

Spelregelavond D.O.S.

Voor: scheidsrechters (breedtekorfbal) en coaches van D.O.S.

Onderstaand uitleg spelregels:

- wanneer is het nu verdedigd?
- wanneer telt een doelpunt?

Nu: viertal aandachtspunten (maximaal 1 kwartier):

1. wat is de rol van de scheidsrechter?
2. hoe voorkom (of stop) ik 'wild' spel?
3. wanneer fluit ik voor een spelhervatting, vrije worp of strafworp?
4. hoe zit 't precies met het 'snij-gebeuren'?

Wat is de rol van de scheidsrechter?

- § 2.3 scheidrechter:

- a. het keuren van zaal, speelveld en materiaal; Het letten op veranderingen, die tijdens het spel optreden (weer, bv regen of onweer, obstakels in / of dichtbij het veld)
- b. het handhaven van de regels van het spel (waaronder het toepassen van de voordeelregel)
- c. het gebruiken van de officiële scheidsrechtersgebaren om zijn beslissingen te verduidelijken
- d. het ingrijpen, wanneer onbillijke bevoordeling van één van de ploegen door niet tot het spel behorende omstandigheden wordt teweeggebracht (bv. positie van SR hindert een VDD, waardoor een aanvaller een schotkans krijgt)
- e. het kennisgeven van het beginnen, onderbreken, hervatten en beëindigen an het spel (fluiten / in dameskorfbal niet influiten bij SH)
- f. het optreden tegen wangedrag van spelers, coaches en andere tot de ploeg behorende personen (1 coach per team)
- g. het optreden tegen overlast van het publiek (via aanvoerder waarschuwen, vervolgens laten verwijderen en/of wedstrijd schorsen of staken)

- Vereisten:
 - spelregelkennis (site KNKV , 'test je spelregelskennis')
 - het vermogen om spelers en coaches op een juiste manier te benaderen (verbale als non-verbale communicatie). Kunnen omgaan met weerbaarheid (het reageren op negatieve reacties)
 - rekening houdend met hun vaardigheden
 - spelbevorderend bezig zijn, dan wel controlerend o.b.v. onpartijdigheid
 - toon leiderschap en respect voor anderen

Praktijk:

- voorbereiding:
 - ben op de hoogte van de regels (ook bv. mbt de wedstrijdduur, wanneer wisselen, ed.)
 - ben ruim op tijd aanwezig, in een juiste outfit. Let hierbij ook op de kleur van je shirt, icm de van DOS én de tegenstander
 - jij bent verantwoordelijk voor de veiligheid van de spelers: objecten minimaal 2 mtr van de buitenlijn, waterflessen ook niet direct naast de lijn
 - overleg voor de wedstrijd met de DOS-coach: is het nodig om de wedstrijdformulieren te controleren?
 - zorg voor een warming-up, zowel fysiek als mentaal en laat dit ook zien aan de spelers / coaches (eerste pluspunten: vergroot acceptatie)
- tijdens de wedstrijd:
 - begin met het zorgen voor een goede sfeer. Help spelers het goede vak te vinden, zorg dat er van iedere partij 4 spelers zijn en dat deze allemaal een directe tegenstander hebben.
 - start, direct vanaf het begin, voortvarend. NIET eerst aankijken. Terugfluiten is veel moeilijker dan later laten 'vieren'
 - fluit dus onmiddellijk, en resoluut. Meet een vastberaden houding aan (ook als deze er niet is: doe alsof je er volop vertrouwen in hebt: fluit direct, duidelijk en hard)
 - bij opmerkingen van de kant: ga ervan uit dat zij ervoor worden 'betaald' om mee te doen in het spel. Je proberen te beïnvloeden, ten gunste van henzelf, is ook een taak (al dan niet bewust) van een coach. Jij bent diegene die het meest onpartijdig is, wat de coaches ook roepen: zij zijn zéker niet onpartijdig.

Laat dit niet te ver gaan: vind je het voor jezelf onacceptabel of beïnvloedt de coach de spelers zodanig, dat

dit sfeerbepalend wordt: actie !! (zie punt 2)

- **communiceer !!!** (en blijf vriendelijk, consequent en duidelijk)
- na de wedstrijd:
 - afhandeling formaliteiten (wedstrijdformulier, handje schudden aanvoerders / coaches)
 - bespreek kort met coach
 - zelfreflectie: leermomenten en verbeterpunten
 - bij vragen en / of problemen: aarzel niet, neem contact op (TC Linda Loomans, Nathalie Drummen, Rian Verberne)

2. Hoe voorkom ik 'wild' spel? (incl. het bestraffen van wangedrag)

§ 2.3.f scheidsrechter / optreden tegen wangedrag

Start direct met fluiten, houd kort, communiceer zoveel mogelijk.

