



Basketbal

Sportreglement 2020

**Special
Olympics**
Nederland





Inhoud

1	Officiële regels	3
2	Officiële onderdelen.....	3
3	Snel dribbelen.....	3
4	Individuele vaardigheidstest.....	4
5	Teamvaardigheidstest.....	10
6	Teamwedstrijd.....	11
7	3x3 basketbal.....	13
8	Basketbal vaardigheidstest (BVT)	15
9	Veld en benodigdheden.....	17



1 Officiële regels

De officiële Special Olympics-sportreglementen voor basketbal zijn van toepassing op alle Special Olympics-wedstrijden. Als internationale sportorganisatie heeft Special Olympics deze regels opgesteld op basis van de basketbalreglementen van de Fédération Internationale de Basketball (FIBA). Deze regels zijn te vinden op de site van de wereldbasketbalbond <http://www.fiba.com>. In principe worden de regels van de FIBA of van de Nationale Basketbal Bond (NBB) toegepast, behalve als die in strijd zijn met de officiële Special Olympics-sportreglementen voor basketbal of Artikel 1. In die gevallen zullen de officiële Special Olympics-sportreglementen voor basketbal prevaleren.

Zie Artikel 1, <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules-Article-1.pdf>, voor meer informatie over gedragscodes, trainingsnormen, medisch en veiligheid, indeling, prijzen, criteria voor promotie naar hogere wedstrijd niveaus en Unified Sport (Verenigd Sport).

2 Officiële onderdelen

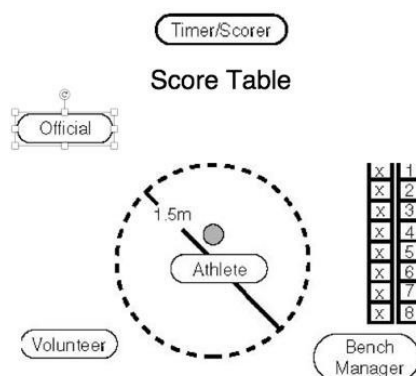
Hieronder volgt een lijst van officiële onderdelen die voor Special Olympics beschikbaar zijn. Deze zijn bedoeld om sporters met verschillende soorten mogelijkheden in staat te stellen het in competitieverband tegen elkaar op te nemen.

Organisaties mogen zelf bepalen welke wedstrijden ze aanbieden en zondig regels opstellen voor de organisatie ervan.

Coaches verzorgen trainingen en zoeken onderdelen uit die aansluiten bij de capaciteiten en interesses van elke sporter.

- Snel dribbelen
- Individuele vaardigheidstest
- Teamvaardigheidstest
- Teamwedstrijd: 5 tegen 5
- Halfveldbasketbal: 3 tegen 3
- Unified Sports® Teamwedstrijd (5 tegen 5)
- Unified Sports Halfveldwedstrijd (3 tegen 3)

3 Snel dribbelen





- 3.1 Benodigdheden
 - 3.1.1 Meetlint
 - 3.1.2 Vloertape of krijtstreep
 - 3.1.3 Eén basketbal (voor dames en junioren mag een kleinere bal gebruikt worden met een omtrek van 72,4 cm en een gewicht tussen de 510 en 567 gram).
 - 3.1.4 Stopwatch
 - 3.1.5 Teller
 - 3.1.6 Fluitje
- 3.2 Opstelling: Trek een cirkel met een diameter van 1,5 meter.
- 3.3 Reglement
 - 3.3.1 De sporter mag bij het dribbelen maar één hand gebruiken.
 - 3.3.2 Tijdens een wedstrijd moet de sporter staan, of in een rolstoel of soortgelijke stoel (dimensies) zitten.
 - 3.3.3 De sporter begint en stopt met dribbelen na het fluitsignaal.
 - 3.3.4 Er is een tijdslimiet van 60 seconden. Het is de bedoeling om in 60 seconden zo vaak mogelijk te dribbelen.
 - 3.3.5 Tijdens het dribbelen moet de sporter in de aangegeven cirkel blijven.
 - 3.3.6 Als de bal buiten de cirkel rolt, mag deze teruggegeven worden aan de sporter, waarna die verder dribbelt.
 - 3.3.7 Als de bal voor de derde keer buiten de cirkel terecht komt, wordt gestopt met tellen en is het onderdeel ten einde.
- 3.4 Puntentelling
 - 3.4.1 De sporter krijgt 1 punt per goede dribbel binnen de 60 seconden.

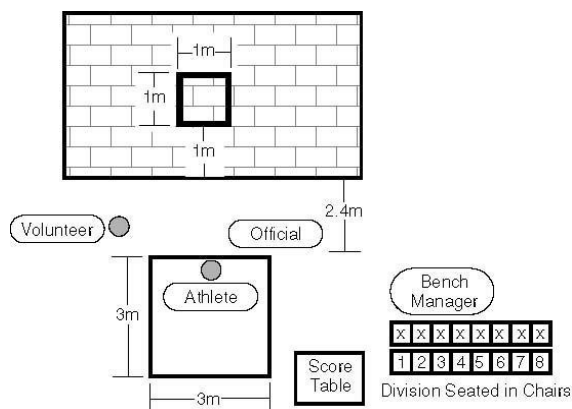
4 Individuele vaardigheidstest

Er zijn 2 levels binnen de individuele vaardigheidstesten

4.1 Niveau 1

De individuele vaardigheidstest bestaat uit drie onderdelen: gericht schieten, 10 meter dribbelen en Spot Shot (vanaf verschillende punten schieten). De eindscore van de test wordt bepaald door de drie scores van de afzonderlijke onderdelen bij elkaar op te tellen. Voor de wedstrijden worden de sporters in groepen verdeeld op basis van hun individuele uitslagen bij elk van de onderdelen. Ieder onderdeel is ook schematisch weergegeven in een tekening met het aanbevolen aantal vrijwilligers en hun positie. Het wordt aanbevolen om steeds dezelfde vrijwilligers bij hetzelfde onderdeel te laten staan om zo voor een bepaalde consistentie te zorgen.

