



ARBITRAGE – BS2 OPLEIDING

Versie juni 2020

ONAANGEVEN

DINGSSUPPLEME

VOORBEREIDING

Dit is een voorbeeld van een draaiboek voor deze workshop. Experts kunnen zelf een eigen invulling geven, zolang de deelnemers de kennis en ervaring opdoen die onderdeel is van deze workshop. Zorg er voor dat de workshop interactief is. Stel vragen en ga hierop in. Wat vinden we er van? Hoe zou jij dat doen; kun je het laten zien. Geef complimenten. Positieve feedback.

- Zorg dat er een normaal wedstrijdveld wordt gebruikt met basketbal belijning, 2 baskets, een jurytafel en 2 spelersbanken.
- Deelnemers doen actief mee, zijn in sportkleding en hebben een goede fluit bij zich.



Dit symbool geeft een tip voor de expert aan.



Dit symbool geeft een voorbeeld van een te behandelen casus aan.





WAAROM DE WORKSHOP ARBITRAGE?

De opleiding tot basketbal scheidsrechter 2 bestaat uit 2 workshops. Naast de spelregelkennis wordt ook nog een gedeelte **Arbitrage** gegeven.

Deze workshop beslaat een aantal onderwerpen:

- > De basis principes van arbitragetechniek.
- > Elementen van communicatie met deelnemers.
- > Elementen van weerbaarheid, een aantal problemen die je kunt tegenkomen en zult moeten oplossen.



VALKUILEN VOOR EEN BEGINNENDE SCHEIDSRECHTER

Wat komt een beginnend / jeugdig scheidsrechter zoal tegen:

- > Hij / zij maakt zich niet groot genoeg, te bedeesd.
- > Angstig, want je moet fluiten van de club en hebt dit nog nooit gedaan. Vindt het niet leuk.
- > Er is onvoldoende of geen begeleiding.
- > Kent de regels wel, maar 'vergeet' te fluiten.
- > Fluit wel maar niet hard genoeg.
- > Loopt de verkeerde lijn, verkeerde positie; blijft aan de zijlijn lopen.
- > Neemt na een beslissing de bal mee onder de arm.
- > Reageert niet of te agressief op commentaar.
- > Neemt wel een beslissing, maar communiceert onvoldoende met de tafel, loopt naar de tafel toe.
- > Niet bewust van het feit dat hij/zij mede verantwoordelijk is voor een sportief verloop van de wedstrijd en dus geen derde partij.
- > Bang om te communiceren met de coach als deze een vraag stelt; reageert niet of gaat in de aanval.

AANVANG

Welkom

- > Stel jezelf kort voor en weet wie je voor je hebt (kennis van de doelgroep)
- > Deel het programma van de dag met de groep:
 - Basis arbitragetechniek.
 - Communicatie.
 - Weerbaarheid.

 Tip: Laat iedereen een paar keer hard fluiten!



VOORBEREIDING SCHEIDSRECHTER

- > Wees op tijd aanwezig en draag sportkleding.
- > Groet beide coaches en de juryleden. Ga hierbij niet lang praten met een coach die je kent, terwijl de andere nauwelijks aandacht krijgt.
- > Controleer de spelers- en coachpassen.
- > Kijk op en rond het veld of alles klopt. Je hoeft het veld niet na te meten, maar kijken of er voldoende uitloop is, of alle lijnen zichtbaar zijn, etc. is wel handig.

VOOR DE WEDSTRIJD

- Organiseer een line-up bij 6 min. Het is handig om de coach bij het begroeten hier vast van op de hoogte te brengen.
- Fluit 3 min voor het begin van de wedstrijd.
- Haal de teams 1:30 min voor aanvang van het veld af.
- Laat zien hoe je dat doet.
- Besteed direct aandacht aan hard fluiten en duidelijk aangeven wat je wilt.



De jurytafel is niet compleet, hoe pak je dit aan?

AANVANG WEDSTRIJD

- > De wedstrijd begint met een sprongbal.
- > Leg kort uit hoe een sprongbal wordt uitgevoerd en leg arbitragetechniek uit.
- > Ga kort in op de posities van de scheidsrechters.
- > Welke positie neem je in na de sprongbal?



