

Spelelegels rolstoelbasketbal

Rolstoelbasketbal wordt gespeeld volgens de regels van de International Wheelchair Basketball Federation (IWBF), de internationale federatie voor rolstoelbasketbal. IWBF bepaalt de spelregels, het classificatiesystemen en het algemeen beleid.

Een meeste spelregels in het rolstoelbasketbal komen overeen met de FIBA spelregels. Aanpassingen worden tot een minimum beperkt. Ze worden aangebracht om rekening te houden met de beperking van de speler, en zijn/haar rolstoel.

De meeste rolstoelbasketbal scheidsrechters hebben zelf nooit in een rolstoel gezeten, laat staan dat ze rolstoelbasketbal hebben gespeeld. Dit maakt het voor hen moeilijker om het spel aan te voelen en om de kleine fouten te zien en te fluiten.

Afmetingen speelveld

De afmetingen van het speelveld zijn gelijk aan die van een FIBA veld.

Speler / bal buiten het speelveld

Alle wielen (grote of kleine) tellen mee om te bepalen of een speler zich in het aanvallende of verdedigende vak bevindt, in of uit de bucket staat en out of bounds staat.

Als een speler opzettelijk de bal tegen een tegenstander en/of zijn rolstoel gooit waardoor de bal vervolgens uitgaat, dan zal de inworp worden toegekend aan de tegenstander ook al heeft dit team als laatste de bal aangeraakt alvorens die buiten ging.

Inworp

Bij een inworp mogen de ploegmates van de speler die de inworp doet, het beperkte gebied (de bucket) van de tegenstrever pas binnenrijden nadat de scheidsrechter de bal heeft overhandigd om de inworp uit te voeren.

Vrijworpen en driepuntshots

Een speler mag voor vrijworpen en driepuntshots met zijn grote achterste wielen over de respectievelijke vrijworplijn of driepuntlijn staan. Men mag dus met de voorste wielen over de vrijworplijn staan of over de driepuntlijn rijden om een geldige korf te scoren (respectievelijk 1 punt en 3 punten). De achterwielen (grote wielen) mogen die lijnen niet raken of overschrijden.

Rolstoel en speler

De stoel wordt beschouwd als een deel van het lichaam met betrekking tot het begaan van fouten.

Gebruik van de benen/stomp

Het is een speler te allen tijde verboden om zijn benen en/of zijn stomp te gebruiken om de rolstoel aan te drijven. Een speler mag zijn voeten niet gebruiken om zich te verplaatsen of te remmen. De stomp van een speler moet altijd op de zitting blijven. Hij mag met zijn stomp niet aan zijn wielen komen om te draaien of zijn stomp gebruiken om de bal van de schoot van een tegenstander te duwen. Ook de bal tussen zijn benen/stomp(en) klemmen is niet toegestaan.

Controle van de bal

Een speler die in balbezit is, of balbezit probeert te verkrijgen, mag niet:

1. de speelvloer aanraken met enig deel van zijn lichaam, met uitzondering van zijn hand(en)
2. naar voren of naar achteren in de rolstoel leunen, zodanig dat de rolstoel in die positie komt te staan waardoor de speelvloer wordt aangeraakt door een ander element van de rolstoel dan de banden van de wielen.

Dubbele dribbel

Dubbele dribbel komt niet voor bij rolstoelbasketbal. Een speler mag zo vaak dribbelen, stoppen en terug beginnen dribbelen als hij wil.

Loopfout

Een speler in balbezit kan zich met de bal over het terrein voortbewegen met inachtneming van volgende beperking: de speler legt de bal op de schoot en duwt maximaal twee keer op de hoepels. Nadien wordt de bal minstens één keer gekeerd, of gepast, of naar doel geworpen. De hoepels vastnemen om te remmen telt niet als duwen. Nadat de speler de bal heeft gedribbeld, mag hij de bal in de schoot leggen, maximaal twee keer aan de hoepels duwen, opnieuw dribbelen, enzovoort. In het rolstoelbasketbal kan er dus geen sprake zijn van dubbel dribbel.

Merk op:

1. Het vastnemen van de hoepels om te remmen, zonder dat er een voorwaartse of achterwaartse kracht op de hoepels wordt uitgeoefend, wordt niet beschouwd als duwen.
2. Het pivoteren door een speler in balbezit wordt daarentegen wel beschouwd als behorende tot het geheel van de dribbelbeweging. Bijgevolg is het pivoteren onderworpen aan de regel van maximum twee pushen zonder de bal te dribbelen.