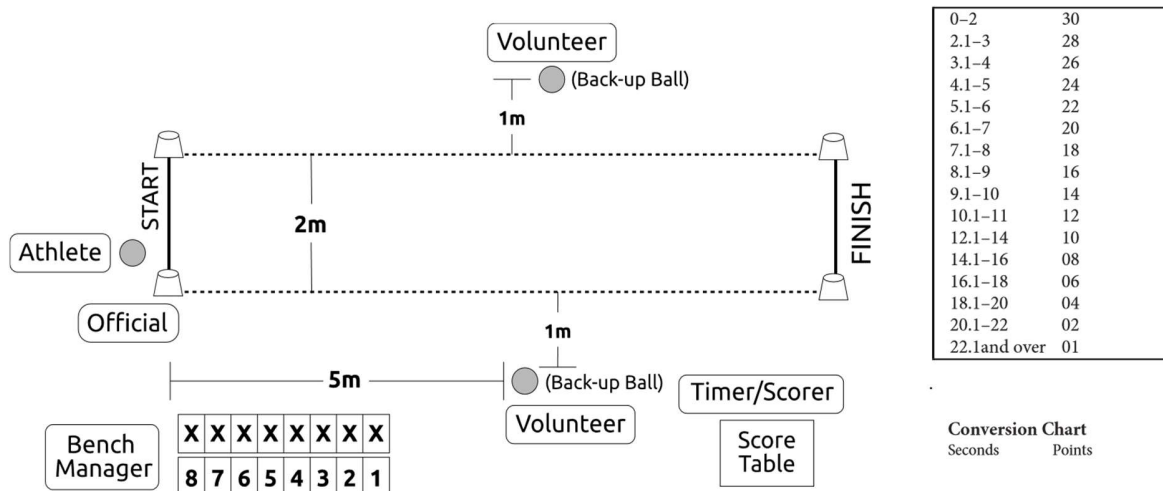
4.1.1 Onderdeel #1: Gerichte pass





- 4.1.1.1 Doel: meten van en inzicht krijgen in de vaardigheden van de sporter in het gericht schieten/ passen van de bal.
- 4.1.1.2 Benodigheden: Twee basketballen (voor dames en junioren mag een kleinere bal gebruikt worden met een omtrek van 72,4 cm en een gewicht tussen de 510 en 567 gram), een vlakke wand, vloertape of kalk en een meetlint.
- 4.1.1.3 Omschrijving: Op een vlakke muur wordt met tape of kalk een vierkant van 1 x 1 meter gemaakt. De onderste zijde van het vierkant is een meter van de vloer. Op 2,4 meter vanaf de wand wordt op het speelveld een vierkant gemarkeerd van 3 x 3 meter. De sporter moet in dat vlak gaan staan. Het voorste wielas van een rolstoel mag niet over de lijn komen. De sporter krijgt vervolgens vijf pogingen om te schieten.
- 4.1.1.4 Puntentelling
 - 4.1.1.4.1 De sporter krijgt 3 punten voor het raken van het afgezette vlak op de muur.
 - 4.1.1.4.2 De sporter krijgt 2 punten voor het raken van de lijnen van het vlak.
 - 4.1.1.4.3 De sporter krijgt 1 punt voor het raken van de muur maar niet in of op een deel van het vlak.
 - 4.1.1.4.4 De sporter krijgt 1 punt voor het vangen van de bal in de lucht als die terug stuitert vanaf de muur. De sporter moet dan wel in het vlak staan.
 - 4.1.1.4.5 De sporter krijgt geen punten als de bal stuitert voordat die de muur raakt. De totale score van de sporter is de som van alle vijf de pogingen.

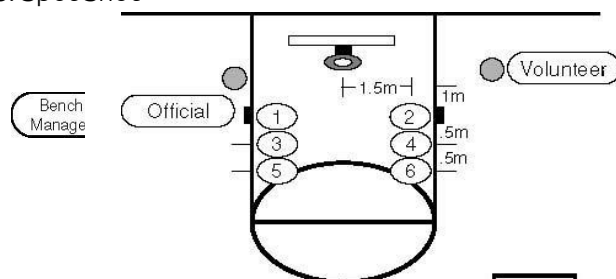
4.1.2 Onderdeel #2: 10 M Dribbelen





- 4.1.2.1 Doel: Meten van en inzicht krijgen in de snelheid en vaardigheid van de sporter bij het dribbelen met de bal.
- 4.1.2.2 De sporter begint vanachter de startlijn en tussen twee pylonen. De sporter begint op het teken van de scheidsrechter met dribbelen en bewegen. De sporter dribbelt 10 meter lang met de bal aan één hand. Een sporter in een rolstoel moet afwisselend twee keer het wiel van zijn rolstoel aanduwen en twee keer dribbelen. De dribbeltest is ten einde als de sporter de finishlijn tussen twee pylonen passeert en de bal in de handen neemt. Als de sporter de controle over de bal verliest, tikt de tijd door. De sporter mag dan de bal weer oppakken en verdergaan. Als de bal buiten de 2m lijn terechtkomt, mag de sporter de weggerolde bal of de dichtstbijzijnde reservebal pakken om de dribbel voort te zetten.
- 4.1.2.3 Puntentelling:
- 4.1.2.3.1 De klok gaat lopen op het moment dat het startsignaal 'Go' wordt gegeven en stopt wanneer de sporter de finishlijn heeft gepasseerd en de bal in de handen heeft genomen.
- 4.1.2.3.2 De sporter krijgt een strafseconde voor elke foute dribbel (bijvoorbeeld met twee handen dribbelen of het dragen van de bal).
- 4.1.2.3.3 De sporter krijgt twee pogingen. De eindscore is het aantal strafseconden opgeteld bij het aantal seconden dat de sporter heeft gedaan over deze oefening. Deze totale tijd wordt omgezet in punten in de conversatietabel (hierboven).
De beste score over de twee pogingen telt. In het geval van gelijke score wordt de snelste tijd als doorslaggevend beschouwd.

4.1.3 Onderdeel #3: Spot Shot



Divisie gezeten in stoelen

- 4.1.3.1 Doel: Meten van en inzicht krijgen in de schietvaardigheden van de sporter.
- 4.1.3.2 Benodigdheden: Twee basketballen (voor dames en junioren mag een kleinere bal gebruikt worden met een omtrek van 72,4 cm en een gewicht tussen de 510 en 567 gram), vloertape of kalk, een meetlint en een basket van 3,05 meter hoog met bord (voor junioren mag een basket van 2,44 meter hoogte gebruikt worden).
- 4.1.3.3 Op de vloer worden zes punten aangegeven, gemeten vanaf de voorkant van de basket. De sporter heeft vanaf elk van de zes plekken twee pogingen om te scoren in de volgorde 2, 4, 6 en dan 1, 3 en 5. De punten worden als volgt gemarkeerd:
- 4.1.3.3.1 Plek 1 en 2 op 1,5 meter naar links en rechts en 1 meter naar voren.
- 4.1.3.3.2 Plek 3 en 4 op 1,5 meter naar links en rechts en 1,5 meter naar voren.
- 4.1.3.3.3 Plek 5 en 6 op 1,5 meter naar links en rechts en 2 meter naar voren.



