

HOOFDSTUK 1

De materiële inrichting

Art. 1 Aard en afmetingen van het terrein

Krachtbal wordt bij voorkeur op grasvelden gespeeld. Het mag en kan echter ook op stenen bevoering en in zalen gespeeld worden.

Het terrein moet rechthoekig zijn en een effen bevoering hebben. Het moet zoveel mogelijk gezuiverd zijn van kwetsende voorwerpen (zoals stenen, glasscherven, enz.). Wanneer op gras gespeeld wordt, moet dit kort gemaaid zijn.

De afmetingen zijn als volgt vastgesteld:

- LENGTE: max. 26 m; min. 24 m;
- BREEDTE: max. 14 m; min. 13 m;
- DOELGEBIED: max. lengte onbeperkt (mag als ideaal beschouwd worden); minimum lengte 6 m (in zalen 5 m); breedte is die van het terrein.
- HOOGTE VAN DE ZAAL: max. onbeperkt - minimum 5 m.

Noot: voor buitenterreinen zal het betrokken sportcomité slechts in noodgevallen de minimumafmetingen toestaan.

Art. 2 De lijnen

a) De doellijnen

De doellijnen zijn de lijnen die de uiteinden van de zijlijnen verbinden. Om alle betwistingen te vermijden is het aanbevolen de doellijnen steeds zeer duidelijk aan te duiden. De doellijnen moeten met de zijlijnen een hoek van 90° vormen. De doellijnen begrenzen de breedtezijden van het terrein.

b) De vrijeworplijnen

De vrijeworplijnen zijn de lijnen die de zijlijnen verbinden, evenwijdig aan de doellijnen en op 4 m afstand van deze. De vrijeworplijnen moeten een hoek van 90° vormen met de zijlijnen.

c) De zijlijnen

De zijlijnen begrenzen de lengtezijden van het terrein en verbinden de doellijnen. Zij moeten over de lengte van het doelgebied (minimum 6m) in stippellijnen doorgetrokken worden. Volle lijnen zijn ook toegelaten.

d) De middellijn

Het terrein wordt in twee gelijke delen verdeeld door de middellijn die loodrecht staat op de zijlijnen. Wanneer op grasvelden gespeeld wordt, kan de middellijn met een plastic lint van 5 cm breed aangeduid worden, maar het mag ook met kalk.

e) De inworphoek

Daar waar de doellijnen met de zijlijnen een hoek vormen, moeten de doellijnen vijftig centimeter doorgetrokken worden om zo de hoek te bepalen vanwaar moet ingeworpen worden bij buitenspel in het doelgebied.

f) Aard van de lijnen

De lijnen moeten minimum 5 cm breed zijn. Zij begrenzen het terrein. De afmetingen hierboven aangegeven, moeten dus langs de binnenzijde van de lijnen gemeten worden.

Voor de aanduiding van de lijnen mag men platte plastic linten gebruiken. Deze moeten om de meter gehecht zijn met haken die geen gevaar kunnen opleveren voor kwetsuren.

De lijnen mogen ook met krijtwit aangeduid worden. Men zal vermijden overvloedig gebruik te maken van krijtwit, daar dit goedje aan de bal blijft kleven en zo in de ogen van de spelers kan terecht komen.

Ongebluste kalk zal steeds vermeden worden.

Het graven van greppels om de lijnen aan te duiden is verboden.

Wanneer in zalen gespeeld wordt waar lijnen getrokken zijn voor een basketballveld, waarvan de afmetingen overeenstemmen met die van een krachtbalveld, moeten geen nieuwe lijnen getrokken worden. Wanneer in

dit veld tevens een volleyballveld getrokken is, kan de eindlijn van het volleyballveld als vrijeworplijn gebruikt worden.

Wanneer op stenen bevoering gespeeld wordt, zal men de lijnen met een goed houdende, witte verf schilderen.

Art. 3 Het doelgebied

Het doelgebied is gelegen over de doellijn tussen de verlengden van de zijlijnen. Het moet een minimumlengte van 6 m hebben. De lengte van het doelgebied is in principe onbeperkt (kan als ideaal beschouwd worden). Het doelgebied moet vrij zijn van alle hindernissen.

Wanneer de wedstrijd door toeschouwers bijgewoond wordt, moeten deze het doelgebied volledig vrij laten en op minstens twee meter van de zijlijnen van het doelgebied blijven (zie neutrale zone).

Wanneer de aflijning van het doelgebied tijdens de wedstrijd onduidelijk geworden is zal de scheidsrechter, zo nodig, de aflijning door een afgevaardigde van de thuisploeg laten bijwerken.

Wanneer het doelgebied door een hindernis, afsluiting of harde bevoering begrensd is, moet evenwijdig aan de doellijn, op één meter afstand van de afsluiting een lijn getrokken worden. De zone tussen die lijn en de afsluiting wordt beschouwd als neutrale zone. In deze zone kan niet gescoord worden. Valt de bal op de lijn of tussen de lijn en de afsluiting, dan geldt dezelfde regel als bij het vallen op gelijk welke andere plaats binnen het terrein (zie art. 4). Heeft de aanvallende ploeg nog een worp te nemen dan moet die genomen worden. Gaat het om een laatste worp dan mag de verdedigende partij opzetten. Er kan geen sprake zijn van buitenspel wanneer de bal of een speler in contact met de bal de lijn raakt of overschrijdt. De regel van buitenspel geldt wanneer de bal de afsluiting raakt of overschrijdt. Wanneer een speler, in contact met de bal, de afsluiting raakt ontstaat geen buitenspel. De tegenstrever mag die zone niet betreden. Wanneer de bal in die zone ligt en nog aan de tegenpartij toebehoort moet de verdedigende partij binnen de vijf seconden de bal aan die partij geven.

Art. 4 De neutrale zone

Langs weerszijden van het terrein zal, evenwijdig aan de zijlijnen, een neutrale zone van 2 m breed vrij gehouden worden. In deze zone mag zich geen enkele hindernis bevinden en ook het publiek moet buiten deze zone blijven. Het aantekenbureel moet eveneens buiten de neutrale zone opgesteld worden. Uitzonderingen kunnen enkel mits toelating van de homologatiecommissie toegestaan worden.

Wanneer gespeeld wordt op een basketbalveld met vaste doelpalen, dan wordt op 1 m afstand van deze palen eveneens een neutrale zone getrokken. In deze neutrale zone kan niet gescoord worden. Valt de bal in deze afgetekende ruimte dan geldt dezelfde regel als bij het vallen op gelijk welke andere plaats in het terrein. Raakt de bal de paal of het paneel dan geldt de regel van buitenspel.

Art. 5 De bal

Krachtbal wordt gespeeld met een medicijnbal (krachtbal) met lederen omhulsel, met vormvaste doch zachte inhoud.

Het gewicht verschilt naargelang de categorie.

<u>Heren</u> : pupillen:	1 kg;
miniemen:	2 kg;
kadetten:	3 kg;
scholieren:	3 kg;
juniors, seniors:	4 kg.
<u>Dames</u> : pupillen:	1kg;
miniemen:	1kg;
kadetten:	1kg;
scholieren:	2 kg;
juniors, seniors:	2 kg.

De omtrek van de bal is door de Federatie als volgt vastgesteld:

- 1 kg: 0,90 m tot 0,95;
- 2 kg: 0,97 m tot 1 m;
- 3 kg: 1,07 m tot 1,10 m;
- 4 kg: 1,08 m tot 1,15 m.

De bal moet een ronde vorm hebben. Ballen met rubberen omhulsel mogen niet gebruikt worden. Gescheurde ballen, die een gevaar voor verwondingen kunnen opleveren, moeten geweigerd worden. Wanneer de bal tijdens een wedstrijd door de vochtigheid te veel in gewicht is toegenomen, kan de scheidsrechter voor de tweede speelhelft een droge bal eisen.

De bezoekende ploeg moet ook een bal meebrengen om de opwarmingsoefeningen te kunnen uitvoeren.

De wedstrijdbal wordt door de thuisploeg geleverd. De scheidsrechter oordeelt over het al dan niet geschikt zijn van de wedstrijdbal.

Art. 6 Het aantekenbureel

De thuisploeg moet ervoor zorgen dat een behoorlijk geïnstalleerd aantekenbureel op het terrein aanwezig is. Het minimum hiervoor is een tafel en twee stoelen.

Het aantekenbureel zal op minstens twee meter afstand van de zijlijn, ter hoogte van het middenveld, opgesteld worden. Bij regenweer zal de thuisploeg ook voor voldoende bescherming zorgen voor de aantekenaar en de tijdopnemer. Zo men het aantekenbureel niet onder een afdak kan installeren kan een groot regenscherm gebruikt worden. Moeten nog op het aantekenbureel aanwezig zijn:

- een bel of gong (om de onderbrekingen aan te duiden);
- een kogelpen om de aantekenbladen in te vullen;
- een chrono of een gewoon uurwerk, ten behoeve van de tijdopnemer;
- een boek met aantekenbladen;
- telefoonnummer van de dokter van dienst of van de dokter met wachtdienst;
- doos voor eerste hulp.

Art. 7 De aantekenbladen

Het formaat en de indeling van de aantekenbladen worden door het algemeen secretariaat bepaald. Wanneer het model van de aantekenbladen gewijzigd wordt, mogen de clubs geen oude aantekenbladen meer gebruiken voor wedstrijden die gespeeld worden na het officieel in gebruik nemen van het nieuwe model.

De aantekenbladen worden door de thuisploeg geleverd. Zij moeten voor aanvang van de wedstrijden volledig ingevuld zijn. Het witte exemplaar is bestemd voor het betrokken sportcomité en wordt door de thuisploeg naar het betrokken sportcomité opgestuurd; het blauwe exemplaar wordt na de wedstrijd aan de bezoekende gedelegeerde of kapitein gegeven; het roze exemplaar blijft ter beschikking van de thuisploeg. Deze mededeling staat op ieder aantekenblad gedrukt (onderaan links).

Art. 8 De chrono

De speelduur mag met een chrono nagegaan worden. De chrono moet kunnen stilgelegd worden en opnieuw op gang gebracht zonder dat de wijzer terug naar het nulpunt komt.

Wanneer men een gewoon uurwerk gebruikt zal men ervoor zorgen dat de minuten duidelijk kunnen afgelezen worden. Bij aanvang van de wedstrijd zal men het uurwerk zuiver afstellen. Het gebruik van andere toestellen (mechanische of elektrische) is verboden.

Wanneer in zalen gespeeld wordt waar men een elektrisch scorebord met minutenteller ter beschikking heeft mag dit toestel gebruikt worden, op voorwaarde dat het voor beide partijen en voor het publiek zichtbaar is.

Art. 9 Het tijdsignaal

De tijdopnemer zal een geluidstoestel ter beschikking hebben dat verschilt van dat van de scheidsrechter, zoals een bel of gong. Dat toestel wordt door de thuisploeg geleverd.

Art. 10 Het scorebord

Rechtover het aantekenbureau, aan de andere zijde van het terrein, zal een scorebord opgesteld worden. Het moet de mogelijkheid bieden om, met goed leesbare cijfers, de stand aan te duiden. Het scorebord wordt door de thuisploeg geleverd. Het moet geplaatst worden op minstens 2 meter van de zijlijn.

Art. 11 Eerste hulp bij ongevallen

Een kistje met de producten die nodig zijn om een behoorlijke eerste hulp te kunnen verschaffen, moet op de aantekentafel aanwezig zijn. De thuisploeg zal er tevens voor zorgen dat het telefoonnummer van de van dienst zijnde geneesheer (of van de wachtdienst) op de aantekentafel aanwezig is.

Art. 12 Omkleedkamers

De thuisploeg moet voor verwarmde omkleedkamers zorgen die voldoende ruimte bieden om de thuisploeg en de bezoekers behoorlijke gelegenheid te geven zich om te kleden. Er moet ook een wasgelegenheid voorzien zijn zodat de spelers zich na de wedstrijd behoorlijk kunnen wassen. Bij lage temperaturen zal de thuisploeg voor verwarmd water zorgen.

Het verdient aanbeveling dat de scheidsrechter over een afzonderlijke omkleedkamer kan beschikken.

Art. 13 De verfrissing

De thuisploeg moet aan de rust van iedere wedstrijd een verfrissing aanbieden aan de bezoekers, de scheidsrechter en de officiëlen.

Deze verfrissing zal minstens een kwart sinaasappel per man zijn.

Koude dranken moeten vermeden worden.

Art. 14 Het grensrechtersvlaggetje

De thuisploeg zal aan de grensrechter een wit vlaggetje van 30/30 cm ter beschikking stellen. Dit vlaggetje zal bevestigd zijn aan een ronde stok van 50 cm lang.