Tip: Laat enkele deelnemers dit voordoen in tweetallen. Andere deelnemers stellen zich op aan de cirkel en elders in het veld.



Twee spelers willen dezelfde positie innemen aan de rand van de cirkel en duwen elkaar weg. Wat doe je als scheidsrechter?

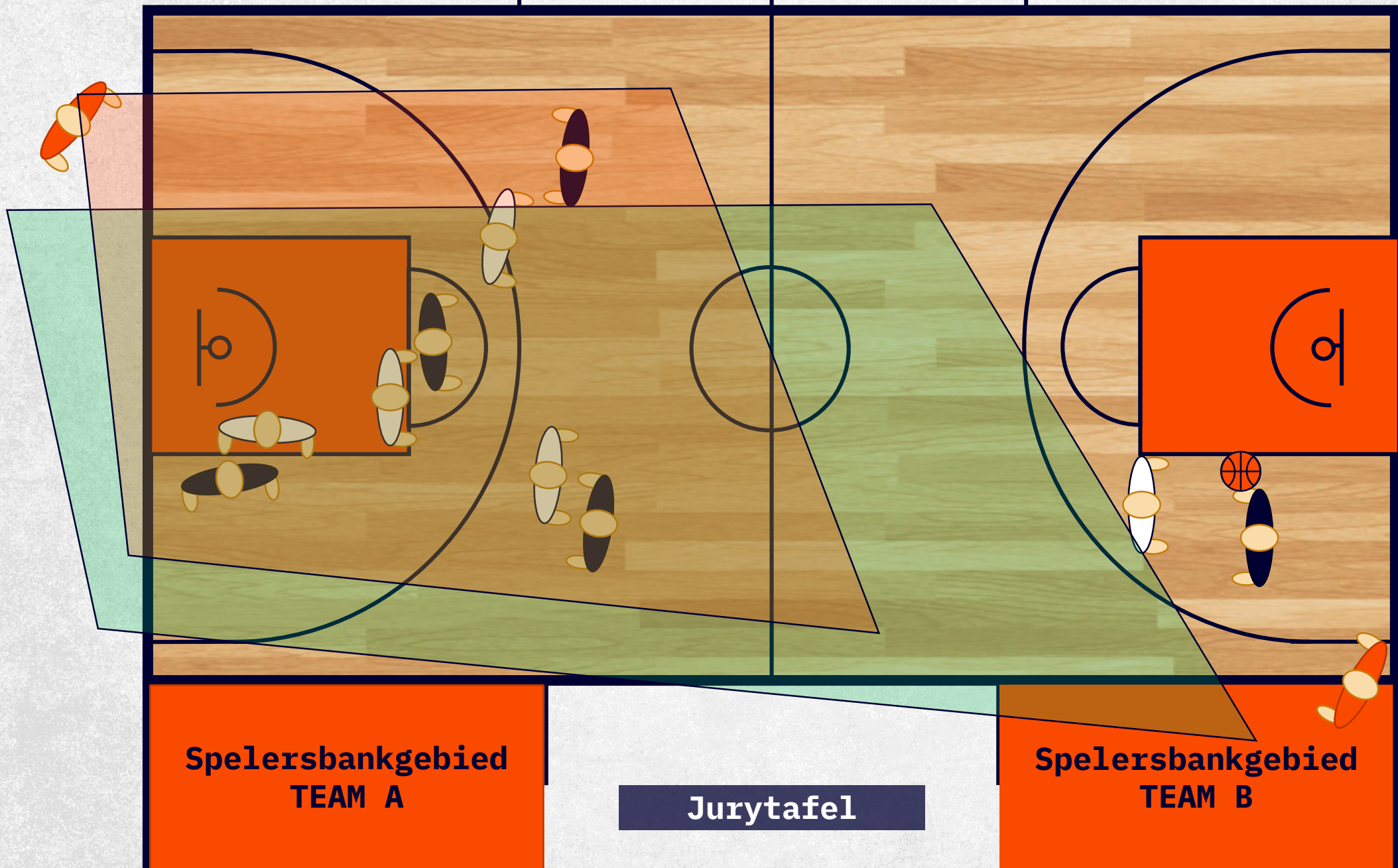
NORMALE AANVAL

- > Leg de uitgangspositie van lead en trail uit.
- > Wie is verantwoordelijk voor welke (veld)lijnen?
- > Wie is verantwoordelijk voor welke (kijk)gebieden. Gebruik hier globaal de vakkenverdeling. D.w.z. vak 1,2,3 en 6 voor de trail, vak 4 voor de lead, vak 5 samen. Praat nog niet over de overgangen, penetraties etc.
- > Laat de bal rustig rondpassen en licht toe hoe lead en trail bewegen. Lead tussen driepuntslijn en bucketlijn, trail langs de zijlijn, inzakken als bal in 6 is, hoger en naar binnen als bal in 3 is.



Tip: Geef steeds twee deelnemers de gelegenheid dit voor te doen. Stelt de andere deelnemers de vraag wat hen opvalt. Goed/fout? Positieve feedback.

BOXING-IN PRINCIPLE



WISSELING VAN BALBEZIT

- > Wisseling posities lead & trail naar nieuwe lead & nieuwe trail.
- > Verantwoordelijkheden tijdens transitie.



Tip: Aansluitend bij het voorgaande. Geef steeds twee deelnemers de gelegenheid dit voor te doen. Laat zien waar welke scheidsrechter op let.
Stelt de andere deelnemers de vraag wat hen opvalt. Goed/fout?
Positieve feedback.

FLUITEN EN SIGNALLEN - OVERTREDINGEN

- > Benoem mogelijke wedstrijdsituaties. Laat één rij tegelijk fluiten, andere rij feedback laten geven.
- > Gebruik hiervoor de situaties lopen, second dribbel, voetbal, 3, 5 en 8 seconden, terugspelen, sprongbalsituatie, dragen van de bal ('meenemen').
- > Aandachtspunten: hard fluiten, duidelijke (grote) signalen, vervolgrichting aangeven.



Tip: Laat één rij (groepje) fluiten. Laat de andere rij feedback geven, en draai dit vervolgens om.