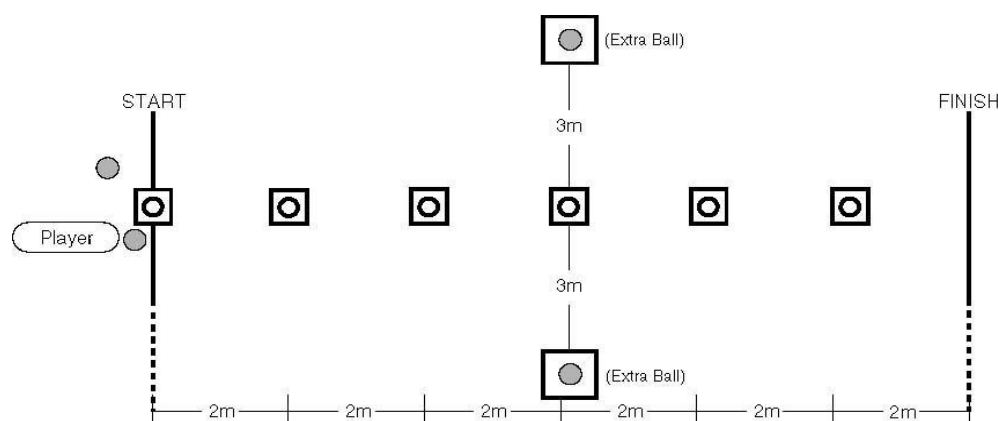
4.1.3.4 Score

- 4.1.3.4.1 Elke treffer vanaf de plekken 1 en 2 is 2 punten waard.
- 4.1.3.4.2 Elke treffer vanaf de plekken 3 en 4 is 3 punten waard.
- 4.1.3.4.3 Elke treffer vanaf de plekken 5 en 6 is 4 punten waard.
- 4.1.3.4.4 Een bal die niet door het net gaat, maar wel het bord of de ring raakt, is 1 punt waard.
- 4.1.3.4.5 Het totaal aantal punten verkregen uit de twaalf pogingen bepaalt de score van de sporter.
- 4.1.3.4.6 De uiteindelijke score voor de individuele vaardigheidstest wordt bepaald door de scores die behaald zijn bij elk van de drie afzonderlijke onderdelen bij elkaar op te tellen.

4.2 Level 2:

De individuele vaardigheidstest voor level 2 bestaat uit 3 onderdelen. 12 meter dribbel, vangen en gooien en cirkel schieten. De uiteindelijke individuele score van de sporter wordt bepaald door de 3 scores van de afzonderlijke onderdelen bij elkaar op te tellen. Voor de wedstrijden worden de sporters in groepen verdeeld op basis van hun individuele uitslagen bij elk van de onderdelen. Ieder onderdeel is ook schematisch weergegeven in een tekening met het aanbevolen aantal vrijwilligers en hun positie. Het wordt aanbevolen om steeds dezelfde vrijwilligers bij het hetzelfde onderdeel te laten staan om zo voor een bepaalde consistentie te zorgen.

4.2.1 Event 1 12 meter dribbel



4.2.1.1 Doel: Meten van de snelheid en vaardigheid van de sporter bij het dribbelen met de bal.

4.2.1.2 Benodigheden: Een deel van het basketbalveld (bijvoorbeeld langs de zijlijn of de middenlijn), zes pylonen, vloertape en twee basketballen – één voor de speler en nog een reservebal om de voortgang van dit onderdeel te verzekeren

4.2.1.3 Omschrijving:

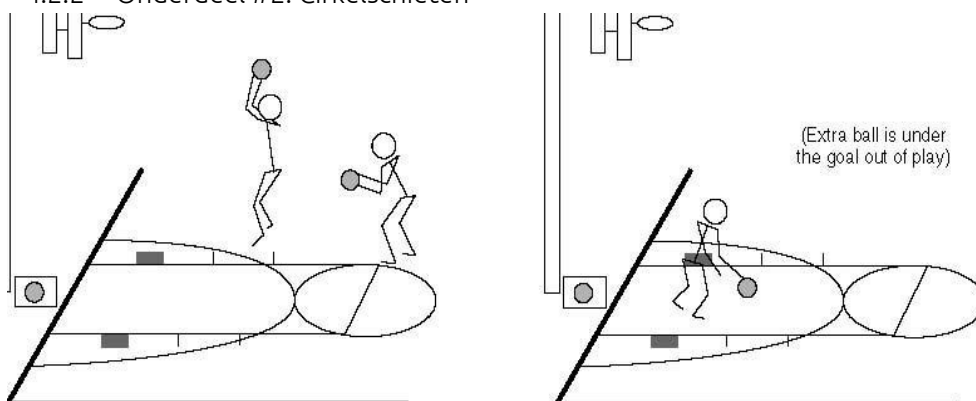
4.2.1.3.1 Een speler moet met de bal aan de hand links en rechts langs zes pylonen dribbelen. Deze staan op een lijn van in totaal 12 meter, steeds 2 meter van elkaar af.

4.2.1.3.2 De sporter mag zowel links als rechts van de eerste pylon begonnen waar, maar moet daarna elke pylon afwisselende passeren.



- 4.2.1.3.3 Als de laatste pylon is gepasseerd en daarna de finishlijn, de sporter dribbelt rond de laatste pylon en terug door de slalom en passeert elk obstakel afwisselend naar rechts en naar links. Dit proces wordt herhaald totdat de tijd wordt geroepen.
- 4.2.1.3.4 De tweede en resterende ballen worden allemaal op de grond gelegd zodat de terugkerende atleet deze kan ophalen en verder kan gaan.
- 4.2.1.3.5 De sporter herhaalt dit 60 seconden lang. Als een sporter de controle over de bal verliest, loopt de klok door.
- 4.2.1.3.6 De sporter pakt dan de weggerolde bal of een reservebal en mag doorgaan op een willekeurig punt in het parcours.
- 4.2.1.4 Tijd: 60 seconden per pogingen.
- 4.2.1.5 Puntentelling: Elke keer dat een pylonen bereikt wordt, levert 1 punt op. Dus als het gehele parcours succesvol is afgelegd (start tot retour), krijgt de sporter 10 punten. De sporter moet volgens de regels dribbelen en controle hebben over de bal tussen de midden punten om een punt te krijgen voor het passeren van een pylon. De eindscore komt tot stand door het aantal met succes gepasseerde pylonen in 60 seconden.
- 4.2.1.6 Begeleiding
 - 4.2.1.6.1 Dit onderdeel wordt geleid door vrijwilligers, maar die bemoeien zich niet met de speler die de test aflegt. Vrijwilliger A instrueert de groep, terwijl vrijwilliger B dit onderdeel voordoet. Vrijwilliger A geeft de bal aan de sporter die de test aflegt, vraagt of hij klaar is en zegt dan 'klaar, af' en telt vervolgens hoeveel pylonen er gepasseerd worden in 60 seconden.
 - 4.2.1.6.2 Vrijwilligers B en C staan achter de reserveballen en halen of vervangen een weggerolde bal. Vrijwilliger D houdt de tijd en de score bij. Elke vrijwilliger mag alleen de test uitvoeren en het veld bewaken.