HOOFDSTUK II :De spelers**Art. 15 Aantal**

Het spel wordt gespeeld met twee ploegen, elk uit vier man samengesteld. Het minimum aantal spelers om een wedstrijd te betwisten is per ploeg vastgesteld op drie. Wanneer een van beide ploegen maar met drie spelers kan optreden, zal de scheidsrechter aan de tegenstrever voorstellen ook met drie man op te treden. Er mag echter met vier spelers verder gespeeld worden. De naam en voornaam van de spelers moeten vóór aanvang van de wedstrijd op het aantekenblad ingeschreven worden.

Art. 16 De vervangers

Iedere ploeg mag over vier vervangende spelers beschikken. Hun naam, voornaam en nummer moeten eveneens vóór aanvang van de wedstrijd op het aantekenblad ingeschreven zijn. De vervangers moeten, samen met de coach, op de bank (of de daartoe bestemde zitplaats) plaats nemen. Zij mogen geen richtlijnen geven aan de spelers tijdens het spel.

Art. 17 Het deelnemen aan het spel

De spelers die aan het spel deelnemen worden op het aantekenblad aangeduid met een O naast hun naam. Bij het werpen van "kop of munt" moeten de spelers, die de wedstrijd zullen aanvangen, op het terrein aanwezig zijn.

Een speler die op het aantekenblad ingeschreven staat, maar niet aan het spel heeft deelgenomen, mag voor een volgende wedstrijd opgesteld worden.

Een zelfde speler mag maar één competitiewedstrijd per kalenderdag (zaterdag + zondag) betwisten. Uitzondering kan toegestaan worden voor toernooien (zie art. 45).

Bij de organisatie van toernooien, eindronde, enz., is het deelnemen aan meerdere wedstrijden toegelaten.

Wanneer, bij het niet opkomen van een van beide ploegen, vóór het affluiten van de wedstrijd wordt opgezet door de aanwezige ploeg, dan mogen de voor deze (niet gespeelde) wedstrijd ingeschreven spelers voor een volgende wedstrijd opgesteld worden.

Art. 18 De uitrusting van de spelers

a) De truien

De ploegen moeten truien van verschillende kleur dragen. Ongelijke truien bij een zelfde ploeg zijn verboden. De truien moeten op de rugzijde genummerd zijn met cijfers van 20 cm hoog en 10 cm breed.

De kleuren van trui en nummer moeten duidelijk bij elkaar afsteken.

Gelijke nummers bij een zelfde ploeg zijn verboden.

De naam van de extrasportieve firma mag op de voorzijde van de truien vermeld staan. Potsierlijke kledij is verboden.

b) De broeken

De spelers dragen een korte broek. De kleur van de broek mag verschillen van die van de trui. Het verdient aanbeveling dat de spelers van een zelfde ploeg gelijkkleurige en gelijkvormige broeken dragen.

Zwembroeken en slipjes zijn verboden.

Het dragen van broekriemen is verboden.

De scheidsrechter kan in bepaalde omstandigheden toelating geven om een trainingsbroek aan te houden.

c) Het schoeisel

Wanneer op grasvelden gespeeld wordt mogen voetbalschoenen gedragen worden. De studs van deze schoenen moeten echter in goede staat zijn zodat zij geen gevaar voor kwetsuren kunnen opleveren.

De spelers zullen trachten hun schoeisel aan te passen aan de toestand van het speelveld. Spelen met gewone pantoffels (zonder studs) op gladde velden is dus af te raden.

Wanneer schoenveters tijdens de wedstrijd losgekomen zijn, zal de betrokken speler aan de scheidsrechter een onderbreking vragen om deze weer behoorlijk te knopen.

d) Andere attributen

Om de knieën te beschermen mogen de spelers gebruik maken van knielappen. Het dragen van handschoenen kan in bepaalde omstandigheden (lage temperatuur) eveneens toegelaten worden. Het dragen van ringen, kettingen, petjes, armbanduurwerken en medailles is verboden.

Art. 19 De spelersvergunningen

Om aan wedstrijden, georganiseerd door de Krachtbalfederatie, te mogen deelnemen moet een speler een door de Federatie afgeleverde vergunning hebben. Deze vergunning wordt afgeleverd wanneer de speler regelmatig aangesloten is voor het lopende seizoen en de medische sportkeuring heeft ondergaan.

De vergunning moet vermelden:

- naam en voornaam van de speler;
- naam van de club waarbij de speler aangesloten is;
- stamnummer van de speler;
- aard van de verzekering;
- geldigheidsduur van de vergunning;
- leeftijdscategorie van de speler;
- handtekening van de algemene secretaris van de Krachtbalfederatie;
- zegel van de Federatie.

Om een vergunning te bekomen moet een speler minstens vijf dagen bij de betrokken club aangesloten zijn. Een speler mag enkel optreden bij de club waarbij hij aangesloten is.

Optreden met andere clubs ter gelegenheid van vriendenwedstrijden, toernooien, selecties, enz., is enkel toegelaten mits speciale schriftelijke machtiging van de Federatie of van het betrokken sportcomité.

De Federatie kan in bepaalde gevallen een voorlopige vergunning afleveren.

Een verloren vergunning kan, door aanvraag bij de Federatie, door een afschrift vervangen worden. Dit afschrift kan enkel door het algemeen secretariaat afgeleverd worden. Bij elke wedstrijd moet de vergunning, **samen met de identiteitskaart**, aan de scheidsrechter voorgelegd worden. De controle van de vergunningen geschiedt tijdens de rust (tussen eerste en tweede speelhelft).

Art. 20 De leeftijdscategorieën

De leeftijdscategorieën worden als volgt ingedeeld:

- pupillen: 10-11 jaar (geen 12 worden voor 1 januari);
- miniemen: 12-13 jaar (geen 14 worden voor 1 januari);
- kadetten: 14-15 jaar (geen 16 worden voor 1 januari);
- scholieren: 16-17 jaar (geen 18 worden voor 1 januari);
- juniors: 18-19 jaar (geen 20 worden voor 1 januari);
- seniors: 20 jaar en meer.

Pupillen mogen meespelen met miniemen mits attest van de dokter

Miniemen mogen meespelen met de kadetten mits attest van de dokter.

Kadetten mogen meespelen met de scholieren mits attest van de dokter.

Scholieren mogen meespelen met de juniors mits attest van de dokter.

Het attest kan op twee manieren afgeleverd worden:

1. door mededeling op de medische kaart;
2. door afzonderlijk attest: dit attest kan enkel aanvaard worden wanneer het op een officieel document van de geneesheer geschreven is en de handtekening en de stempel van de geneesheer draagt.

De toelating om met de hogere categorie te spelen, wordt door het algemeen secretariaat op de vergunning aangeduid. **Een attest is geldig voor één seizoen.**

Pupillen mogen nooit met kadetten, scholieren, juniors of seniors meespelen.

Miniemen mogen nooit met pupillen, scholieren, juniors of seniors meespelen.

Kadetten mogen nooit met pupillen, miniemen, juniors of seniors meespelen.

Scholieren mogen nooit met pupillen, miniemen of kadetten meespelen.

Juniors, seniors mogen nooit met pupillen, miniemen, kadetten of scholieren meespelen.

Art. 21 De kapitein

Iedere ploeg moet over een kapitein beschikken. De kapitein moet zich voor en na de wedstrijd bij de scheidsrechter aanmelden. Na de wedstrijd moet hij het aantekenblad op de aangeduide plaats tekenen.

Wanneer de kapitein vervangen wordt moet hij een andere kapitein in het veld aanduiden. Hij moet de scheidsrechter hieromtrent inlichten.

De kapitein mag ook vervangingen aanvragen. Hij vervult de taak van de coach zo er geen andere coach aanwezig is. De kapitein moet vóór de aanvang van de wedstrijd de namen van alle spelers die eventueel aan het spel zullen deelnemen, op het aantekenblad laten inschrijven door de aantekenaar (zelfs wanneer deze spelers niet aanwezig zijn bij aanvang van de wedstrijd).

Zo de kapitein-titularis afwezig is moet een dienstdoende kapitein aangeduid worden.

De kapitein is samen met de coach verantwoordelijk voor het **juist** invullen van de namen op het aantekenblad. Hij moet, samen met de coach, zorgen dat de spelers tijdig op het terrein aanwezig zijn om de wedstrijd op het aangegeven uur te kunnen beginnen.

De kapitein mag aan de scheidsrechter de score en de speelduur vragen.

Wanneer de kapitein een of andere onregelmatigheid vaststelt vóór of tijdens de wedstrijd, mag hij aan de scheidsrechter vragen deze onregelmatigheid op de keerzijde van het aantekenblad aan te tekenen.

Het voorbehoud moet door de betrokken kapitein en door de scheidsrechter ondertekend worden (zie voorbehoud art. 56).

Bij onsportief optreden van een van de leden van zijn ploeg zal de kapitein, uit eigen beweging, de betrokken speler een bemerking geven en eventueel in zijn vervanging voorzien. De kapitein zal onder geen enkel voorwendsel dulden dat zijn spelers de scheidsrechter om uitleg verzoeken. De kapitein zelf mag de scheidsrechter om nadere uitleg verzoeken bij bepaalde sancties of fouten. Hij moet dit echter op een gepaste wijze doen en mag hiervoor nooit een aan gang zijnde spelfase onderbreken.

Zo geen coach aanwezig is moet de kapitein de leiding nemen bij het uitvoeren van de opwarmingsoefeningen.

HOOFDSTUK III: De officiëlen

Art. 22 De scheidsrechter

Het spel wordt geleid door één scheidsrechter, bijgestaan door een grensrechter. De scheidsrechter moet een vergunning hebben. Hij moet eveneens medische sportkeuring ondergaan hebben. Hij moet een brevet hebben, afgeleverd door het betrokken scheidsrechterscomité of door het algemeen secretariaat. De scheidsrechter neemt alle beslissingen die nodig zijn om het spel vlot en volgens de spelregels te laten verlopen. In geval van twijfel zal hij zijn grensrechter raadplegen. Hij beslist in alle gevallen die niet door de spelregels voorzien zijn.

Hij fluit:

- bij de aanvang en het einde van iedere speelhelft;
- bij foutief spel;
- bij de start van een vrije worp;
- bij de herneming na vervanging;
- bij een doelpunt;
- bij de herneming na dode tijd.

Hij telt luidop de werpbeurten ("laatste worp" voor tweede, derde of vierde werpbeurt). Vóór aanvang van de wedstrijd controleert de scheidsrechter de aantekenbladen en ziet na of alle gegevens behoorlijk ingevuld zijn. Hij moet de overgebleven ruimte onder de namen van de spelers met een Z vernietigen. Deze Z moet de volle lengte en breedte van de overgebleven ruimte bestrijken zodat tijdens de wedstrijd geen namen meer kunnen bijgeschreven worden.

Deze handeling zal geschieden in het bijzijn van de kapiteins of de coaches van beide ploegen.

Vóór aanvang van de wedstrijd zal de scheidsrechter zijn uitnodigingskaart tonen aan de afgevaardigden van de clubs teneinde te bewijzen dat hij voor de betrokken wedstrijd aangeduid werd. Een club kan een scheidsrechter, die door het scheidsrechterscomité aangeduid werd, niet weigeren.

Tijdens de rust zal hij de vergunningen van de spelers en officiëlen controleren. Van de spelers zal hij eveneens de identiteitskaarten nazien.

Op het einde van iedere speelhelft controleert hij opnieuw de aantekenbladen en telt zelf de gemaakte doelpunten op. Hij schrijft het behaalde resultaat op in de daartoe bestemde ruimte. Na de wedstrijd doet hij de aantekenbladen ondertekenen door beide kapiteins en tekent zelf op de daartoe bestemde plaats.

Na zijn vergoeding ontvangen te hebben tekent de scheidsrechter op de rugzijde van het aantekenblad voor ontvangst (met vermelding van het bedrag) in het bijzijn van de lokale afgevaardigde.

Alleen de scheidsrechter oordeelt over de geldigheid van een doelpunt, het al dan niet toekennen van een vrije worp en het toekennen van de opzet.

Hij is gemachtigd om een speler uit te sluiten na zwaar vergrijp, of bij fouten die volgens de spelregels een uitsluiting tot gevolg hebben.

Bij eventuele uitsluiting van een speler zal de scheidsrechter op de keerzijde van het aantekenblad de naam van de betrokken speler, de speelduur en de score op het ogenblik van de uitsluiting vermelden. De scheidsrechter oordeelt over de bespeelbaarheid van het terrein en beslist ook of de weersomstandigheden (of eventueel de intredende duisternis) een stopzetten van de wedstrijd rechtvaardigen.