Je fluit voor een loopovertreding waarop de coach van het team een duidelijk wegwerpgebaar maakt. Wat doe je als scheidsrechter?

FLUITEN EN SIGNALLEN - FOUTEN

- > Benoem verschillende soorten fouten. Laat één rij tegelijk fluiten, andere rij feedback laten geven.
- > Gebruik hiervoor verschillende situaties en fouten. Met score, vrije worpen en zonder. Aangeven in het veld en naar de tafel toe.
- > Aandachtspunten: hard fluiten, duidelijke (grote) signalen, vervolgrichting aangeven.
- > Bij het doorgeven van de fout aan de tafel gaat het om duidelijkheid.



Je geeft je besluit door aan de jury, maar merkt alweer dat er geen contact is. De juryleden zijn meer met elkaar bezig. Wat doe je?

FLUITEN EN SIGNALLEN - FOUTEN

1. Laat de voorste deelnemer van de "lead"-rij fluiten, en daarna de fout aangeven aan de tafel.
2. Daarna sluit hij aan in de "trail"-rij.
3. De voorste van de "trail" rij neemt, als zijn collega stil staat om fout door te geven aan de tafel, zijn positie op de baseline over.
4. Verschillende soorten fouten voordoen op verschillende posities op het veld. Stel vooral ook vragen aan de deelnemers welke fouten er voorkomen en wat de straffen zijn (hoe gaat het spel verder?).
5. Fluit je hard genoeg? Hoe geef je de fout aan. Vraag aan de deelnemers wat ze er van vinden; goed/fout, duidelijkheid, positieve feedback.



**Je fluit voor een fout en terwijl je de fout aangeeft bij de tafel roept de coach van het team "maar wat doet hij dan scheids?"
Wat doe je als scheidsrechter?**

DOORGEVEN VAN FOUTEN – IN 3 STAPPEN



0. Een evt geldige score als eerste doorgeven.



1. Het nummer van de speler.



2. Het soort fout.



3. Hoe gaat het spel verder.



COMMUNICATIE MET DE COACH

Tijdens de wedstrijd gebeurt het dat de coach contact zoekt. Dat kan op verschillende manieren en momenten.