4.2.2 Onderdeel #2: Cirkelschieten



- 4.2.2.1 Doel: Meten van de vaardigheid van de sporter bij het schieten.
- 4.2.2.2 Benodigdheden: Een basket, het nationaal geldende vrijeworpg gebied, vloertape en twee basketballen – één daarvan wordt aan de sporter gegeven, de andere is voor het geval de bal wegspringt.



4.2.2.3 Omschrijving

4.2.2.3.1. De speler staat op de vrijeworplijn binnen het vrijeworpgebied.

4.2.2.3.2 De speler dribbelt naar de basket en probeert een doelpunt te maken van buiten het 2,75 meter-gebied. Een poging mag gewaagd worden van elk punt buiten het 2,75 meter-gebied, dat is aangegeven met een stippellijn (het vrijeworp vak, voor zover dat binnen de 2,75 meter ligt, hoort daarbij).

4.2.2.3.3 Na de poging, geslaagd of mislukt, pakt de speler de bal opnieuw op, dribbelt buiten het 2,75 meter-gebied, en probeert nogmaals te scoren.

4.2.2.3.4 Binnen de gestelde minuut doet de speler zo veel mogelijk pogingen om te scoren.

4.2.2.4 Tijd: 60 seconden per pogingen.

4.2.2.5 Puntentelling; Elk doelpunt binnen de minuut levert 2 punten op.

4.2.2.6 Begeleiding

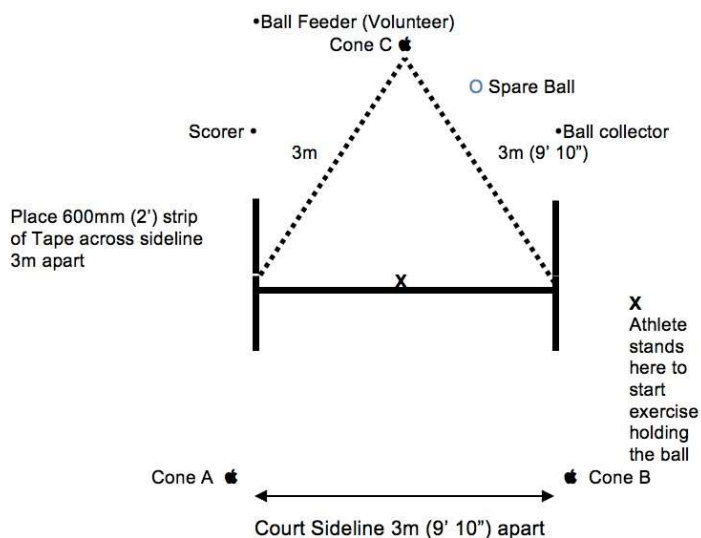
4.2.2.6.1 Dit onderdeel wordt geleid door vrijwilligers, maar die bemoeien zich niet met de speler die de test aflegt. Vrijwilliger A instrueert de groep, terwijl vrijwilliger B dit onderdeel voordoet.

4.2.2.6.2 Vrijwilliger A geeft de bal aan de sporter die de test aflegt, vraagt of hij klaar is en zegt dan 'klaar, af' en telt vervolgens hoeveel doelpunten de speler maakt in 1 minuut.

4.2.2.6.3 Vrijwilliger B heeft de reservebal en haalt of vervangt een weggerolde bal. Vrijwilliger C houdt de tijd en score bij.

4.2.2.6.4 Elke vrijwilliger mag alleen de test uitvoeren en het veld bewaken.

4.2.3 Onderdeel 3 Gooien en vangen



4.2.3.1 Doel meten van de vaardigheid bij het passeren en vangen.

4.2.3.2 Benodigdheden:

4.2.3.2.1 3 pylonen, 2 basketballen, vloertape, fluitje, score tafel en klok.

4.2.3.2.2 Twee stroken tape van 600 millimeter lang worden over de zijlijn van het veld gelegd, drie meter uit elkaar bij pylonen A en B. Pylong C wordt drie meter van elk uiteinde van de zijlijn gelegd en vormt een driehoek.



- 4.2.3.2.3 Een klein kruis gemaakt van tape wordt in het midden van kegels A en B gelegd, waar de atleet staat en de basketbal vasthoudt om met de oefening te beginnen.
- 4.2.3.2.4 De bal feeder staat achter Pylon C.
- 4.2.3.2.5 Een reservebal wordt naast Pylon C geplaatst.
- 4.2.3.3 Omschrijving
 - 4.2.3.3.1 Wanneer het startsein wordt gegeven, gooit de speler de bal naar de feeder en gaat dan snel naar pion A of pion B.
 - 4.2.3.3.2 Wanneer de speler de eindlijn nadert of bereikt, gooit de feeder de bal naar de speler om de bal te vangen.
 - 4.2.3.3.3 De speler MOET ten minste EEN voet over eindlijn hebben wanneer deze de bal vangt.
 - 4.2.3.3.4 De speler moet de bal vangen en dan weer teruggooien naar de feeder vanaf de eindlijn. Een of beide voeten mogen op de grond staan, maar moeten beide achter de lijn staan tijdens het moment wanneer de bal weer naar de feeder wordt gegooid.
 - 4.2.3.3.5 Wanneer de sporter de bal heeft gegooid, gaat hij snel naar de pion aan de overkant om de volgende pass te ontvangen.
 - 4.2.3.3.6 De speler gaat voor 60 seconden door met doorgeven, bewegen langs de lijn en vangen van de bal
 - 4.2.3.3.7 Een bounce pass kan gebruikt worden bij minder bekwame sporters of sporters met een lichamelijke handicap.
- 4.2.3.4 Tijdsduur: 60 seconden voor een poging.
- 4.2.3.5 Puntentelling
 - 4.2.3.5.1 Een punt wordt behaald voor elke goede pass die naar de feeder wordt gemaakt (de gooi moet te vangen zijn).
 - 4.2.3.5.2 Een punt wordt behaald voor elke goede vang door de speler (niet wanneer de speler controle over de bal verliest e.g. bijvoorbeeld tussentijds de grond raakt).
 - 4.2.3.5.3 De spelers moeten de bal onder controle hebben gedurende elk moment om een punt te behalen.