Wordt sfeer grimmiger: ga dan dichterbij het spel staan.

Geef korte, directe aanwijzingen (naast het fluiten): 'niet duwen', 'houd daarmee op', 'dit vind ik niet goed: volgende keer fluit ik' (en dan ook DOEN).

Zorg ervoor dat de coach de spelers niet negatief beïnvloedt, zodat de sfeer steeds grimmiger wordt. Ook de coach kan eerst mondeling gewaarschuwd worden (in voorbijlopen, of tijdens een dood moment in de wedstrijd).

Wordt wedstrijd langzaam toch steeds iets grimmiger of wilder / gejaagder? 3 mogelijkheden: (ben bewust van je eigen grenzen, aarzel niet om in te grijpen)

1. Pas je eigen gedrag aan:

neem de tijd bij het opstellen voor een SH, VW of SW.

Loop rustig naar de plaats van de overtreding, vraag zelf de bal, wijs nogmaals de plaats aan. Geef de bal aan de speler, neem de tijd om weg te lopen. En geef dan pas de speler het signaal dat er gespeeld mag worden. Doe dit consequent vele keren achter elkaar. Laat in deze fase van de wedstrijd niet teveel op voordeel doorspelen, maar fluit steeds. Het tempo zal dan vaak vanzelf zakken

2. Fluit af, vraag de bal. Berisp dan de betreffende speler, de spelers of het team. Geef aan dat dit gedrag niet kan.

3. Speel dit zelfde via de aanvoerder (senioren) en / of coach (jeugd). Formeel gezien is de aanvoerder verantwoordelijk voor het gedrag van de spelers, de coach en het publiek. Neem ook hiervoor de tijd. Ga zélf niet jagen. Wanneer steeds maar één speler zich misdraagt, is het (misschien) verstandig om dit aan te geven aan de coach. Je kunt zelfs aangeven dat jij wilt dat de coach deze speler uit de wedstrijd haalt, omdat deze er anders uitgestuurd wordt.

(ter info: de coach mag dan alsnog een nieuwe speler inbrengen, ze hoeven niet met 7 verder).

Geef aan dat, wanneer gedrag niet verandert, de wedstrijd geschorst of gestaakt wordt (afkoelingsperiode).

En bespreek dit ook na de wedstrijd met de coach (liefst met de coach van de betreffende partij). Ook zij kunnen waarschijnlijk hier iets van leren!!

3. Wanneer fluit ik voor een spelhervatting (SH), vrije worp (VW) of een strafworp (SW)?

§ 3.9 (SH), § 3.10 (VW) en § 3.11 (SW)

Spelhervatting:

- bij een als licht beoordeelde overtreding
- op de plaats van de overtreding, nemen binnen 4 seconden. Niet noodzakelijk om in te fluiten
- nemer mag niet gehinderd worden, noch actief als passief (denk aan grote tegenstander)
- niemand mag bal aanraken binnen 2,5 mtr
- uitbal (in het midden uit / na een doelpunt of bij de start van een helft): zelfde regels

Vrije worp:

- als zwaar beoordeelde overtreding
- achter strafworpstip, opstellen binnen 4 seconden nadat bal op plaats is, nemen VW binnen 4 seconden na influiten
- bal moet tenminste 1 mtr door de lucht afleggen. De aanvaller, die bal vangt, moet met 2 voeten op grond staan
- opstellen spelers bij paal: diegene die het eerst komt, het eerst maakt (NIET: aanvaller eerst). Niet toegestaan: voet tussen benen tegenstander

- afstand aanvallers onderling: minimaal 2,5 mtr

- tegenstanders in gebied, zodra de nemer een duidelijk zichtbare beweging van arm, been of bal maakt

Strafworp:

- bij het verloren gaan van een scoringskans

- overtredingen die herhaaldelijk worden gepleegd
- achter strafworpstip
- andere spelers op minimaal 2,5 mtr van stip én paal
- spelers en coaches mogen op geen enkele wijze (acties, opmerkingen) het ongestoord nemen belemmeren: direct geel
- overige spelers inlopen: als bal los is

In spelregels (§ 3.6 spelovertrredingen) wordt per overtrreding aangegeven, wat de bestraffing is. Behalve bij de volgende 3 overtrredingen:

- § 3.6.h het slaan van de bal uit de handen van de aanvallers
- § 3.6.i het duwen van de aanvaller
- § 3.6.j het te zwaar hinderen van de aanvaller

De scheidsrechter dient dan zelf af te wegen:

- gecontroleerd of ongecontroleerd? (bewust of onbewust?)
- was het doel: het ontregelen van het aanvalsspel?