Bij het schorsen van een wedstrijd zal hij op de keerzijde van het aantekenblad vermelden:

- de speelduur;
- de score op het ogenblik van het schorsen;
- de redenen waarvoor de wedstrijd geschorst werd.

Wanneer de wedstrijd niet kan gespeeld worden door het niet opkomen van een van beide ploegen, zal hij op de voorzijde van het aantekenblad de namen van de aanwezige spelers en officiëlen laten inschrijven, de opzet laten nemen door de aanwezige ploeg en daarna affluiten. Hij zal het aantekenblad door de aanwezige kapitein laten ondertekenen (en eventueel door een aanwezige van de niet voltallige ploeg).

Wanneer geen aantekenblad aanwezig is door het feit dat de thuisploeg niet opgekomen is zal de scheidsrechter zijn verslag schrijven op een gewoon blad.

Wanneer de wedstrijd niet op het door de kalender aangegeven uur kan beginnen, zal de scheidsrechter de eventuele redenen van de vertraging op de keerzijde van het aantekenblad aanduiden. Hij zal het **juiste aanvangsuur** op de daartoe bestemde plaats invullen.

Wanneer de vertraging meer dan 15 minuten bedraagt en te wijten is aan het te laat komen van een van beide ploegen, zal de scheidsrechter aan de andere ploeg vragen de wedstrijd te spelen met wederzijds akkoord. Dit akkoord zal op de keerzijde van het aantekenblad geschreven en ondertekend worden door beide partijen. Gaat de niet in fout zijnde partij niet akkoord dan kan de scheidsrechter eigenmachtig forfait toekennen. In dit geval zal hij door de laatstgenoemde partij laten opzetten en dan afluiten.

Is de vertraging aan beide ploegen te wijten dan zal de scheidsrechter de wedstrijd met vertraging laten aanvangen.

Noot

De scheidsrechter zal hier steeds een poging doen om een akkoord te bereiken. Het spelen van de wedstrijd moet steeds voorrang genieten op alle andere beschouwingen.

De scheidsrechter zal onder geen enkele voorwendsel een discussie met de spelers aangaan.

Bij het leiden van jeugd ploegen zal de scheidsrechter, daar waar het nodig is, uitleg geven.

De scheidsrechter volgt het spel langs de zijlijnen buiten het veld. Bij een doelworp of een vrije worp stelt hij zich op achter de doellijn (buiten de zijlijnen). Bij het volgen van de andere spelfasen staat hij meestal ter hoogte van de werpplaats.

De scheidsrechter draagt het uniform dat door de Federatie voorgeschreven wordt. Hij zal tevens een sportief schoeisel dragen dat hem toelaat zich vlug te verplaatsen.

SCHEIDSRECHTERSRAPPORT

Wanneer tijdens een wedstrijd onregelmatigheden gebeuren, of wanneer een ploeg aantekent, zal de scheidsrechter op de daartoe bestemde formulieren een rapport opmaken en dit naar het betrokken scheidsrechterscomité doorsturen.

Het scheidsrechtersrapport zal bij voorkeur met een rode balpen ingevuld worden.

Wanneer de scheidsrechter een rapport moet opmaken, zal hij op de rugzijde van het aantekenblad vermelden: "zie scheidsrechtersrapport".

Art. 23 De kandidaat-scheidsrechter

De kandidaat-scheidsrechter, door het scheidsrechterscomité aangeduid om een wedstrijd te leiden, heeft dezelfde bevoegdheid als een gebrevetteerd scheidsrechter. Zijn beslissingen zijn dus ook definitief.

Een kandidaat-scheidsrechter moet een vergunning hebben.

Art. 24 Gelegenheidsscheidsrechters

Wanneer voor een wedstrijd geen scheidsrechter komt opdagen zullen beide ploegen, in gezamenlijk overleg, een gelegenheidsscheidrechter aanduiden. Beide ploegen zullen voor akkoord tekenen op de rugzijde van het aantekenblad.

Wanneer een van beide ploegen een voorgestelde gelegenheidsscheidsrechter niet aanvaardt, zullen de redenen van de weigering eveneens op het aantekenblad geschreven worden.

Wanneer een wedstrijd gespeeld wordt met een gelegenheidsscheidsrechter, dan heeft deze dezelfde bevoegdheid als een aangeduide scheidsrechter. De gelegenheidsscheidsrechter moet eveneens een vergunning hebben.

Art. 25 De grensrechter

De scheidsrechter wordt in zijn taak geholpen door een grensrechter. Iedere ploeg moet over een grensrechter beschikken. Wanneer van iedere ploeg een grensrechter aanwezig is zal, in overeenkomst met de scheidsrechter, bepaald worden welke grensrechter de eerste en welke de tweede speelhelpt zal fungeren.

De grensrechter moet een vergunning hebben.

De grensrechter neemt geen beslissingen. Hij geeft enkel uitleg aan de scheidsrechter en dan vooral betreffende feiten die zich op dat deel van het terrein voordoen waarlangs hij het spel volgt.

Hij volgt het spel buiten de zijlijnen aan de tegenovergestelde kant van de scheidsrechter. Hij heeft tot taak na te gaan waar de bal de grond raakte of gevangen werd. Tevens moet hij de buitenspelstand van de spelers controleren. Hij helpt de werpplaats aanduiden door zich tegenover de scheidsrechter op te stellen langs de zijlijn, ter hoogte van de plaats waar de bal de grond raakte of waar de bal gevangen werd.

Bij een doelworp staat de grensrechter ter hoogte van de werpplaats. Bij een vrije worp staat hij ter hoogte van de vrijeworplijn.

Het is de grensrechter niet toegestaan te fluiten. Hij mag de aandacht van de scheidsrechter trekken door te zwaaien met de vlag. Deze vlag (zie art. 14) moet door de thuisploeg ter beschikking van de grensrechter gesteld worden.

Een wedstrijd kan en mag zonder grensrechter gespeeld worden. Het verzwakt echter de taak van de scheidsrechter, vooral voor het vaststellen van fouten begaan bij de overzijde van het terrein.

Bij het ontbreken van een grensrechter mag een speler, die als vervanger op het aantekenblad ingeschreven staat, de taak van grensrechter waarnemen om het even tot welke ploeg hij behoort. Wanneer de betrokken speler door de coach opgesteld wordt zal de speler, die hij vervangt, de taak van grensrechter overnemen.

Een coach, aantekenaar of tijdopnemer mag niet als grensrechter fungeren in wedstrijden waar hij een van voornoemde taken waarneemt.

De grensrechter moet een trui dragen (of trainingsvest, zo het een speler betreft) die in kleur verschilt van de trui van de spelers.

De namen van de fungerende grensrechters moeten op het aantekenblad ingeschreven worden op de daartoe bestemde plaatsen.

Art. 26 De aantekenaar

De aantekenaar is een lid van de bezochte club. Hij moet een vergunning hebben (een vergunning van "niet-speler" is voldoende).

De aantekenaar neemt plaats aan de aantekentafel. Hij is verantwoordelijk voor volgende aanduidingen op het aantekenblad:

- de naam en voornaam van de spelers;
- het nummer van de spelers;
- het nummer van de wedstrijd;
- de datum waarop de wedstrijd gespeeld wordt;
- de aanduiding van de afdeling en de reeks (volgens de kalender);
- de naam van alle officiëlen;
- de aangevraagde onderbrekingen;
- de doelpunten;
- het nummer van de speler die scoort;
- het aantal doelworp (laatste worp) dat rechtstreeks buitenspel veroorzaakt (zonder door de tegenpartij geraakt te worden).

Hij moet de aantekenbladen zeer duidelijk invullen om alle vergissingen te vermijden. Hij heeft het recht samen met de tijdopnemer de tijd te controleren. Bij eventuele twijfel omtrent de speler die een doelpunt scoort zal hij de scheidsrechter om nadere uitleg verzoeken.

Art. 27 De tijdopnemer

De tijdopnemer is een lid van de bezoekende club. Hij moet een vergunning hebben (een vergunning van "niet-speler" is voldoende).

De tijdopnemer neemt plaats aan de aantekentafel naast de aantekenaar. Hij is verantwoordelijk voor volgende handelingen:

- het nagaan van de speelduur;
- het nagaan van de gevraagde onderbrekingen. Hij moet ook het einde van de onderbreking mededelen;
- het verwittigen van de scheidsrechter één minuut voor het einde van iedere speelhelft;

- het verwittigen van de scheidsrechter dat de speelduur verstreken is door een signaal, dat verschilt van dat van de scheidsrechter, en met een toestel dat door de thuisploeg ter beschikking gesteld wordt. Hij zal de speelduur controleren met een chrono of met een gewoon uurwerk.

Wanneer de speelduur met een chrono nagegaan wordt, moet de tijdopnemer de chrono stilleggen:

- bij vervanging - van het ogenblik dat de vervanging aangevraagd werd tot op het ogenblik dat de scheidsrechter fluit om op te zetten;
 - voor het nemen van een vrije worp, vanaf het ogenblik dat de vrije worp toegekend wordt (dus bij het fluiten van de fout) tot het ogenblik dat de scheidsrechter fluit om de worp te nemen;
 - bij buitenspel, tot op het ogenblik van de inworp;
 - bij aangevraagde onderbrekingen, tot op het ogenblik dat de scheidsrechter fluit voor het opzetten.
- De tijdopnemer heeft het recht, samen met de aantekenaar, de aangetekende doelpunten te controleren.

Art. 28 De coach

De coach is de niet spelende leider van de ploeg. Hij geeft zijn spelers enkel richtlijnen vóór de aanvang van iedere speelhelpt en tijdens de aangevraagde rusttijden. De coach mag vervangingen en rusttijden aanvragen. Hij moet plaats nemen op de bank, naast de aantekentafel of op de daartoe voorbehouden plaats, samen met de wisselers van zijn ploeg. De coach moet een vergunning hebben, maar moet niet noodzakelijk aangesloten zijn bij de club die door hem geleid wordt.

Wanneer een coach niet aangesloten is bij de club van de ploeg die door hem gecoacht wordt, moet hij een vergunning van "TRAINER-COACH" hebben. Deze vergunning wordt door de beheerraad toegekend volgens de normen die in de desbetreffende administratieve richtlijnen gesteld zijn. De coach is samen met de kapitein verantwoordelijk voor de juistheid van de ingevulde namen op het aantekenblad. De coach moet er samen met de kapitein voor zorgen dat de spelers tijdig op het terrein aanwezig zijn om de wedstrijd op het aangeduide uur te laten beginnen.

De naam van de coach wordt vóór de wedstrijd op het aantekenblad ingeschreven. Bij het leiden van jeugd ploegen mag de coach tijdens de wedstrijd luidop richtlijnen aan zijn spelers verstrekken (behoren tot de jeugd ploegen: scholieren, kadetten, miniemen en pupillen).

Iedere onregelmatigheid op het gebied van coaching zal bestraft worden met een vrije worp, ook als de fout bedreven wordt door om het even welk lid van de ploeg. Wanneer de coach openlijk de beslissingen van de scheidsrechter beknibbelt, mag de scheidsrechter een vrije worp toekennen aan de tegenpartij.

Tijdens de aangevraagde rusttijden moet de coach, samen met de op dat ogenblik aanwezige en voor de betrokken wedstrijd ingeschreven spelers, tussen de doellijn en de vrijeworplijn (op de eigen speelhelpt) staan. Wanneer een coach tijdens de wedstrijd langs de zijlijn loopt of het terrein betreedt, zal de scheidsrechter aan de tegenpartij een vrije worp toekennen.

Art. 29 De terreinafgevaardigde

De terreinafgevaardigde is een lid van de thuisploeg en is verantwoordelijk voor de materiële inrichting, die nodig is om een wedstrijd normaal en volgens de spelregels te laten verlopen. Hij moet een vergunning hebben (een vergunning "niet-speler" is voldoende).

Hij zorgt voor de verfrissing tijdens de rust. Hij zorgt ervoor dat het publiek de nodige afstand in acht neemt en de taak van de scheidsrechter niet bemoeilijkt. Zo bepaalde aanwezigen onder het publiek de leiding van de wedstrijd bemoeilijken, kan de scheidsrechter aan de terreinafgevaardigde vragen de betrokken personen van het terrein te verwijderen. Hij zorgt ervoor dat eventuele gekwetsten de eerste zorgen toegediend krijgen.