5 Teamvaardigheidstest

- 5.1 Benodigheden
 - 5.1.1 Twee basketballen (voor dames en junioren mag een kleinere bal gebruikt worden met een omtrek van 72,4 cm en een gewicht tussen de 510 en 567 gram),
 - 5.1.2 Meetlint,
 - 5.1.3 Vloertape of kalk,
 - 5.1.4 Een basket met bord (voor junioren mag een lagere basket gebruikt worden, op 2,44 meter),
 - 5.1.5 Scoretabellen,
 - 5.1.6 Scorebord.
- 5.2 Opstelling
 - 5.2.1 Markeer vijf plekken op de vloer, gelijk aan een 2-1-2-verdedigingszone met een afstand van 4 meter tussen de spelers op die posities (zie tekening boven).
 - 5.2.2 Markeer positie 5 op 2 meter van de basket.
 - 5.2.3 Teams moeten van tevoren een wedstrijdformulier overleggen.
 - 5.2.4 Teams moeten hetzelfde genummerde shirt dragen.



5.3 Regels

- 5.3.1 De leider van dit onderdeel bepaalt hoeveel wedstrijden er worden gespeeld. Twee teams van vijf spelers staan opgesteld aan de beide kanten van het veld. Er speelt één team tegelijk.
- 5.3.2 De wedstrijd bestaat uit twee helften van vijf rondes. Gedurende een helft krijgt elke speler op alle vijf de posities een kans.
- 5.3.3 Elke speler van het startende team probeert de bal te vangen en dan door te gooien naar een volgende speler.
- 5.3.4 Aan het begin van elke ronde geeft de scheidsrechter de bal aan de speler op positie 1.
- 5.3.5 De speler op positie 1 gooit de bal naar de speler op positie 2, die naar de speler op positie 3, die naar 4 en die naar 5.
- 5.3.6 Sporters mogen op elke manier de bal naar elkaar toe spelen, zo lang het maar in de juiste volgorde is. Een stuiter is toegestaan als het bij één stuiter blijft.
- 5.3.7 Als de bal voorbij een speler wordt gegooid, dan mag de scheidsrechter of de speler zelf de bal weer terug in het spel brengen. De speler moet alleen wel weer op zijn positie gaan staan voordat hij de bal naar de volgende gooit. Een goede pass is een pass die binnen het bereik van de ontvangende speler ligt.
- 5.3.8 Als de bal speler 5 bereikt, mag er een doelpoging gedaan worden.
- 5.3.9 Slam dunks zijn niet toegestaan en tellen niet mee in de score.
- 5.3.10 De speler op plek 5 heeft tijdens de ronde maar één kans om te scoren.
- 5.3.11 Na de schotpoging van speler 5 is de ronde ten einde.
- 5.3.12 Na deze eerste ronde is het tweede team op de andere speelhelft aan de beurt.
- 5.3.13 Na elke ronde draaien de spelers door naar de volgende positie.
- 5.3.14 Na elke ronde is het andere team aan de beurt. De eerste helft van de wedstrijd is voorbij als elk team vijf rondes heeft gehad.
- 5.3.15 De pauze tussen de twee helften duurt 5 minuten.
- 5.3.16 Na de pauze wisselen de teams van helft om vervolgens vijf nieuwe rondes te spelen.
- 5.3.17 Wisselen mag alleen na afloop van een ronde.
- 5.3.18 Coaches moeten aan de zijlijn blijven, ten minste 4 meter van de posities 2 en 4. Zij mogen verbale of fysieke instructies geven aan de spelers. Dove spelers mogen hulp krijgen bij het positioneren.

5.4 Puntentelling

- 5.4.1 Het team krijgt 1 punt voor een correcte pass.
- 5.4.2 Het team krijgt 1 punt voor elke gevangen bal.
- 5.4.3 Het team krijgt 2 punten voor een gemaakt doelpunt.
- 5.4.4 Het team krijgt 1 bonuspunt voor elke succesvolle ronde, passen, vangen en gemaakt velddoelpunt.
- 5.4.5 Een team kan in één helft maximaal 55 punten verzamelen.
- 5.4.6 De eindscore ontstaat door de scores van de tien rondes bij elkaar op te tellen.
- 5.4.7 Het team met de meeste punten wint.
- 5.4.8 Bij gelijkspel na reguliere speeltijd moeten extra rondes worden gespeeld. Het eerste team dat in een ronde meer punten scoort dan de tegenstander, is de winnaar.

6 Teamwedstrijd

6.1 Divisioning

- 6.1.1 Voorafgaand aan een wedstrijd moet de hoofdcoach van elke speler de scores overleggen van twee vaardigheidstests (VT), te weten dribbelen en cirkelschieten.
- 6.1.2 Deze tests zijn alleen bedoeld om spelers/teams in te delen in divisies van gelijke sterktes; het zijn dus geen wedstrijdonderdelen waarmee medailles en vaantjes kunnen worden verdiend. Meer informatie over de VT volgt in sectie D.)



- 6.1.3 De hoofdcoach moet ook vijf spelers aanwijzen die volgens hem het beste veldspel hebben door een kruisje achter hun namen te zetten op het wedstrijdformulier.
- 6.1.4 De teamscore wordt bepaald door de scores van de beste zeven spelers bij elkaar op te tellen en het totaal te delen door zeven.
- 6.1.5 Teams worden in eerste instantie ingedeeld op basis van de VT-teamscore.
- 6.1.6 Het indelen van de spelers wordt afgerond met één of meerdere classificatierondes.
- 6.1.7 In de classificatieronde spelen de teams één of meer wedstrijden van ten minste 6 minuten.
 - 6.1.7.1 Teams kunnen tijdens het pool speelproces uit elke pool worden verplaatst om een competitief evenwicht te behouden. De Divisiecommissie behoudt zich het recht voor om de divisie aan te passen voorafgaand aan de medaillieronde.
 - 6.1.7.2 Alles zal in het werk worden gesteld om de integriteit van de spellen en het splitsingsproces te garanderen. Het uiteindelijke doel van de commissie is om divisies te selecteren met teams van vergelijkbare capaciteiten. De beslissing van de commissie is definitief en mogelijk niet ging in beroep / protesteerde.
- 6.1.8 Elk team moet alle spelers laten spelen.

6.2 Wedstrijdaanpassingen

Hieronder volgen enkele aanpassingen van de regels van de FIBA en de NBB die gebruikt mogen worden bij Special Olympics-basketbalteamwedstrijden. Deze aanpassingen zijn optioneel; het is aan elk afzonderlijk Special Olympics-programma om te beslissen of ze ook echt gebruikt worden.