Lifting

Een speler mag tijdens het spel niet gaan rechtstaan om zo fysiek voordeel te halen. Wanneer hij dit toch doet krijgt hij hiervoor een technische fout. Een speler die vastgebonden zit in zijn stoel kan ook 'lifting' doen : als de rolstoel volledig los van de grond komt terwijl de beide handen verwijderd zijn van de grote wielen (de speler springt als het ware met zijn rolstoel).

De actie waarbij een speler met een of beide handen van de grote wielen verwijderd naar links of naar rechts leunt waarbij er een groot en een klein wiel van de vloer worden getild, terwijl de speler een doelpoging onderneemt, rebound, een pas geeft, ontvangt of onderschept, verdedigt of deelneemt aan de sprongbal bij het begin van de wedstrijd, is toegelaten. Dit is het zogenaamde 'tilting' (kantelen).

Uit de rolstoel vallen

Wanneer een speler tijdens het spel uit zijn rolstoel valt, zal de scheidsrechter het spel onmiddellijk stil leggen wanneer er ook maar enig gevaar is voor de gevallen speler. Is de speler niet in gevaar, dan laat de scheidsrechter verder spelen tot de lopende actie voorbij is. Ligt de speler in de bucket waar er op dat moment een actie is, wordt het spel onmiddellijk stil gelegd. Wanneer een speler uit zijn stoel valt om de bal te nemen of door

uit de stoel te vallen verhindert dat de tegenstander de bal neemt, dan is dit een overtreding en wordt de bal aan de tegenpartij gegeven.

3-secondenregel

Een speler mag niet langer dan 3 seconden in de bucket van de tegenstander verblijven terwijl zijn team een levende bal in bezit heeft op het veld en wanneer de wedstrijdklok loopt. In het validen basketbal mag een speler niet langer dan 3 seconden in de bucket van de tegenstander verblijven terwijl zijn team een levende bal in bezit heeft in het aanvallende vak wanneer de wedstrijdklok loopt.

Betreden van het veld na een inworp

De verdediger moet de aanvaller die de bal terug in het spel gebracht heeft toelaten om het veld terug te betreden. De aanvaller heeft drie mogelijkheden om dat te doen : links, voorwaarts en rechts. De verdediger mag slechts één van de drie mogelijkheden afnemen, door een bepaalde positie in te nemen. De speler die de bal heeft ingeworpen mag dus schuin het speelveld inrijden, maar mag niet parallel aan de zijlijn in de richting van de korf, om zo een tegenstrever te vermijden (zie: passeren van een speler).

Passeren van een speler

Wanneer een speler door de tegenstander tot aan de zijlijn gedwongen wordt, mag hij/zij niet buiten rijden om zijn tegenstander te passeren. De speler moet terugkeren en binnenom zijn tegenstander trachten te passeren.

Vervanging na een gescoorde vrijworp

Wanneer de coach, voordat de laatste vrijworp genomen wordt, aan de scheidsrechter aangeeft dat de vrijworpnamer vervangen wordt wanneer hij de laatste vrijworp scoort, dan mag hij meer dan 1 speler vervangen zodat de coach geen problemen krijgt om binnen het maximum van de classificatiepunten te blijven die hij mag opstellen. De tegenstander heeft in dergelijke situatie ook het recht om spelers te wisselen wanneer de vrijworpnamer wordt vervangen na het scoren van zijn laatste vrijworp.

Het principe van 'crossing the path' (voorlangs kruisen van de baan)

Crossing the path doet zich voor wanneer een of twee tegenstanders, die zich evenwijdig verplaatsen in dezelfde richting of in naar elkaar toelopende banen, van richting veranderen en de baan van de tegenstander kruist.

Dit kruisen van de tegenstander door een bewegende speler met of zonder de bal is toegestaan als:

1. de as van het grote wiel van de kruisende speler zich bevindt voor het meest voorwaarde deel van de rolstoel van de tegenstander (dat zal de voetensteun zijn of de beschermende horizontale stang aan de voorzijde van de rolstoel)
2. de kruisende speler de tegenstander voldoende tijd en afstand geeft om een contact te vermijden.

Het plots indraaien voor een speler zodanig dat die geen tijd meer heeft om in te grijpen en een contact te vermijden, is dus verboden.

Merk op: Een 'crossing the path'-fout kan zowel door een aanvaller als door een verdediger worden gemaakt.