Hij beschikt over het telefoonnummer van de dokter van dienst of van de wachtdienst. De terreinafgevaardigde moet een armband dragen met de kleuren van de club.

De functie van terreinafgevaardigde mag eventueel gecombineerd worden met een andere officiële functie.

HOOFDSTUK IV: Het spelverloop.

Art. 30 Het werpen van kop of munt (de toss)

Vóór aanvang van de wedstrijd roept de scheidsrechter de beide kapiteins bij zich en geeft aan de bezoekende kapitein de keuze van kop of munt. De scheidsrechter werpt een muntstuk op, dat vlak op de grond moet vallen, om de keuze te bepalen. Blijft het muntstuk op zijn zijde rechtstaan dan moet opnieuw opgeworpen worden.

De scheidsrechter zal ter gelegenheid van de toss beide kapiteins op hun verantwoordelijkheid wijzen voor het vlot verloop van de wedstrijd.

Bij eventuele tekorten inzake uitrusting van de spelers zal hij de kapitein hierop wijzen vóór aanvang van de wedstrijd.

Art. 30bis De opwarming

Vóór aanvang van de wedstrijd moeten de spelers van iedere ploeg gedurende minstens 10 minuten opwarmingsoefeningen uitvoeren.

Art. 31 De keuze van het doelgebied

De ploeg die de toss wint **moet het doelgebied kiezen**. Men heeft dus niet de keuze tussen doelgebied of opzet. De keuze van het doelgebied kan zeer belangrijk zijn wanneer o.m. een sterke wind waait in de lengterichting van het veld of wanneer zonlicht het vangen kan bemoeilijken.

Bij aanvang van de tweede helft wordt van doelgebied gewisseld.

Art. 32 Het opzetten

De ploeg die de toss verliest, mag opzetten vanuit het gebied tussen doellijn en vrijeworplijn, langs de zijde van het eigen doelgebied. De werper beschikt hier over de volle breedte van het terrein en is enkel beperkt door de vrijeworplijn. Hij mag zijn aanloop beginnen van uit het doelgebied maar mag de vrijeworplijn maar overschrijden wanneer de bal zijn handen verlaten heeft.

Opzetten betekent 3 (of 4) werpbeurten, wanneer mag opgezet worden op de eigen speelhelft (helft van het terrein langs de zijde van het eigen doelgebied). Het betekent 2 (of 3) werpbeurten wanneer de opzet op de helft van de tegenstrever verworven wordt (helft van het terrein langs de zijde van het doelgebied van de tegenpartij).

Bij opzetten van op de middellijn worden 2 (of 3) werpbeurten toegekend. De middellijn is nooit beperkend bij het opzetten of bij het uitvoeren van een tweede of derde worp, d.w.z. dat de werper zijn voorste voet op of over deze lijn mag plaatsen wanneer zijn achterste voet op de werpplaats blijft. De ploeg, die een bal opvangt na een worp van de tegenpartij, mag opzetten van op de plaats waar de bal gevangen werd.

Bij het vangen van een pass of inworp van de tegenpartij mag de ploeg, die de pass of de inworp onderschept, opzetten van op de plaats waar de bal gevangen wordt.

Bij het vangen van een inworp van de eigen ploeg mag men opzetten van op de plaats waar de bal gevangen werd. Bij het opzetten uit het doelgebied, na een worp van de tegenpartij gevangen te hebben in het doelgebied, beschikt de werper over de volle breedte van het terrein. Hij is enkel beperkt door de doellijn en mag deze maar overschrijden wanneer de bal zijn handen verlaten heeft. Overschrijden van de lijn betekent de grond raken op of over de lijn.

Bij het opzetten na een ongeldig verklaarde vrije worp mag de verdedigende partij opzetten vanaf de vrijeworplijn, langs de zijde van het eigen doelgebied. De werper beschikt hier over de volle breedte van het terrein en mag de vrijeworplijn maar overschrijden wanneer de bal zijn handen verlaten heeft.

Na een doelpunt mag de ploeg, tegen wie gescoord werd, opzetten vanaf haar vrijeworplijn, zonder beperking van plaats. Het opzetten na een doelpunt moet binnen de vijf seconden gebeuren. Bij het opzetten op eender welke andere plaats van het terrein is de werper gebonden aan de werpplaats. Bij aanvang van de tweede helft mag de partij opzetten die de toss won.

Art. 33 Het doelpunt

Een doelpunt wordt toegekend wanneer de bal, na een reglementaire worp van de tegenpartij, of een pass of inworp van de eigen ploegmakker, de grond raakt in het eigen doelgebied. Wanneer een doelpunt gescoord wordt met rugworp, telt het dubbel. De bal moet de doellijn volledig overschreden hebben zonder eerst de grond geraakt te hebben buiten het doelgebied (b.v. een bal die de grond raakt tussen de doellijn en de vrijeworplijn en daarna over de doellijn rolt, veroorzaakt geen doelpunt).

Wanneer de bal op de doellijn valt is er ook geen doelpunt. Het aantal doelpunten wordt aangeduid op het aantekenblad en op het scorebord. Een doelpunt wordt op het aantekenblad aangeduid op de daartoe bestemde plaats en volgens de richtlijnen die door de Federatie gegeven worden.

Een doelpunt gescoord uit rugworp wordt als volgt op het aantekenblad ingeschreven: de punten worden in de desbetreffende kolom onder elkaar aangeduid; het nummer van de speler die het doelpunt scoorde wordt maar eenmaal in de desbetreffende kolom ingeschreven en de twee punten worden met een accolade verbonden.

Wanneer het doelpunt gescoord wordt door een fout van de eigen ploegmakker (bvb. Bal laten vallen in eigen doelgebied na een pass of na het oprapen van de bal) wordt het doelpunt ingeschreven in de kolom van de tegenpartij met vermelding van het nummer van de kapitein van die partij.

Art. 34 Het werpen van de bal

Om de bal te doen vorderen in de richting van het doelgebied van de tegenstrever moet men één van de twee voorgeschreven werpwijzen gebruiken. De bal mag niet gestoten of geduwd worden. Het werpen geschiedt steeds met beide handen. Indien nodig, mag men ook de worp in zijwaartse of achterwaartse richting uitvoeren, op voorwaarde dat de reglementaire werpwijze geëerbiedigd wordt.

1 DE NEKWORP

De werper staat met het gelaat naar de werprichting. De bal wordt met beide handen tot achter het hoofd geheven - de armen mogen hierbij gebogen worden - en met een krachtige zwaaibeweging van de armen in voorwaartse richting, werpt men de bal over het hoofd voorwaarts.

De nekworp moet steeds symmetrisch uitgevoerd worden (d.w.z. met gelijke kracht van beide armen). Wanneer de bal van voor het hoofd vertrekt en de armen een stootbeweging uitvoeren in plaats van een zwaaibeweging, heeft men **gestoten bal**.

Wanneer bij richtingsverandering meer met de ene dan met de andere arm geworpen wordt en de beweging niet meer symmetrisch is, geldt dit eveneens als gestoten bal. Wanneer een speler tijdens het opspannen de bal naast het hoofd in plaats van achter het hoofd laat dalen, kan nog moeilijk een symmetrische beweging verkregen worden. In de meeste gevallen zal het ook hier gestoten bal zijn. De nekworp mag uitgevoerd worden na een aanloop van op gelijk welke plaats binnen het terrein tot aan de werpplaats. De aanloop is onbeperkt in lengte. De nekworp mag ook met sprong uitgevoerd worden.

Bij het uitvoeren van de nekworp mag de werper steeds één voet voorwaarts verplaatsen. De achterste voet mag echter niet voorbij de werpplaats geplaatst worden. Wanneer de werpplaats beperkt wordt door de doellijn of de vrijeworplijn, mag ook de voorste voet niet op of over de lijn komen alvorens de bal de handen verlaten heeft. De vrijeworplijn is niet beperkend wanneer de worp moet genomen worden vanaf een plaats tussen doellijn en vrijeworplijn.

De vrijeworplijn is enkel beperkend:

- bij aanvang van het spel;
- bij het opzetten na een doelpunt;
- na een ongeldig verklaarde vrije worp;
- bij het nemen van een doelworp naar het doelgebied dichtst bij deze vrijeworplijn gelegen;
- bij een worp in de richting van het dichtstbijgelegen doelgebied na een inworp vanaf de inworphoek of van tussen de doellijn en de vrijeworplijn;
- bij het nemen van een vrije worp naar het dichtstbijzijnde doelgebied.

De doellijn is enkel beperkend bij het opzetten uit het doelgebied (wanneer de bal gevangen werd in het doelgebied). De middellijn is nooit beperkend (d.w.z. er kan geen vrije worp toegekend worden voor voet op of over de lijn). Wanneer de werper de worp uitvoert met sprong, mag hij de grond niet raken voorbij de werpplaats vooraleer de bal zijn handen verlaten heeft. Bij het uitvoeren van de nekworp met sprong

(sprongworp) mag de werper noch één, noch beide knieën voorwaarts heffen. Bij het opspannen en opspringen moet hij beide benen rugwaarts heffen en de benen mogen slechts gestrekt voorwaarts gezwaaid worden bij het uitvoeren van de worp. De benen mogen echter ten overstaan van de romp geen hoek vormen die kleiner is dan 135.

Daar een aanloop niet plots kan afgeremd worden, mag de werper deze beëindigen voorbij de werpplaats, op voorwaarde dat de bal zijn handen verlaten heeft, vooraleer de werpplaats overschreden wordt.

2 DE RUGWORP

De werper staat met de rug naar de werprichting en houdt de bal voor het lichaam of tussen de benen. De bal wordt met beide handen over het hoofd geworpen in rugwaartse richting.

De rugworp mag uitgevoerd worden met sprong of ook met achterwaarts rollen. De bal moet de handen verlaten hebben alvorens de werper de grond raakt voorbij de werpplaats. Bij het achterwaarts rollen moet de bal de handen verlaten hebben alvorens de werper met zitvlak of rug de grond raakt voorbij de werpplaats.

Bij het uitvoeren van een rugworp mag de bal niet over de linker- of rechterschouder geworpen worden, maar wel met een symmetrische beweging over het hoofd.

Wanneer de speler een rugworp uitvoert nadat hijzelf de bal heeft opgeraapt, moet hij eerst op de werpplaats terugkomen, met een maximum uitwijking van één meter links of rechts van de werpplaats.

Noot: Wanneer een speler een rugworp na aanloop uitvoert, wordt hij bestraft met één vrije worp.

Art. 35 Het eigen doelgebied

Het eigen doelgebied is dat welke men verdedigt. Het laten vallen van de bal in eigen doelgebied veroorzaakt een doelpunt tegen.

Wanneer de bal in het eigen doelgebied gerold is en nog aan de tegenpartij toebehoort, hebben de spelers van dat doelgebied maximum vijf seconden tijd om de bal aan de tegenpartij te geven. De bal moet binnen de vijf seconden aan de doellijn gelegd worden. De bal mag niet over de zijlijn gelegd of gerold worden. Bij eventuele fout wordt een vrije worp toegekend voor onsportief gebaar.

Art. 36 Het doelgebied van de tegenstrever

Het doelgebied van de tegenstrever is dat waar men de bal aan de grond moet trachten te krijgen met een reglementaire worp. Het is gelegen tegenover het eigen doelgebied. Men mag niet in het doelgebied van de tegenstrever komen, noch om een bal te halen noch om een tegenstrever te hinderen. Een speler, die een vrije worp of een doelworp genomen heeft en zijn aanloop na de worp niet plots kan afremmen, mag wel in het doelgebied van de tegenstrever zijn aanloop beëindigen. Hij mag hierbij echter de verdedigers niet hinderen bij het vangen van de bal of bij het eventueel uitvoeren van een tegenaanval.

Art. 37 De doelworp

De derde (of vierde) worp na opzet uit de eigen speelhelpt, of de tweede (of derde) worp na opzetten op de speelhelpt van de tegenpartij, **DOOR DEZELFDE PLOEG GENOMEN**, moet een doelworp zijn, d.w.z. de worp moet genomen worden met de duidelijke bedoeling een doelpunt aan te tekenen. Elke andere worp, genomen met de uitdrukkelijke bedoeling een doelpunt aan te tekenen, geldt als doelworp. De dichtste plaats vanwaar een doelworp mag genomen worden is de vrijeworplijn (dus op 4 m afstand van het doelgebied waarin men wil doelen) zelfs wanneer de bal, na een voorgaande worp, de grond raakte tussen doellijn en vrijeworplijn.

