beste beurt		

BSAT dribbelen:12 meter slalom

60 seconden dribbelen. Elke gepasseerde kegel is 1 punt. Maximum 5 punten per 12 meter.	
Totaal aantal punten	

BSAT: 1 minuut shooting

Totaal aantal gescoorde shots	
Totaal van shooting	

PUNTENTOTAAL BSAT-TESTS

--





SCOREBLAD BASKETBAL SKILLS NIVEAU 1									
<i>Gericht passen (Target pass)</i>									
3 punten		Raakt de muur in het vierkant							
2 punten		Raakt de lijnen van het vierkant							
1 punt		Raakt enkel de muur							
0 punten		Bal botst voor de muur							
Extra punt		Bal wordt terug gecontroleerd opgevangen							
Vijf beurten – maximum 4 punten per beurt									
1		2		3		4		5	
Totaal van de 5 beurten									
<i>Puntenverdeling 10 meter dribbelen</i>									
Seconden	0-2	2.1-3	3.1-4	4.1-5	5.1-6	6.1-7	7.1-8	8.1-9	
Punten	30	28	26	24	22	20	18	16	
Seconden	9.1-10	10.1-12	12.1-14	14.1-16	16.1-18	18.1-20	20.1-22	22.1+	
Punten	14	12	10	8	6	4	2	1	
<i>10 meter dribbelen</i>						2 beurten			
Minimum 1 punt						beurt 1		beurt 2	
Voor elke ongeldige dribbel is er 1 seconde straf tijd									
Beste beurt									
<i>Schieten: Spots Shots</i>									
1 punt		Geen score, maar bal raakt de ring of het bord							
2 punten		Score spots 1 & 2							
3 punten		Score spots 3 & 4							
4 punten		Score spots 5 & 6							
<i>Schieten: Spot Shots</i>									
Spot 1		Spot 2		Spot 3		Spot 4		Spot 5	
Totaal van de 6 spots									
<i>60 seconden sneldribbelen (Speed dribble)</i>									
Elke correcte dribbel is 1 punt									
Totaal aantal dribbels									
PUNTENTOTAAL VAARDIGHEIDSTESTS									





SCOREBLAD BASKETBAL SKILLS NIVEAU 2

Dribbelen:12 meter slalom

60 seconden dribbelen.
 Elke gepasseerde kegel is 1 punt.
 Maximum 5 punten per 12 meter.

Totaal aantal punten

1 minuut shooting (2 punten per score)

Totaal aantal gescoorde shots

Totaal van shooting

Ontvangen en passen

1 punt voor goede vangbal

1 punt voor goede pas

Totaal

PUNTENTOTAAL TESTS NIVEAU 2

PUNTENTOTAAL TEST NIV 1 + TEST NIV 2