- 6.2.1 De duur van de wedstrijd kan naar inzicht van de wedstrijdleader aangepast worden.
- 6.2.2 De shot klok van 24-second or 30-second mag naar inzicht van de wedstrijdmanagementteam worden gebruikt.
- 6.2.3 Een speler mag twee stappen meer nemen dan volgens de regels van de NBB is toegestaan. Maar als er vervolgens door duidelijk behaald voordeel wordt gescoord, dan wordt direct gefloten voor een overtreding.
- 6.2.4 Een vrije worp wordt maximaal 10 seconden nadat de speler de bal van een van de officials heeft gekregen, genomen.
- 6.2.5 Tijdens de aanvalshelft mag de inworp direct terug gegooid worden naar de verdedigingshelft
- 6.2.6 Vijf seconden voor een dicht bewaakt tellen alleen in de voorhof.
- 6.2.7 Twee vrije worpen zijn gegund (niet te schieten) te beginnen na de 4e fout in elke helft (inclusive technische fouten).
- 6.2.8 Als een medisch hulpmiddel gedragen moet worden tijdens de wedstrijd dan moet dit voorafgaand de wedstrijd worden goedgekeurd. Hieronder vallen ook materialen die betrekking hebben op het gezicht, onderarm, knie of lager. Een medisch document moet aantonen dat dit noodzakelijk is.

6.3 Team en Spelers

- 6.3.1 Een team bestaat uit vijf spelers.
- 6.3.2 Een team mag, inclusief wissels, uit maximaal tien spelers bestaan.

6.4 Uniform/Kleding

- 6.4.1 Alle spelers moeten basketbalkleding met geïdentificeerde nummers en zaalsportschoenen met een platte rubberen zool.
- 6.4.2 Het gehele team moet identieke uniforme shirts en broeken in dezelfde kleur en stijl.
- 6.4.3 Onder shirts, indien versleten, moeten overeenkomen met de kleur van het algemene t-shirt. De ondershirts kunnen door alle of een paar spelers gedragen worden. Alle ondershirts moeten korte mouwen hebben of een topje. Het ondershirt mag niet gesneden of rafelige randen hebben.
- 6.4.4 Hoofddeksels: Hoofdbedekking zijn toegestaan, maar moeten zich houden aan de FIBA-regels.
 - 6.4.4.1 Het moet aan dezelfde veiligheidsnormen voldoen als voor een medische hoofdbedekking. De hoofdbedekking moet een enkele, effen kleur hebben zonder opsmuk.
- 6.4.5 Personen **die** niet voldoen aan een uniforme regelgeving zal worden uitgesloten van deelname aan het evenement.



7 3x3 basketbal

7.1 Divisioning

7.1.1 Voor de wedstrijd moet de hoofdcoach voor elke speler de scores overleggen van de VT dribbelen en cirkelschieten.

7.1.2 De hoofdcoach moet ook drie spelers aanwijzen die volgens hem het beste veldspel hebben door een kruisje achter hun namen te zetten op het wedstrijdformulier.

7.1.3 De teamscore wordt bepaald door de scores van de beste vier spelers bij elkaar op te tellen en het totaal te delen door vier.

7.1.4 Teams worden aanvankelijk ingedeeld op basis van de VT-teamscore.

7.1.5 Het indelen van de spelers wordt afgerond met één of meerdere classificatierondes.

7.1.5.1 In de classificatieronde spelen de teams één of meer wedstrijden van ten minste 6 minuten.

7.1.5.1.1 Teams kunnen tijdens het pool speelproces uit elke pool worden verplaatst om een competitief evenwicht te behouden. De Divisiecommissie behoudt zich het recht voor om de divisie aan te passen voorafgaand aan de medailleronde.

7.1.5.1.2 Alles zal in het werk worden gesteld om de integriteit van de spellen en het splitsingsproces te garanderen. Het uiteindelijke doel van de commissie is om divisies te selecteren met teams van vergelijkbare capaciteiten. De beslissing van de commissie is definitief en mogelijk niet ging in beroep / protesteerde.

7.1.6 Elk team moet alle spelers laten spelen.

7.2 Het Doel

7.2.1 3x3 basketbal kan gebruikt worden om het aantal teams voor de Special Olympics basketbal competitie te vergroten.

7.2.2 Het is ook een middel om spelers met beperktere mogelijkheden te laten doorstromen naar een wedstrijd op een volledig veld.

7.2.3 Desondanks moet worden geprobeerd om zo veel mogelijk officiële wedstrijden te spelen.

7.3 Speelveld en Benodigheden

7.3.1 Bij 3x3 kan een helft van het officiële veld gebruikt worden. Dit deel wordt begrensd door een achterlijn onder de basket, twee zijlijnen en de middenlijn.

7.3.2 Alle spelers van eenzelfde team dragen een uniform shirt dat voor en achter dezelfde effen kleur heeft. Elke speler heeft een nummer op de voor- en achterkant in enkelvoudige Arabische cijfers. Deze cijfers zijn ten minste 10 centimeter hoog op de voorkant en 20 centimeter op de achterkant, en niet minder dan 2 centimeter breed. Nadere specificaties worden nationaal bepaald.

7.4 Team en Spelers

7.4.1 Een team kan tot vijf spelers hebben, met drie basisspelers en twee wisselers.

7.4.2 3x3 basketbal wordt gespeeld met 3 tegen 3. Elk team moet de wedstrijd met drie spelers beginnen, anders wordt de wedstrijd verloren verklaard. Voor Unified 3x3 is de verhouding één atleet en één partner. Een team mag niet onder het minimum van twee atleten komen vanwege een blessure, maar moet ten minste één atleet op het veld hebben om het spel te voltooien. Als er geen atleten ' overblijven vanwege diskwalificatie of blessure, moet het team de wedstrijd verbeuren.

7.5 Het Spel

7.5.1 De wedstrijd duurt 10 minuten of tot een team binnen die tijd 21 punten heeft gescoord. Een velddoelpunt telt voor 1 punt. Een doelpunt dat gemaakt wordt vanuit het driepuntengebied telt voor 2 punten.

7.5.1.1 De klok stilgezet voor dode-bal situaties (e.g., overtredingen, fouten, velddoelpunten en time-outs).

7.5.1.2 De wedstrijd begint met het opgooien van een muntje. Het team dat de coinflip wint, beslist of het de bal pakt of laat, om mogelijk verlengde tijd te halen. De wedstrijd wordt dus niet geopend met een sprongbal voor beide partijen. Alle opvolgende springenballen worden vervolgens om de beurt genomen.