Art. 38 Het aantal worpen

Naargelang de categorie waarin gespeeld wordt, mag een ploeg, drie of vier opeenvolgende keren werpen, telkens als de opzet verworven wordt op de eigen speelhelpt, en twee tot drie opeenvolgende keren wanneer de opzet op de speelhelpt van de tegenpartij verworven wordt.

Een speler die bij een hogere leeftijdscategorie optreedt, is beperkt tot het aantal worpen van deze categorie. De juniors-seniors spelen met drie (of twee) werpbeurten in alle afdelingen.

De scholieren spelen met drie (of twee) werpbeurten in alle afdelingen.

De kadetten spelen met vier (of drie) werpbeurten in alle afdelingen.

De kadetten-meisjes spelen met drie (of twee) worpen in alle afdelingen. Wanneer een volledige kadettenploeg door omstandigheden in een hogere leeftijdscategorie in competitie moet uitkomen, blijven vier (drie) worpen behouden.

De miniemen spelen met vier (of drie) werpbeurten in alle afdelingen.

De pupillen spelen met vier (of drie) werpbeurten in alle afdelingen.

Wanneer de worp onvoldoende door de tegenpartij gevangen wordt en de bal de grond raakt binnen het terrein, mag de aanvallende partij, die geen twee, drie of vier worpen nam (naargelang de categorie waarin gespeeld wordt en de plaats waar de opzet verworven werd) tot haar tweede, derde of vierde worp doorgaan, zo de bal na elke worp de grond raakt binnen het terrein.

Een zelfde speler mag geen twee opeenvolgende worpen nemen.

De opeenvolging van de worpen door een zelfde speler wordt slechts onderbroken door:

- buitenspel;
- worp door de tegenpartij;
- worp door een ploegmakker; een doelpunt in eigen doel.

Noot

Wanneer een speler bij het werpen foutief gehinderd wordt zodat zijn ploeg een vrije worp toegekend wordt, dan is er geen onderbreking van de opeenvolgende worpen en mag de vrije worp niet door dezelfde speler genomen worden.

Een zelfde ploeg mag niet meer dan twee, drie of vier opeenvolgende worpen nemen (naargelang de categorie waarin gespeeld wordt en de plaats waar de opzet verworven werd).

Wanneer de tweede, derde of vierde worp (naargelang de categorie en de plaats van opzetten) de grond raakt voor de doellijn, mag de tegenpartij van op deze plaats opzetten. De tweede (of derde bij pup., min. en kad.) worp moet de middellijn raken of overschrijden na opzetten van op de eigen speelhelpt. Zo de tweede (of derde) worp de middellijn niet raakt of overschrijdt, wordt de opzet toegekend aan de tegenpartij van op de plaats waar de bal de grond raakte na de tweede (of derde) worp.

Art. 39 De pass

Alvorens een worp te nemen mogen de spelers de bal **tweemaal** aan elkaar doorgeven. Wanneer de bal tweemaal van speler wisselde (drie spelers mogen dus de bal geraakt hebben) MOET de laatste speler een worp nemen. **Deze speler mag na het ontvangen van de pass niet meer vorderen in de richting van het eigen doelgebied met de bedoeling zijn aanloop te verlengen.** Bij overtreding is de sanctie "Bal aan de tegenpartij en opzetten vanaf de plaats waar de speler staat die de tweede pass gevangen heeft." Het doorgeven van de bal moet steeds in zijwaartse richting (evenwijdig aan de doellijn en de vrijeworplijn) of in achterwaartse richting (richting van het eigen doelgebied) geschieden. De bal mag nooit doorgegeven worden in de richting van het doelgebied van de tegenstrever. Het rollen van de bal naar een medespeler is verboden. Wanneer de bal naar een medespeler gerold werd, mag de tegenpartij opzetten van op de vorige werpplaats. Om een pass te geven mag men een aanloop nemen. De twee passes moeten echter gegeven worden binnen de vijf seconden nadat de ploeg balbezit verworven heeft, of de bal terug in het spel bracht, na dode bal.

De werpwijze bij het geven van een pass is vrij. Men mag de bal met één of beide handen werpen of stoten.

DE PASS MOET STEEDS DOOR DE EIGEN PLOEGMAKKER GEVANGEN WORDEN.

Wordt de pass niet, of onvoldoende, gevangen zodat de bal de grond raakt, dan mag de tegenpartij opzetten van op de plaats waar de bal op de grond viel.

De pass mag door de tegenpartij onderschept (gevangen) worden. Hierbij moet de tegenpartij de twee meter afstand in acht nemen, d.w.z. op het ogenblik dat de pass vertrekt, moet de speler die wil interceperen op 2 m staan, zowel van de speler die de pass geeft als van deze die de pass zal vangen.

Het onbeweeglijk opgesteld staan op minder dan 2 m is niet toegestaan ten overstaan van de passgevende speler. Het onbeweeglijk opgesteld staan ten overstaan van de speler die de pass moet vangen is slechts toegestaan zo de speler opgesteld stond vóór de pass vertrok.

Kan de tegenpartij de bal onderscheppen (vangen) dan mag zij opzetten van op de plaats waar de bal onderschept werd. Wordt de bal onvoldoende door de tegenpartij onderschept en valt de bal op de grond dan mag de ploeg, die de pass gaf, verder spelen van op de plaats waar de bal de grond raakte maar met in acht nemen van de reeds uitgevoerde worpen. Indien na tussenkomst van de tegenstrever de eigen

ploegmakker de bal raakt alvorens deze op de grond komt, dan mag de tegenpartij opzetten van op de plaats waar de bal de grond raakte.

Wordt de bal gelijktijdig gevangen door twee spelers van verschillende ploegen, dan wordt de bal toegewezen aan de passgevende partij.

Wanneer de bal zijdelings doorgegeven wordt, verplaatst men de werpplaats daarheen waar de speler staat die de zijwaartse pass vangt. Geeft men twee opeenvolgende zijwaartse passes dan is de werpplaats daar, waar de speler stond die de tweede zijwaartse pass gevangen heeft. Een speler, die de bal opraapt die voorbij de werpplaats gerold is, moet alvorens een zijwaartse pass te geven terugkeren tot op hoogte van de werpplaats. De bal moet de werpplaats kruisen of vertrekken vanop de werpplaats bij het geven van de eerste zijwaartse pass.

Een zijwaartse pass kan niet als dusdanig beschouwd worden, wanneer de speler die de pass moet krijgen duidelijk voor of achter de werpplaats staat (of duidelijk voor of achter de speler die de pass geeft). Het feit dat de bal bij het geven van de pass een lichte boog beschrijft, kan niet als fout aangerekend worden.

Geeft men eerst een achterwaartse (of een schuin achterwaartse) pass dan blijft de oorspronkelijke werpplaats behouden.

Geeft men eerst een zijwaartse pass en daarna een achterwaartse pass, dan is de werpplaats daar waar de speler stond die de zijwaartse pass gevangen heeft.

Bij het vangen van een zijwaartse pass is de werpplaats daar, waar de speler staat op het ogenblik dat de pass gevangen wordt. Men kan de werpplaats niet meer verplaatsen door met de bal verder te lopen. Wanneer de bal gevallen is tussen doellijn en vrijeworplijn, of op de vrijeworplijn en de werpplaats eigenlijk voor de vrijeworplijn moet komen (dichtste plaats vanwaar een doelworp mag genomen worden), dan kan men de werpplaats slechts zijwaarts verplaatsen door een zijwaartse pass te geven voor de vrijeworplijn (zijde van het middenveld). Hiervoor mag de passgevende speler de bal dragen tot voor de vrijeworplijn. Alvorens de pass te geven moet hij echter met beide voeten voor de vrijeworplijn staan. De speler die de pass vangt, moet eveneens met beide voeten aan deze zijde van de vrijeworplijn staan.

Staat de speler die de pass vangt tussen doellijn en vrijeworplijn (of met één voet over en één voet voor de vrijeworplijn), dan is er een schuin voorwaartse pass en geen zijwaartse pass.

Staat de speler die de pass geeft tussen doellijn en vrijeworplijn (of met één voet over en één voet voor de vrijeworplijn), dan is er een schuin achterwaartse pass. Staan beide spelers in de hierboven beschreven houding, dan wordt de werpplaats niet verplaatst en wordt de oorspronkelijke werpplaats behouden.

Staat één van beide spelers (of beide) op de vrijeworplijn dan blijft de werpplaats eveneens behouden.

Geeft men een voorwaartse (of schuin voorwaartse) pass, dan mag de tegenpartij opzetten vanop de vorige werpplaats.

Wanneer een speler de bal recupereert die ver buiten het terrein gerold is, mag alleen de eerste pass van buiten het terrein gegeven worden. Staat de passgevende speler echter op de zijlijn, of met één voet buiten en één voet binnen het terrein, of met één of beide voeten op de zijlijn, dan ontstaat er buitenspel.

In het doelgebied mogen de passes ook in voorwaartse richting gegeven worden.

Wanneer een speler die de pass moet geven gehinderd wordt door een tegenstrever, dan moet de speler die de pass moet krijgen zich verplaatsen zodat de pass kan gegeven worden.

Een pass is geen worp. En pass onderbreekt dus het aantal worpen niet. Het overtippen van de bal geldt niet als pass.

Art. 40 **Het buitenspel** (zie inworp art. 41)

Wanneer de bal, of een speler in contact met de bal, **de grond raakt** op of buiten de zijlijnen, dan is er buitenspel. Uitzondering wordt gemaakt wanneer een speler, na het recupereren van de bal buiten het terrein, bij het binnenkomen van het terrein op de lijn trapt, dan ontstaat geen buitenspel. Een bal die de ruimte boven de zijlijnen schendt maar de grond niet raakt op of buiten de zijlijn veroorzaakt geen buitenspel.

Een speler, die al springend en in contact met de bal, de ruimte schendt boven of buiten de zijlijnen maar de grond niet raakt, veroorzaakt geen buitenspel.

Het buitenspel ontstaat daar waar de bal (of een speler in contact met de bal) de grond raakt op of buiten de zijlijnen en niet waar de bal de zijlijn in de ruimte overschrijdt.

Wanneer het doelgebied achteraan begrensd is door een muur, een haag, draad, paaltjes, of eender welke begrenzing die het vangen bemoeilijkt, dan is er buitenspel wanneer de bal deze afbakening raakt of overschrijdt. Er wordt dan ingeworpen vanaf de inworphoek. De speler in contact met de bal die dergelijke hindernis in het doelgebied raakt, veroorzaakt geen buitenspel.

Bij het spel in zalen is er ook buitenspel wanneer de bal de zoldering raakt. Een bal die van dergelijke hindernis in het doelgebied terugbotst veroorzaakt geen doel.

Een ploeg, die bij de doelworp (laatste worp) driemaal de bal rechtstreeks buiten geworpen heeft, wordt bestraft met een vrije worp. Bij het vaststellen van het derde rechtstreekse buitenspel bij doelworp, wordt de inworp vervangen door een vrije worp.

De aantekenaar zal de rechtstreeks buiten geworpen doelworp noteren en zowel de coach (of kapitein) van de betrokken ploeg als de scheidsrechter verwittigen na elk desbetreffend buitenspel. Het derde buitenspel zal met het geluidstoestel van de tijdopnemer gemeld worden. (Bel of gong of geluidstoestel is verschillend van dat van de scheidsrechter)

Art. 41 De inworp (zie buitenspel art. 40)

Een inworp wordt genomen na buitenspel, door de ploeg die het buitenspel niet veroorzaakte. De inworp wordt genomen vanop een plaats overeenstemmend met de plaats waar de bal, of een speler in contact met de bal, de grond raakte op of buiten de zijlijn.

- De bal, of een speler in contact met de bal, raakt de grond op de zijlijn: rechtover de plaats waar de bal (of de speler) de lijn raakte. De inwerpende speler moet met beide voeten buiten het terrein staan (niet op de lijn);
- De bal, of een speler in contact met de bal, raakt de grond buiten de zijlijn: inworp van buiten de zijlijn (eventueel van heel dicht bij de lijn) vanop de plaats loodrecht tegenover de plaats waar de bal of de speler de grond raakte. De speler moet met beide voeten buiten het terrein staan (niet op de lijn);
- De bal, of een speler in contact met de bal, raakt de grond buiten of op de zijlijn van het doelgebied: inworp van de inworphoek (zie art. 2d).

De speler moet met beide voeten in de inworphoek staan:

- a. bij inworp door de verdediging langs de zijde van het middenveld (buiten het terrein);
- b. bij inworp door de aanvallende partij, langs de zijde van het doelgebied (buiten het terrein).

Men mag inwerpen met één of met beide handen en de werpwijze is vrij. Men moet inwerpen met een zijwaartse pass (evenwijdig aan de doellijn en vrijeworplijn) of met een achterwaartse pass (in de richting van het eigen doelgebied).