Bewust: vrije worp

Onbewust: spelhervatting

Voorbeelden:

§ 3.6h (de bal uit hand(en) slaan, lopen of nemen)

x lichte overtrreding:

Een verdediger loopt vlak langs een andere aanvaller (bloksituatie). Die aanvaller heeft de bal op één hand. De verdediger schampt per ongeluk die hand of de bal, waardoor de bal op de grond rolt en in handen komt van een speler van de andere ploeg. De scheidsrechter kent de aanvallende ploeg een SH toe.

x zware overtrreding:

a. Een aanvaller staat voor de paal en is in het bezit van de bal. Zijn tegenstander staat achter hem en hindert hem op correcte wijze. Een andere aanvaller loopt er vlak langs. Diens verdediger “maait” daarbij opzettelijk de bal uit de handen van de aanvaller. Er staat overigens niemand vrij en er gaat geen scoringskans verloren. De scheidsrechter kent de aanvallende ploeg een VW toe.

b. Een verdediger slaat de bal uit de handen van zijn tegenstander om te voorkomen dat deze aanvaller snel kan afspelen op een medespeler. De scheidsrechter kent een VW toe aan de aanvallende ploeg.

§ 3.6i (duwen, vasthouden, afhouden)

x lichte overtrreding:

Een verdediger en een aanvaller kampen om de bal, die voor hen uit rolt. De verdediger verliest zijn evenwicht en raakt onvermijdelijk zijn tegenstander. Door dit contact verliest de aanvaller, die net even eerder in balbezit is gekomen dan de verdediger, het bezit van de bal. Komt deze bal in bezit van een verdediger, dan kent de scheidsrechter de aanvallende ploeg een SH toe.

x zware overtrreding:

a. Een aanvaller wil vanuit het voorvak zijn tegenstander passeren om een doorloopbal te maken. Bij zijn poging om te passeren duwt de tegenstander hem met zijn arm opzij. De scheidsrechter kent de aanvaller een VW toe.

b. Een verdediger houdt zijn tegenstander bij het lopen naar de paal vast om te voorkomen dat die tegenstander de geschoten bal, die op weg is naar de korf, kan afvangen. De scheidsrechter kent de aanvaller een VW toe.

§ 3.6j (te zwaar hinderen)

x lichte overtrreding:

Een voorbeeld valt moeilijk te geven. “te zwaar hinderen” is per definitie een fysieke overtrreding waarbij sprake is van opzet of bewust handelen.

x zware overtrreding:

Een aanvaller werpt de bal terwijl hij door zijn tegenstander wordt gehinderd. Bij het werpen van de bal raakt de verdediger met zijn arm, die naar voren beweegt, de arm van de werper. De scheidsrechter kent de aanvallende ploeg een VW toe.

4. Snijden / afhouden

§ 3.6.i Het is verboden een tegenstander te duwen, vast te houden of af te houden. Elke belemmering van de vrije beweging van de tegenstander is verboden (ongeacht of dit opzettelijk of onopzettelijk geschiedt)

- baan van de spelers
- breed maken
- afstand verdediger t.o.v. aanvaller
- volgen van aanvaller door verdediger

- lopen op bloksituatie

- **Wanneer is het nu verdedigd?:**
- § 3.6.n verboden in verdedigde positie te schieten
- wanneer de hinderende verdediger daadwerkelijk tracht de bal te blokkeren
- én zich binnen armlengte van de aanvaller bevindt
- met zijn gezicht naar de aanvaller is gekeerd en aankijkt
- dicht bij de paal staat dan de aanvaller
- Niet noodzakelijk: daadwerkelijk in staat is het schot te verhinderen; bv. bij verschil in lengte
- Wegtrekken: verdedigd in geval:
 - aanvaller was eerst in verdedigde positie
 - verdediger volgt (nagenoeg) direct wegtrekkende aanvaller

- **Wanneer telt een doelpunt?:**
- § 3.2 doelpunten:
- Geldig als van bovenaf volledig door de korf gevallen.
- Oude regel: 'tijd – is – tijd' is niet meer geldig. Is bal losgelaten, voordat er wordt gestart met het fluitsignaal of de zoemer, (voldoet aan andere voorwaarden bv niet verdedigd, geen overtreding, ed): gaat er dan in: doelpunt TELT !!

- **Presentatie 'looptlijnen':** wordt op site www.kvdos.nl geplaatst