7.5.1.3 Als verlenging vereist is vanwege een gelijkspel aan het einde van het reguliere spel, begint het team dat de wedstrijd niet met balbezit begon, aan de verlenging. Het eerste team dat twee punten scoort, wint het spel

7.6 De wedstrijd

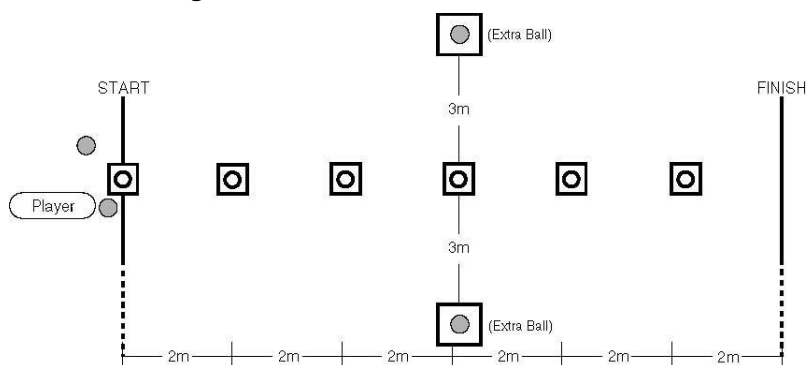
- 7.6.1 De scheidsrechter heeft de bal na alle momenten dat het spel wordt stilgelegd.
 - 7.6.2 De bal is dood nadat er voor een fout of een overtreding is gefloten en op alle andere momenten dat de scheidsrechter fluit. Na een velddoelpunt is gemaakt, de bal is leven.
 - 7.6.3 Nadat er gescoord is, krijgt de tegenstander de bal. Een speler van een niet-scorend team zal het spel hervatten door te dribbelen of de bal te passen in het speelveld direct onder de basket (niet van achter de achterlijn) om op het speelveld achter de boog te plaatsen. Het verdedigende team mag niet om de bal spelen in het "no-charge-semi-circle gebied" onder de basket. Echter, als een speler is vervuild in de handeling van het schieten en maakt de mand, het veld doelpunt wordt toegekend, en bekroond met 1 of 2 vrije worpen.
 - 7.6.4 Het bezit van de bal die aan een van beide ploegen wordt gegeven na een dead-ball-situatie zal beginnen met een schaa-bal, d.w.z. een uitwisseling van de bal (tussen de verdedigende en de aanvallende speler) achter de boog bovenaan het speelveld.
 - 7.6.5 Bij elke verandering van balbezit moet het team dat zojuist in balbezit is gekomen de bal terug achter de boog nemen. Hierbij moet de bal óf een voet van de speler die in balbezit is, de lijn hebben geraakt of achter de lijn geweest zijn.
 - 7.6.6 Als er een doelpoging wordt gewaagd zonder dat de bal eerst weer achter de vrijeworplijn is geweest, is er sprake van een overtreding. Als een poging wordt gedaan door de verdediging na een verkregen balbezit zonder het terug achter de boog te nemen, keert het balbezit terug naar de overtreding als een dode bal en begint het spel met een schaa-bal achter de boog bovenaan het speelveld.
 - 7.6.7 In een dode bal situatie mag er gewisseld worden. De wisselspeler mag het spel betreden nadat zijn / haar teamgenoot het veld verlaat en een fysiek contact (d.w.z. handbewegingen) met hem / haar tot stand heeft gebracht achter de achterlijn tegenover de basket. Wissels vereisen geen actie van de scheidsrechters of tafelofficials.
 - 7.6.8 Per wedstrijd heeft een team recht op een time-out van 60 seconden. De scheidsrechter kan ook een time out geven als een speler geblesseerd is.
 - 7.6.9 Als twee spelers de bal zó stevig vasthebben, dat balbezit alleen nog verkregen kan worden door brute kracht te gebruiken (jump ball situatie), dan wordt de bal toegewezen aan het verdedigende team.
 - 7.6.10 Op velden waar de basketdrager binnen de lijnen van het veld staat, is een speler die de drager raakt niet buiten de lijnen geweest, tenzij diegene in balbezit is. Een bal die de drager raakt, wordt als uit beschouwd. De drager mag niet gebruikt worden om enig voordeel te behalen of de tegenstander nadeel te bezorgen.
 - 7.6.11 Een official kent elk mondeling of fysiek verzoek om een time-out toe.
- ## 7.7 Fouten en Straffen
- 7.7.1 Lichamelijk contact is niet toegestaan en wordt bestraft met een fout, net als onsportief gedrag. Er wordt gefloten tegen degene die de fout begaat.
 - 7.7.2 Na alle fouten (persoonlijke, algemene of technische) wordt de bal aan de tegenstander toegekend. De bal wordt in het spel gebracht achter de vrijeworplijn van de eigen verdedigingscirkel. Als er een overtreding wordt gemaakt tegen een speler die op dat moment schiet en scoort, wordt het punt toegekend. De scorende partij behoudt het balbezit en er zal geen vrije worp genomen worden (zie tekening hierboven).
 - 7.7.3 Er is geen limiet aan het aantal fouten van een individuele speler of team. De scheidsrechter kan om een speler een onsportieve fout geven als de speler zijn / haar spel niet aanpast na het maken van verschillende fouten en een waarschuwing van de scheidsrechter. (2^e onsportieve fout is diskwalificatie van de wedstrijd.)



- 7.7.4 Een technische fout wordt toegekend met 1 vrije worp en balbezit. Een onsportieve fout zal worden toegekend met 2 vrije worpen en bal.
- 7.7.5 Een speler heeft 5 seconden de tijd om in te gooien. Duurt dit langer, dan wisselt het balbezit.
- 7.8 Aandachtspunten
- 7.8.1 Dubbel dribbelen is niet toegestaan
- 7.8.2 Wat betreft optionele aanpassingen:
- 7.8.3 Een speler kan twee stappen meer zetten dan is toegestaan. Maar als er vervolgens wordt gescoord, "travels", of ontsnapt aan de verdediging als gevolg van deze extra stappen, is een voordeel behaald. Wordt direct gefloten voor een overtreding.
- 7.9 Unified Sports® Onderdelen
- 7.9.1 Unified Sports Teamwedstrijd (inclusief 3x3)
- 7.9.1.1 Het wedstrijdformulier kent een evenredig aantal spelers en partners.
- 7.9.1.2 Team 3-op-3: Een team mag na de start van de wedstrijd onder de drie atleten vallen als gevolg van een blessure of ziekte van de speler, maar moet er drie hebben om de wedstrijd te starten. De minimaal toegestane verhouding is één atleet en één partner. Het niet naleven van de vereiste verhouding resulteert in een overwinning.
- 7.9.1.3 Team 5-tegen-5: Er zijn vijf spelers nodig om een spel te starten. FIBA-regels staan een team toe om te blijven spelen met een opstelling met slechts twee spelers voordat een wedstrijd wordt verbeurd. Nadat een wedstrijd is begonnen en tijdens de wedstrijd, zijn alleen de volgende opstelverhoudingen toegestaan: 3 atleten en 2 partners, 2 atleten en 2 partners, 2 atleten en 1 partner, 1 atleet en 1 partner. Het niet naleven van de vereiste ratio resulteert standaard in een overwinning.
- 7.9.1.3.1 Uitzondering: Het spel kan doorgaan met 3 atleten en 1 partner vanwege een persoonlijke partnerfout.
- 7.9.1.4 Elk team heeft een volwassen, niet-spelende coach die verantwoordelijk is voor de Opstelling