Kan de inwerpende partij de bal vangen, dan mag zij opzetten vanop de plaats waar de bal gevangen werd.

De bal mag door de inwerpende speler niet opnieuw geraakt worden alvorens de bal door een medespeler, of tegenstrever, in het veld werd aangeraakt.

Wanneer de bal bij inworp de grond raakt binnen het terrein, zonder vooraf een tegenstrever te raken, dan mag de tegenpartij vanop deze plaats opzetten. Wordt de bal, alvorens de grond te raken, door een tegenstrever geraakt, dan mag de inwerpende partij vanop deze plaats opzetten. Bij inworp moeten de tegenstrevers op twee meter afstand van de inwerpende partij blijven. De inworp mag onderschept (gevangen) worden door de tegenpartij. Hierbij moet de twee meter afstand in acht genomen worden.

Een speler die de inworp wil onderscheppen, moet op het ogenblik van de inworp op twee meter afstand zijn van iedere speler van de inwerpende partij. Hij mag een poging tot interceptie doen vanaf het ogenblik dat de bal vertrokken is.

Wanneer een speler van de inwerpende partij zich zo verplaatst dat de twee meter afstand niet kan geëerbiedigd worden, dan maakt de verdedigende partij geen fout zo zij geen hinderende beweging uitvoert. Wordt de inworp door de tegenpartij gevangen dan mag die opzetten vanop de plaats waar de bal gevangen werd.

Wordt de bal gelijktijdig gevangen door twee spelers van verschillende ploegen, dan wordt de bal toegewezen aan de ploeg die de inworp nam.

De scheidsrechter of grensrechter zal duidelijk de plaats aanduiden vanwaar de inworp moet genomen worden.

De inwerpende speler zal het teken van de scheidsrechter afwachten om de inworp te nemen.

Wanneer de speler die de inworp neemt in het terrein staat ofwel op de zijlijn, mag de tegenpartij inwerpen. Wanneer de inworp in voorwaartse richting (richting van het doelgebied van de tegenstrever) genomen wordt, mag de tegenpartij inwerpen.

Wanneer een speler, na het teken van de scheidsrechter, langer dan vijf seconden wacht om de bal in te werpen, mag de tegenpartij inwerpen.

Na een inworp in de eigen speelhelft heeft de ploeg die de opzet verwerft recht op drie (of vier) werpbeurten. Na een inworp in de speelhelft van de tegenpartij heeft de ploeg die de opzet verwerft recht op twee (of drie) werpbeurten. Bij inworp vanaf de middellijn verwerft men het recht op drie (of vier) werpbeurten wanneer de inworp in de eigen speelhelft gevangen wordt, en recht op twee (of drie) werpbeurten wanneer de inworp lateraal gegeven en op de middellijn gevangen wordt.

Een inworp geldt niet als pass, men kan dus na de inworp nog twee passes geven. Een inworp onderbreekt de werpbeurten. Een speler die geworpen heeft juist voor het buitenspel, mag na de inworp opnieuw een worp nemen (uitzondering op regel 38).

Art. 42 Het vangen van de bal

De bal wordt als gevangen beschouwd wanneer deze volledig tot stilstand gebracht wordt met één of beide armen (al dan niet met begeleidend contact van romp of benen) zonder dat die de grond raakt. Een gestopte bal in voorwaartse richting van zich afduwen, met het doel terreinwinst te boeken, is fout. Een speler mag de bal in meer dan één tijd stoppen. Hierbij mag hij echter geen terreinwinst maken.

Na een worp mag de bal enkel door de tegenstrever gevangen worden. De bal mag door meer dan één speler tegelijk of opeenvolgend gestopt worden. Wanneer de bal na een worp door de eigen ploegmakker gevangen wordt, of door een eigen ploegmakker geraakt wordt alvorens de bal door een tegenstrever gevangen wordt of de grond raakt, dan mag de tegenpartij opzetten vanop de plaats waar de eigen speler de bal raakte. Wanneer de bal na een worp eerst een eigen ploegmakker, daarna een tegenstrever en dan de grond raakt, dan mag de tegenpartij opzetten vanop de plaats waar de eigen ploegmakker de bal raakte.

Wanneer een speler, die een worp uitvoert, zelf de bal vangt mag de tegenpartij opzetten vanop deze plaats. Bij het uitvoeren van een pass of inworp moet de eigen ploegmakker de bal vangen.

Noot

Er zijn een viertal manieren van vangen die als gevaarlijk kunnen bestempeld worden voor beginnelingen.

- Springen met opwaarts gestrekte armen om een bal te vangen.
- Bal trachten te stoppen met zijwaarts gestrekte arm.
- Bal trachten te stoppen met naar voor gerichte handpalmen.
- Bal die van de grond terugkaatst trachten te vangen met naar onder gerichte vingertoppen.

Bij het "buiten en binnen" springen en opnieuw vangen van de bal behoudt de ploeg het recht op twee passes. Het vangen van de bal door de speler die de "buiten-binnenbeweging" uitvoert geldt hier niet als een pass. Na het vangen van de bal, na een "buiten-binnenbeweging", kan de werpplaats wel verlegd worden door het geven van een pass aan een medespeler. De pass moet echter vertrekken op de plaats waar de speler (die de "buiten-binnenbeweging" uitvoert) stond op het ogenblik dat hij de bal voor het eerst onder controle kreeg. Wanneer een speler, met de duidelijke bedoeling tijd te winnen, de "buiten-binnenbewegingen" herhaalde malen opeenvolgend uitvoert, wordt dit beschouwd als onsportief gebaar en als dusdanig bestraft.

Art. 43 De dode bal

De bal is "dood" vanaf het eerste contact met de grond na de worp tot op het ogenblik dat een speler de bal opraapt voor een nieuwe worp, een pass of inworp.

Het rollen van de bal over de zijlijn, na voorafgaandelijk contact met de grond binnen het terrein, veroorzaakt geen buitenspel; het rollen over de doellijn na voorafgaandelijk contact met de grond, voor of op deze, veroorzaakt geen doel.

Art. 44 Dode tijd

Het spel ligt stil, dus ook de chrono:

- bij vervanging tot de scheidsrechter fluit om het spel te hernemen;

- vóór het nemen van een vrije worp, vanaf het ogenblik van de toekenning, tot op het ogenblik dat de scheidsrechter fluit om de worp te nemen;
- bij buitenspel tot op het ogenblik dat de scheidsrechter teken geeft om de bal in te werpen;
- tijdens de onderbreking tussen beide speelhelften;
- bij een onderbreking door de scheidsrechter aangevraagd.
- Iedere ploeg mag per speelhelft tweemaal één minuut onderbreking vragen. De coaches of de kapiteins mogen de onderbrekingen aanvragen aan de scheidsrechter, ofwel onmiddellijk na een gelukt doel, ofwel voor het nemen van een vrije worp. Wanneer de onderbreking gevraagd wordt vóór het nemen van de vrije worp is het de ploeg ook toegestaan de gevraagde minuut te benutten na het nemen van de vrije worp. Tijdens een aangevraagde onderbreking moeten de coach en alle aanwezige spelers van beide ploegen die voor de betrokken wedstrijd in aanmerking komen (dus ook de vervangers), tussen doellijn en vrijeworplijn plaatsnemen (zijde eigen doelgebied). Geen enkele andere persoon mag zich bij deze groepen voegen. De in fout bevonden partij wordt met een vrije worp bestraft. Wanneer vreemden zich bij de groep voegen, zal de scheidsrechter de verantwoordelijkheid voor deze fout bepalen.

Art. 45 De speelduur

Een wedstrijd duurt:

- a. voor de pupillen, miniemen en kadetten: met chrono 2 x 15 minuten; zonder chrono 2 x 20 minuten;
- b. voor de scholieren en juniors-seniors: met chrono 2 x 20 minuten; zonder chrono 2 x 25 minuten;
- c. voor dames: dezelfde speelduur als voor heren.

Tussen beide speelhelften wordt een rusttijd van 10 minuten toegestaan. De aangevraagde onderbrekingen moeten bijgevoegd worden.

Wanneer op tornooien meerdere wedstrijden op één dag moeten betwist worden, moet de normale speelduur gehalveerd worden. Het aantal opeenvolgende verkorte wedstrijden moet beperkt blijven tot max. drie per dag. In uitzonderlijke omstandigheden (b.v. het interscholentornooi) kan een vierde wedstrijd toegestaan worden op voorwaarde dat voldoende rust gegund wordt tussen de wedstrijden (b.v. 3 wedstrijden in de voormiddag en 1 in de namiddag of 2 in de voormiddag en 2 in de namiddag). Een verlenging van de speelduur tot 2x15 minuten (zonder chrono) bij jeugdspelers is enkel toegelaten wanneer slechts twee wedstrijden per dag betwist worden.

Een wedstrijd mag aanvangen op het uur dat op de kalender aangegeven is wanneer de scheidsrechter, de officiëlen (aan de tafel) en minstens drie spelers per ploeg op het terrein aanwezig zijn.

Wanneer een wedstrijd met vertraging aanvangt mag de scheidsrechter de rust tussen de twee speelhelften tot 5 minuten herleiden.

De speelduur begint vanaf het ogenblik dat de scheidsrechter fluit voor de eerste opzet. Het affluiten door de scheidsrechter bepaalt het einde van de speelduur.

Het affluiten zal zoveel mogelijk gelijktijdig met het signaal van de tijdopnemer gegeven worden. Daarom moet de tijdopnemer de scheidsrechter verwittigen als er nog één minuut van een speelhelft moet gespeeld worden.

Na het signaal van de tijdopnemer kan geen doelpunt meer aangetekend worden. Uitzondering wordt gemaakt voor een vrije worp die binnen de reglementaire speelduur toegekend werd. Deze vrije worp moet genomen worden, zelfs wanneer de tijd verstreken is (en er kan dus ook gescoord worden). Het reglement voor de vrije worp blijft hier gelden.

De scheidsrechter, die reeds verwittigd werd voor de laatste minuut van de wedstrijd, zal zoveel mogelijk gelijktijdig met het eindsignaal de wedstrijd affluiten.

Art. 46 De score

De uitslag wordt bepaald door het aantal op de aantekenbladen ingevulde doelpunten.

De aanduiding op het scorebord is enkel bedoeld om het publiek en de spelers in te lichten. Wanneer de score op het scorebord tijdens de wedstrijd verschilt van deze op het aantekenblad, zal de aantekenaar aan de scheidsrechter vragen de stand op het scorebord te laten verbeteren. Hij zal dit vragen tijdens een onderbreking van het spel.

Om alle betwistingen te vermijden verdient het aanbeveling, dat een afgevaardigde van iedere ploeg het aantekenen op de aantekenbladen nagaat. (b.v. aantekenaar van de thuisploeg, tijdopnemer van de bezoekers). De score zal door de scheidsrechter vastgesteld worden na elke speelhelpt. Hij telt het aantal doelpunten op en schrijft het totaal eigenhandig op de daartoe voorziene ruimte op het aantekenblad.

Wanneer bij vergissing een doelpunt op een verkeerde plaats werd aangetekend en een schrapping of wijzigingen moet gebeuren, zal de scheidsrechter iedere wijziging paraferen.

Wanneer aan de opgetekende eindcijfers een wijziging moet aangebracht worden (b.v. door verkeerd optellen van de doelpunten), zal de scheidsrechter op de keerzijde van het aantekenblad vermelden dat hij een schrapping uitvoerde of een verbetering aanbracht.

Art. 47 De vervanging

Na een doelpunt of vóór het nemen van een vrije worp mag de coach of de kapitein van beide ploegen aan de scheidsrechter vervanging aanvragen. Vóór het nemen van de inworp mag de inwerpende partij ook vervanging aanvragen. Het aantal spelers dat mag vervangen worden is onbepaald. Voor vervanging mag men enkel deze spelers gebruiken die op het aantekenblad ingeschreven staan.

Het aantal vervangingen is eveneens onbepaald. Een vervanging bij aanvang van de tweede helft moet niet aangevraagd worden.

De coach of kapitein zal de aantekenaar vooraf verwittigen dat bij de eerstvolgende gelegenheid een vervanging zal uitgevoerd worden. Wanneer de gelegenheid zich voordoet zal de aantekenaar, door een teken met het geluidstoestel van de tafel, aan de scheidsrechter melden dat een vervanging aangevraagd werd.

De speler of spelers die de wissel zullen uitvoeren, moeten bij de aantekentafel staan en vooraf hun naam en nummer aan de aantekenaar mededelen. Zij moeten ook melden wie voor hen de plaats zal ruimen.