8 Basketbal vaardigheidstest (BVT)

8.1 Dribbeling



- 8.1.1 Opstelling: Een deel van het basketbalveld (bijvoorbeeld langs de zijlijn of de middenlijn), zes pylonen, vloertape en vier basketballen – één voor de speler, twee reserveballen voor als de bal wegspringt en nog een reservebal om de voortgang van dit onderdeel te verzekeren.
- 8.1.2 Tijd: 60 sec. per poging.
- 8.1.3 Test
- 8.1.3.1 Een speler moet met de bal aan de hand links en rechts langs zes pylonen dribbelen. Deze staan op een lijn van in totaal 12 meter, steeds 2 meter van elkaar af. De sporter mag zowel links als rechts van de eerste pylon begonnen worden, maar moet daarna elke pylon afwisselende passeren



- 8.1.3.2 Een punt wordt toegekend iedere keer een pylon wordt doorgegeven. (Bijvoorbeeld, als de speler met succes dribbelt de bal vanaf de startlijn, weeft in en uit door het hele hindernisbaan één keer, en legt de bal neer bij de finish, een score van vijf is bereikt.)
- 8.1.3.3 Als de laatste pylon is gepasseerd en daarna de finishlijn, legt de sporter de bal op de grond, sprint terug naar de startlijn om een nieuwe bal te pakken en begint opnieuw.
- 8.1.3.4 De speler herhaalt dit 60 seconden lang.
- 8.1.3.5 Als een sporter de controle over de bal verliest, loopt de klok door.
- 8.1.3.6 De sporter pakt dan de weggerolde bal of een reservebal en mag doorgaan op een willekeurig punt in het parcours.
- 8.1.4 Puntentelling
 - 8.1.4.1 De sporter moet volgens de regels dribbelen en controle hebben over de bal tussen de middenpunten (pylons) om een punt te krijgen voor het passeren van een pylon.
 - 8.1.4.2 De eindscore komt tot stand door het aantal met succes gepasseerde pylons in 60 sec.
- 8.1.5 Begeleiding
 - 8.1.5.1 Dit onderdeel wordt geleid door vrijwilligers, maar die bemoeien zich niet met de speler die de test aflegt.
 - 8.1.5.2 Vrijwilliger A instrueert de groep, terwijl vrijwilliger B dit onderdeel voordoet.
 - 8.1.5.3 Vrijwilliger A geeft de bal aan de sporter die de test aflegt, vraagt of hij klaar is en zegt dan 'klaar, af' en telt vervolgens hoeveel pylons er gepasseerd worden in 60 seconden.
 - 8.1.5.4 Vrijwilligers B en C staan achter de reserveballen en halen of vervangen een weggerolde bal.
 - 8.1.5.5 Vrijwilliger D houdt de tijd en de score bij.
 - 8.1.5.6 Elke vrijwilliger mag alleen de test uitvoeren en het veld bewaken.
- 8.2 Perimeter schieten
 - 8.2.1 Opstelling: Een basket, het nationaal geldende vrijeworpg gebied, vloertape en twee basketballen – één daarvan wordt aan de sporter gegeven, de andere is voor het geval de bal wegspringt.
 - 8.2.2 Tijd: één poging van één minute.
 - 8.2.3 Test
 - 8.2.3.1 De speler staat op het kruispunt van de vrijeworplijn en het vrijeworpg gebied aan de linker- of rechterkant. De speler dribbelt naar de basket en probeert een doelpunt te maken van buiten het 2,75 meter-gebied
 - 8.2.3.2 Een poging mag gewaagd worden van elk punt buiten het 2,75 meter-gebied, dat is aangegeven met een stippellijn (het vrijeworpvak, voor zover dat binnen de 2,75 meter ligt, hoort daarbij). Na de poging, geslaagd of mislukt, pakt de speler de bal opnieuw op, dribbelt en probeert nogmaals te scoren.
 - 8.2.3.3 Binnen de gestelde minuut doet de speler zo veel mogelijk pogingen om te scoren.
 - 8.2.4 Puntentelling
 - 8.2.4.1 Elk doelpunt binnen de minuut levert 2 punten op.
 - 8.2.5 Staging
 - 8.2.5.1 Dit onderdeel wordt geleid door vrijwilligers, maar die bemoeien zich niet met de speler die de test aflegt.
 - 8.2.5.2 Vrijwilliger A instrueert de groep, terwijl vrijwilliger B dit onderdeel voordoet.
 - 8.2.5.3 Vrijwilliger A geeft de bal aan de sporter die de test aflegt, vraagt of hij klaar is en zegt dan 'klaar, af' en telt vervolgens hoeveel doelpunten de speler maakt in 1 minuut.
 - 8.2.5.4 Vrijwilliger B heeft de reservebal en haalt of vervangt een weggerolde bal.



8.2.5.5 Vrijwilliger C houdt de tijd en score bij.

8.2.5.6 Elke vrijwilliger mag alleen de test uitvoeren en het veld bewaken.

9 Veld en benodigdheden

9.1 Basketballen

9.1.1 Voor alle mannelijke wedstrijden met spelers boven de 12 wordt basketbal size 7 gebruikt. De omtrek moet tussen de 749mm [29.5 inches] en 780mm [30.7 inches].

Het gewicht moet tussen 567g [20 oz] en 650g [23 oz] zijn

9.1.2 Voor alle vrouwelijke wedstrijden en voor atleten boven de 12 moet basketbal grootte size 6 gebruikt worden. (de omtrek moet tussen de 724mm [28.5 inches] en 737mm [29 inches] zijn. Het gewicht moet tussen 510g [18 oz] en 567g [20 oz]) zijn

9.1.3 Voor alle (mannelijke en vrouwelijke) wedstrijden onder de 12 jaar wordt basketbal size 5 gebruikt. De omtrek moet tussen de 686mm [27 inches] en 724mm [28.5 inches] zijn. Het gewicht moet tussen 397g [14 oz] en 454g [16 oz]) zijn.

9.2 Baskets

9.2.1 De baskets bestaan uit ringen, borden, en netten.

9.2.2 Bij wedstrijden hangt de ring op de normale afstand van 3,05 meter boven de grond.

9.2.3 Bij jeugdwedstrijden mag een lagere basket op