Voor het uitvoeren van een vervanging zal men zo weinig mogelijk tijd gebruiken. Wanneer een ploeg te veel tijd gebruikt zal de scheidsrechter laten doorspelen tot de volgende dode tijd.

Wanneer de kapitein in het spel zelf vervangen wordt, moet hij een nieuwe kapitein in het spel aanduiden; hij moet de scheidsrechter hieromtrent inlichten.

Een gekwetste speler mag onmiddellijk vervangen worden. Een uitgesloten speler mag vervangen worden vóór het nemen van de vrije worp die door de uitsluiting is ontstaan. Een speler, die vrijwillig het veld verlaat, mag gedurende de aan gang zijnde speelhelpt niet meer vervangen worden.

Iedere onregelmatigheid op het gebied van vervangingen wordt met een vrije worp bestraft.

Art. 48 De vijfsecondenregel

Wanneer een ploeg de opzet verwerft, of wanneer een speler de bal opraapt na een gelukke worp, heeft de betrokken ploeg slechts vijf seconden om de werpbeweging in te zetten. Deze regel heeft tot doel iedere vertraging in het spel te voorkomen.

Het achteruit gaan met de bal om een aanloop te kunnen nemen geldt niet als inzet van de werpbeweging, de aanloop in de richting van het doelgebied van de tegenstrever gevolgd door de worp, wel.

Wanneer een speler een fout maakt tegen de vijfsecondenregel mag de tegenpartij opzetten van op de plaats waar de worp moest genomen worden. Wanneer een speler de bal opraapt buiten het terrein telt de vijfsecondenregel vanaf het ogenblik dat de speler binnen het terrein komt. Hij moet echter zo spoedig mogelijk binnen het terrein komen. Hij mag ook de pass van buiten het terrein geven. Opzettelijke vertraging buiten het terrein (door langs de lijn te lopen) wordt als fout aangerekend. Wanneer de bal, na een worp, te ver is weggerold mag de reservebal in het spel gebracht worden om tijdverlies te vermijden.

Na een doelpunt heeft men maar vijf seconden om op te zetten. Bij het nemen van een vrije worp telt de vijfsecondenregel vanaf het ogenblik dat de scheidsrechter het teken gaf om te starten. Langer dan vijf seconden lopen met de bal om een pass te kunnen geven is fout. Wanneer zulks gebeurt om een hinderende speler te ontwijken, moet de eigen ploegmakker zich zo opstellen, dat de pass kan gegeven worden. De hinderende speler moet ook hier de twee meter afstand in acht nemen wanneer de pass vertrekt.

Wanneer de bal in het eigen doelgebied ligt en aan de tegenpartij toebehoort, heeft men maar vijf seconden om de bal aan de tegenpartij te geven. Na buitenspel heeft men, na het teken van de scheidsrechter, vijf seconden om de bal in te werpen. De scheidsrechter zal als volgt de vijf seconden tellen: "Honderd en een, honderd en twee, honderd en drie, honderd en vier, honderd en vijf!" Hij zal hierbij duidelijk met de vingers het aantal verstreken seconden aanduiden. Hij zal deze regel zo streng mogelijk toepassen.

Art. 49 Het hinderen

Princiep: men mag nooit een tegenstrever hinderen op minder dan twee meter zowel bij het werpen als bij het vangen.

Een tegenstrever moet steeds twee meter van de werpplaats verwijderd blijven. Zich opstellen in de bewegingsbaan van de werper (d.w.z. tussen de werpplaats en de plaats waar de speler staat die zijn aanloop begint) met de duidelijke bedoeling de speler te hinderen in zijn aanloop, is fout.

Een speler die op minder dan twee meter van de tegenstrever staat, b.v. bij het vormen van een scherm voor de verdediging, maakt geen fout zo hij reeds op zijn plaats stond voor dat de speler die de worp zal nemen zijn aanloop begint, en zo hij vanaf het ogenblik dat de aanloop begint, geen beweging of verplaatsing meer uitvoert.

Volgende opstellingen op minder dan twee meter worden echter niet toegelaten.

- Opstelling achter de speler, noch in de rechtopstaande noch in gebogen houding. Wanneer de opstelling op minder dan twee meter achter de speler veroorzaakt wordt door een verplaatsing van de verdedigende partij, moet de speler van de aanvallende ploeg zich vanachter de verdediger verwijderen zonder hierbij te hinderen.
- Opstelling van twee spelers tegenover één tegenstrever.
- Plaatsen van een voet tussen de benen van de tegenstrever.
- Insluiten van de tegenstrever tussen de armen.
- Opstelling op minder dan 2 m van de barrageman.
- Opstelling op minder dan 2 m van de speler die een pass geeft.
- Opstelling op minder dan 2 m van een speler van de inwerpende ploeg.

Elk persoonlijk contact is verboden. Het wegduwen van een tegenstrever met handen, ellebogen, romp of benen, is verboden.

Het meelopen met een speler die een pass wil geven is toegelaten, op voorwaarde dat de twee meter afstand in acht genomen wordt.

Zich opstellen op minder dan twee meter tussen de speler die de pass geeft en deze die de pass moet krijgen is enkel toegelaten, wanneer geen hinderende beweging uitgevoerd wordt of geen fout gemaakt wordt tegen de hierboven aangehaalde regels.

Art. 50 Het zijdelings afwijken

Wanneer een speler bij het uitvoeren van een worp, meer dan één meter links of rechts van de werpplaats afwijkt, dan mag de tegenpartij opzetten vanop de plaats waar de worp moest genomen worden.

Deze regel heeft tot doel de verdediger de kans te geven zich tegenover een welbepaald punt op te stellen.

Een speler, die bij het uitvoeren van een worp een vierde of achtste draai naar links of rechts uitvoert en hierbij een voet links of rechts verplaatst, wijkt niet zijdelings af. Een speler die een rugworp uitvoert en hierbij naar links of rechts draait (zelfs bij achterwaarts rollen), wijkt niet zijdelings af.

Een speler die een rugworp uitvoert en niet verder dan één meter links of rechts van de werpplaats staat, wijkt niet zijdelings af.

Art. 51 Fouten die geen vrije worp tot gevolg hebben

1. Gevangen bal laten vallen.

Gevolg:

- in het doelgebied = doel;
- op of buiten de zijlijn = buitenspel;
- op gelijke welke andere plaats in het terrein = bal aan de tegenpartij, behalve bij laatste en vrije worp.

2. Bal raken of vangen die door eigen ploegmakker geworpen werd en vordert in de richting van het doelgebied van de tegenstrever, zelfs als de bal intussen door een tegenstrever werd aangeraakt.

Gevolg: opzetten door de tegenpartij op de plaats waar de speler de fout maakte.

3. Voet of eender welk lichaamsdeel in contact met de grond op of buiten de zijlijn bij het uitvoeren van een worp, of tijdens de aanloop in voorbereiding van een worp.

Gevolg: buitenspel en inworp door de tegenpartij op de plaats waar de fout gemaakt werd.

4. Voet of eender welk ander lichaamsdeel in contact met de grond op of buiten de zijlijn bij het vangen van een worp, een pass of een inworp.

Gevolg: buitenspel en inworp door de tegenpartij.

5. In het terrein staan of met één of beide voeten op de zijlijn bij het nemen van een inworp (wel te verstaan de speler die de inworp neemt).

Gevolg: inworp nemen door de tegenpartij.

6. Zijdelings afwijken (zie art. 50).

Gevolg: opzetten door de tegenpartij vanop de juiste werpplaats.

7. Fout tegen de vijfsecondenregel (zie artikel 48).

Gevolg: opzetten door de tegenpartij vanop de plaats waar de worp of de inworp moest genomen worden.

8. Voet of eender welk ander lichaamsdeel in contact met de grond op of over de zijlijn bij het geven van een pass, behalve wanneer de pass van buiten het terrein gegeven wordt (zie art 40).

Gevolg: buitenspel en inworp door de tegenpartij.

9. Met één voet buiten en één voet binnen het terrein, of met één voet op de zijlijn en één voet binnen het terrein, of met beide voeten op de zijlijn staan bij het geven van een pass.

Gevolg: buitenspel en inworp door de tegenpartij.

10. Bal bij de tweede (of derde) worp niet op of over de middellijn werpen, na opzetten uit de eigen speelhelpt.

Gevolg: bal aan de tegenpartij en opzetten vanop de plaats waar de bal de grond raakte.

11. Voorwaartse of schuin voorwaartse pass geven.

Gevolg: opzetten door de tegenpartij vanop de vorige werpplaats.

12. Vragen aan de scheidsrechter waar de juiste werpplaats is.

Gevolg: opzetten door de tegenpartij vanop de juiste werpplaats. Hier moet de scheidsrechter de juiste werpplaats aanduiden zoals hij ook doet na zijdelingse afwijking.

13. Rollen van de bal naar een medespeler.

Gevolg: opzetten door de tegenpartij vanop de vorige werpplaats.

14. Fout door de aanvallende partij bij het nemen van een vrije worp.

Gevolg: vrije worp nietig en opzetten door de tegenpartij vanaf de vrijeworplijn.

15. Wanneer de werper bij het uitvoeren van een vrije worp een fout maakt, wordt geen nieuwe vrije worp toegekend maar mag de tegenpartij opzetten.

16. Voorbij de werpplaats lopen (of voet op de lijn) bij het uitvoeren van een worp. Gevolg: opzetten voor de tegenpartij vanop de werpplaats.

Art. 52 Fouten die een vrije worp tot gevolg hebben

1. Wanneer een speler de bal niet op de voorgeschreven wijze werpt.

2. Bij foutief hinderen (zie art. 49).

3. Wanneer een zelfde speler twee of meer opeenvolgende worpen neemt. Een pass onderbreekt de werpbeurten niet, een inworp wel.

4. Wanneer een tegenstrever, na aanduiding van de werpplaats, de bal verder rolt, schopt of stoot, met de bedoeling het aanvallen te vertragen (onsportief gebaar).

5. Bij elk onsportief gebaar tegenover de scheidsrechter, de grensrechter, een officieel of een tegenstrever. In erge gevallen kan deze fout, na voorafgaande verwittiging, een uitsluiting tot gevolg hebben.

6. Bij het gebruik van krachtwoorden (hier zal de scheidsrechter de betrokken speler een aanmerking moeten geven).

7. Wanneer een speler in het doelgebied van de tegenstrever komt. Uitzondering wordt gemaakt wanneer het een speler betreft die een doelworp of vrije worp uitvoerde en zijn aanloop niet kon afremmen.

8. Wanneer een speler de bal vrijwillig stopt met de voet of het been.

9. Bij gevaarlijk en opzettelijk werpen naar het hoofd, de romp, de benen of de voeten van de tegenstrever. Deze fout heeft uitsluiting tot gevolg van de speler die de fout beging. Hij moet het veld verlaten vóór dat de vrije worp genomen wordt. Hij mag onmiddellijk vervangen worden.

10. Bij elke openlijke bekibbeling van de scheidsrechterlijke beslissingen, zelfs wanneer deze gegeven wordt door een coach, vervanger, officieel, bestuurslid of aangesloten lid van de betrokken vereniging.

11. Bij het geven van richtlijnen door de coach, de spelers buiten het terrein, bestuursleden of aangesloten leden van de betrokken club buiten de daartoe voorziene onderbrekingen.

Uitzondering wordt gemaakt bij jeugdwedstrijden waar het geven van richtlijnen wel toegelaten is.

12. Wanneer een speler vrijwillig het veld verlaat (b.v. uit protest tegen een scheidsrechterlijke beslissing).

13. Bij het uitvoeren van een vervanging buiten de voorziene tijdstippen of zonder aan te vragen aan de scheidsrechter.

14. Wanneer een zelfde ploeg meer dan twee, drie of vier opeenvolgende worpen neemt naargelang de categorie en de plaats van opzetten.

15. Langer dan vijf seconden wachten om de bal, die in het eigen doelgebied ligt en aan de tegenpartij toebehoort, aan de tegenpartij te geven (onsportief gebaar).

16. Wanneer een speler een gestopte bal in voorwaartse richting van zich afduwt met het doel terreinwinst te boeken (b.v. bij het stoppen van de laatste worp).

Noot

Wanneer twee spelers van verschillende ploegen gelijktijdig een fout maken die een vrije worp tot gevolg heeft, wordt aan iedere ploeg een vrije worp toegekend. Wanneer uit één van beide vrije worpen een doelpunt ontstaat, mag de ploeg opzetten tegen wie een doelpunt gescoord werd.

Wordt langs weerszijden een doelpunt gemaakt, mag de ploeg opzetten tegen wie het laatste doelpunt aangetekend werd. Wordt uit geen van beide vrije worpen een doelpunt gescoord dan mag de ploeg opzetten die de toss won bij aanvang van de wedstrijd. De eerste vrije worp wordt genomen door de ploeg die de toss verloor.

17. Wanneer tijdens de aangevraagde onderbreking (door een van beide ploegen aangevraagd) aanwezige spelers en coaches niet allen tussen doellijn en vrije-worplijn staan (zie art. 44). Hier wordt uitzondering gemaakt wanneer de onderbreking gevraagd werd om een gekwetste speler te verzorgen of om de materiële uitrusting bij te werken of in orde te brengen.

18. Wanneer een ploeg driemaal een doelworp (laatste worp) rechtstreeks buiten werpt.

19. Wanneer een coach tijdens de wedstrijd langs de zijlijn loopt binnen de neutrale zone of het terrein betreedt. Deze regel geldt ook voor andere leden van de betrokken club (zelfs wanneer deze geschorst zijn).

20. Elke andere onregelmatigheid op het gebied van coaching.

21. Wanneer andere personen, dan deze door het reglement voorzien, zich tussen de vrijeworplijn en de doellijn bevinden bij aangevraagde onderbrekingen. Hier wordt de in fout zijnde partij bestraft. Wanneer vreemden zich bij de groep voegen, zal de scheidsrechter nagaan wie in fout is en zelf een beslissing terzake nemen. Desgevallend zal hij aan de terreinafgevaardigde vragen de betrokken persoon van het terrein te verwijderen (wanneer kwaadaardig opzet in het spel is).

22. Wanneer de tijdopnemer of de aantekenaar tijdens de wedstrijd zijn plaats aan tafel verlaat, wordt de in fout zijnde partij met een vrije worp bestraft.

In uitzonderlijke omstandigheden (weersomstandigheden) kan de scheidsrechter toestemming verlenen om een andere plaats in te nemen dan deze die aan tafel voorzien is.

Art. 53 De vrije worp

De vrije worp moet genomen worden voor de vrije-worplijn langs de kant van, en naar het doelgebied van de in fout bevonden partij. Bij een vrije worp moeten drie verdedigers in het eigen doelgebied staan en mag maar één speler tussen doellijn en vrijeworplijn opgesteld zijn. Wanneer een ploeg maar met drie spelers optreedt moeten twee spelers in het doelgebied staan en mag één speler tussen doellijn en vrijeworplijn staan. Geen enkele speler van de aanvallende ploeg mag bij vrije worp tussen de doellijn en de vrijeworplijn of op de vrijeworplijn staan.

De aanvallende spelers, met uitzondering van deze die de worp neemt, mogen de vrijeworplijn maar overschrijden vanaf het ogenblik dat de bal, na de worp, een verdediger of de grond geraakt heeft.

De vrije worp moet genomen worden door een speler die door de coach of de kapitein aangeduid wordt. De aanduiding moet door de kapitein aan de scheidsrechter bekend gemaakt worden. De aanduiding gebeurt door het overhandigen van de bal. Vanaf het ogenblik van de aanduiding mogen geen passes meer gegeven worden. Wanneer voor een fout een vrije worp toegekend wordt, moet deze vrije worp genomen worden binnen de tien seconden na de toekenning. Hier wordt uitzondering gemaakt wanneer een minuut

onderbreking of vervanging gevraagd wordt. Wordt de vrije worp niet genomen binnen de gestelde tijd, dan wordt de bal toegewezen aan de tegenpartij die dan mag opzetten vanaan de vrijeworplijn (zijde eigen doelgebied).

Is de verdedigende partij binnen de tien seconden niet opgesteld, dan wordt een tweede vrije worp toegekend.

De scheidsrechter zal door twee opeenvolgende korte fluitsignalen aanduiden dat de tijdslimiet verstreken is, hetzij voor het nemen van de vrije worp hetzij voor de opstelling van de verdediging.

Wanneer een verdediger de werper hindert op minder dan twee meter wordt een tweede vrije worp toegekend.

Wanneer meer dan één verdediger tussen doellijn en vrijeworplijn opgesteld staat, wordt een tweede vrije worp toegekend. Wanneer een van de verdedigers in het doelgebied op de doellijn staat met één of beide voeten, wordt een tweede vrije worp toegekend.

Wanneer een verdediger de vrije worp stopt met de voet of met het been, wordt een tweede vrije worp toegekend. Zo uit deze foutief gestopte vrije worp een doelpunt ontstond, wordt het toegekend. Bij het nemen van een vrije worp beschikt de werper over de volle breedte van het terrein. Hij mag dus zijdelings afwijken of zijn aanloop wijzigen. Wanneer in de nabijheid van de vrijeworplijn een fout gemaakt wordt die een vrije worp tot gevolg heeft, mag de ploeg, waaraan de vrije worp toegekend wordt, de vrije worp weigeren zo zij vóór de bedreven fout nog meerdere worpen mocht nemen.

Het is de coach of de kapitein die deze weigering aan de scheidsrechter moet bekend maken. Wordt de worp dan onvoldoende door de verdedigers gestopt, dan mag de werpende partij tot haar tweede, derde (of vierde) worp doorgaan zo de bal de grond raakt na iedere worp.

Wanneer een vrije worp door de verdedigers gevangen wordt, geldt de regel van het vangen. Zo bij vrije worp buitenspel ontstaat dan geldt dezelfde regel als bij gewoon buitenspel (zie art. 40).

Een zelfde speler mag geen twee opeenvolgende vrije worpen nemen.

Art. 54 De vrije worp is ongeldig

1. Wanneer één of meer aanvallers (werper uitgezonderd) de vrijeworplijn overschrijden (grond raken op of over de lijn) vooraleer de bal de grond of de tegenstrever raakt.
2. Wanneer de werper met één of met beide voeten of eender welk lichaamsdeel de grond raakt op of over de vrijeworplijn, alvorens de bal zijn handen verlaten heeft.
3. Wanneer, na de worp, de bal in het gebied tussen doellijn en vrijeworplijn op de grond valt, zelfs als de bal eerst door een verdediger geraakt (niet gevangen) werd.
4. Wanneer de aanvallende partij bij het nemen van een vrije worp een fout begaat, die in normaal spel een vrije worp tot gevolg zou hebben.
5. Wanneer twee of meer spelers van de verdedigende partij en één of meer spelers van de aanvallende partij tussen doellijn en vrijeworplijn (of op de vrijeworplijn) staan.

Na een ongeldig verklaarde vrije worp mag de tegenpartij opzetten vanaf de vrijeworplijn zonder beperking van plaats.

Art. 55 De werpplaats

De werpplaats is de plaats waar de bal, na een worp of inworp of zijwaartse pass, gevangen wordt of de grond raakt (of de grond raakt na een achterwaartse pass).

Wanneer de bal de grond raakt tussen doellijn en vrijeworplijn, wordt de werpplaats geprojecteerd tot juist voor de vrijeworplijn (dus op dezelfde breedte van de plaats waar de bal gevallen was).

Wordt de bal gevangen in het doelgebied dan wordt de werpplaats tot aan de doellijn verplaatst. Zijdelings afwijken in het doelgebied is toegestaan. Wanneer een speler enkele passen achteruit loopt bij het vangen van de bal geworpen door de tegenpartij, is de werpplaats daar waar die speler de bal gevangen heeft. Hij mag dus vorderen tot op de plaats waar de vangbeweging uitgevoerd werd.

Wanneer de tweede (of derde of vierde) opeenvolgende worp (naargelang de categorie en de plaats waar de opzet verworven werd) van dezelfde ploeg voor de doellijn op de grond komt, is de werpplaats daar waar de bal de grond geraakt heeft.

De werpplaats mag altijd door een medespeler aangeduid worden.

Na een fout van zijdelingse afwijking zal de scheidsrechter of de grensrechter de juiste werpplaats aanduiden. Wanneer, na een onderbreking (b.v. door het zich kwetsen van een speler), het spel vanaf een bepaalde werpplaats moet voortgezet worden zal de scheidsrechter of de grensrechter de juiste werpplaats aanduiden.

Na een reglementaire worp mag de scheidsrechter de werpplaats niet aanduiden en de spelers mogen ook de juiste plaats niet vragen. Het kennen van de juiste werpplaats is een onderdeel van het spel.

Uitzondering wordt evenwel gemaakt wanneer de werpplaats door een of meer zijwaartse passen verplaatst wordt en de juistheid van de werpplaats hier afhankelijk is van de interpretatie van de scheidsrechter. Bij zijwaarts verplaatsen van de werpplaats zal de scheidsrechter door een duidelijk goedkeurend of afwerend gebaar aanduiden of de werpplaats al dan niet verplaatst werd.

Wanneer door een fout tegen deze regel de opzet aan de tegenpartij toegekend wordt, zal de scheidsrechter aan de ploeg die hierdoor de opzet verwerft de juiste plaats aanduiden. Hij zal zulks ook doen na een fout van zijdelings afwijken.

Wanneer de werpplaats overschreden wordt (voet op lijn enz.) mag de tegenpartij opzetten vanop de werpplaats die overschreden werd.

HOOFDSTUK V: Allerlei

Art. 56 Het voorbehoud

Wanneer een ploeg een of andere onregelmatigheid vaststelt, mag de kapitein aan de scheidsrechter vragen om voorbehoud aan te tekenen. Het voorbehoud zal na de wedstrijd onderzocht worden.

1 **Door het betrokken sportcomité** wanneer het een voorbehoud is betreffende:

- niet in orde zijn van de materiële inrichting;
- betwistingen betreffende de speelduur, wanneer de fout te wijten is aan de tijdopnemer;
- het ontbreken van officiëlen;
- twijfel omtrent de leeftijdscategorie van de spelers;
- verkeerd invullen van het aantekenblad (b.v. doelpunt naast nummer van speler die het doelpunt niet scoorde);
- twijfel omtrent de identiteit van de spelers.

2 **Door het verantwoordelijk scheidsrechterscomité** wanneer het een voorbehoud is betreffende:

- het niet toekennen van een doelpunt;
- het niet opkomen van een scheidsrechter;
- het te laat komen van de scheidsrechter;
- verkeerde toepassing van de spelregels door de scheidsrechter;
- betwistingen betreffende de speelduur wanneer de fout te wijten is aan de scheidsrechter.

Het voorbehoud moet aangetekend worden vóór de wedstrijd of tijdens de eerstvolgende onderbreking na de fout die het voorbehoud wettigt. Een aan gang zijnde spelfase kan nooit onderbroken worden om voorbehoud aan te tekenen.

Na de wedstrijd kan enkel nog voorbehoud aangetekend worden voor feiten die juist voor het afluiten zouden gebeurd zijn en wanneer er tussen de feiten en het afluiten geen onderbreking meer was.

De scheidsrechter zal enkel het aantekenen van voorbehoud toelaten wanneer de kapitein het op een beleefde manier vraagt en wanneer de reden werkelijk het voorbehoud wettigt.

Geen enkel officieel is gemachtigd iets op het aantekenblad te schrijven, zonder dat hij hiervoor de uitdrukkelijke toestemming van de scheidsrechter gekregen heeft. Dezelfde regel geldt ook voor alle spelers en leden van de clubs.

Bij het aantekenen van voorbehoud zal men, benevens een juist en kort relaas van de feiten, ook de score en de speelduur van het ogenblik opgeven. Het is evident dat wanneer het voorbehoud vóór de wedstrijd

aangetekend wordt, er geen score kan zijn. Wanneer een voorbehoud vóór de wedstrijd aangetekend wordt, zal de scheidsrechter melding maken van de eventuele vertraging die hierdoor opgelopen wordt.

Het voorbehoud moet ondertekend zijn door de kapitein die het voorbehoud aangevraagd heeft. De scheidsrechter zal er uitdrukkelijk bijschrijven dat het voorbehoud gewettigd is en op de voorgeschreven manier werd aangevraagd en hij zal eveneens ondertekenen.

Art. 57 Klachten

Klachten, die niet in het voorbehoud voorzien zijn, moeten ingediend worden volgens de bepaling van de Statuten en Reglementen van de Federatie (hoofdstuk 3).

Art. 58 Wijzigen van de spelregels

Het wijzigen van de spelregels is voorbehouden aan de ontwerper van het spel dhr. Etienne Schotte.

De ontwerper kan deze verantwoordelijkheid overdragen aan de beheerraad van de Krachtbalfederatie v.z.w. of aan een, door de beheerraad aangestelde, technische commissie.