- > Tijdens het spel stelt hij vragen. “He scheids wil je eens op de screens letten?”
- > Op een dood moment stelt hij vragen. “Waarom floot je voor lopen?”, “hij liet zijn pivotvoet toch staan?”, “Er wordt steeds geduwd in de rebound, wil je daar op letten?”.

Maar het kan natuurlijk ook op een minder vriendelijke en vervelende manier.

- > Bij ‘ieder’ fluitsignaal heeft de coach iets op te merken of te vragen. Hoe lang laat je dit toe?



Tip: Ga met de deelnemers in discussie over de voorgaande voorbeelden, maar zij zullen zeker ook zelf iets kunnen inbrengen vanuit eigen ervaring. Geef hen uiteindelijk een aantal handvatten mee: Blijf zelf op alle momenten rustig en respectvol, maar wees wel duidelijk; ga niet dreigen. Ga nooit lang in discussie. Geeft snel en kort antwoord of laat weten dat je er op zal letten (of hebt gezien) en dat je er later op terug komt.

SAMENWERKING

- > Stel vragen over samenwerking. Hoe houd je contact met elkaar en wanneer? Waar heb je elkaar voor nodig? Hoe kun je elkaar helpen? Wat doe je als je tegelijkertijd fluit?
- > Ga onder meer in discussie over verantwoordelijkheden, hulp als je iets niet gezien hebt en overleggen in time-outs.



Tip: Laat deelnemers een wedstrijd spelen en twee deelnemers fluiten. Let hierbij vooral op wijze van samenwerking, communicatie met elkaar. Anderen aan de kant geven feedback.

INWORP

- > Bespreek de posities van scheidsrechters bij het nemen van een inworp. Wie geeft de bal af?
- > Innemen van de bal op de middenlijn, aan de zijlijn op de achterlijn.
- > Bespreek het belang van oogcontact met je collega

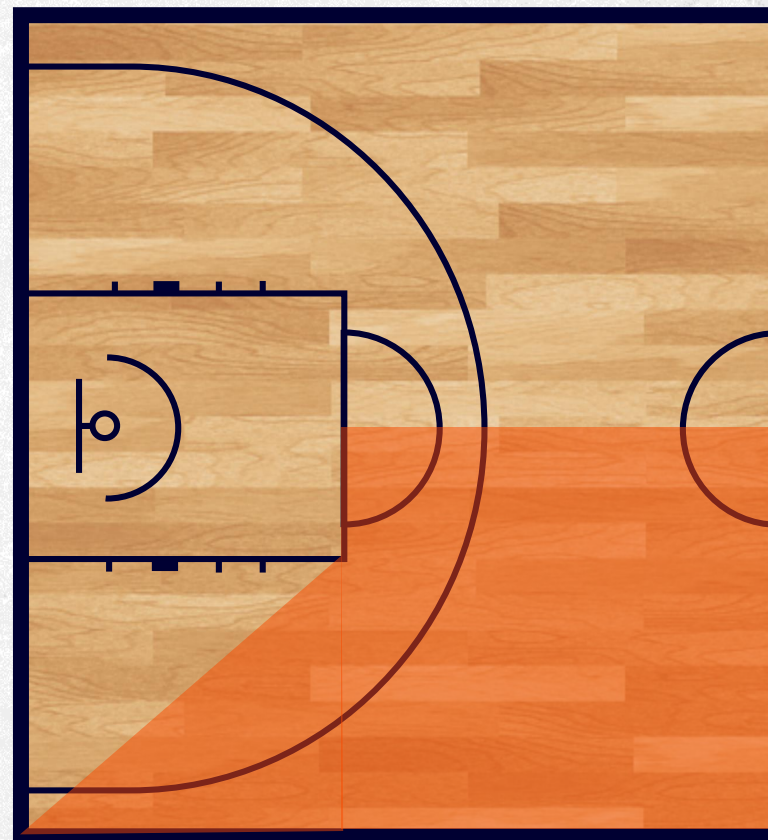
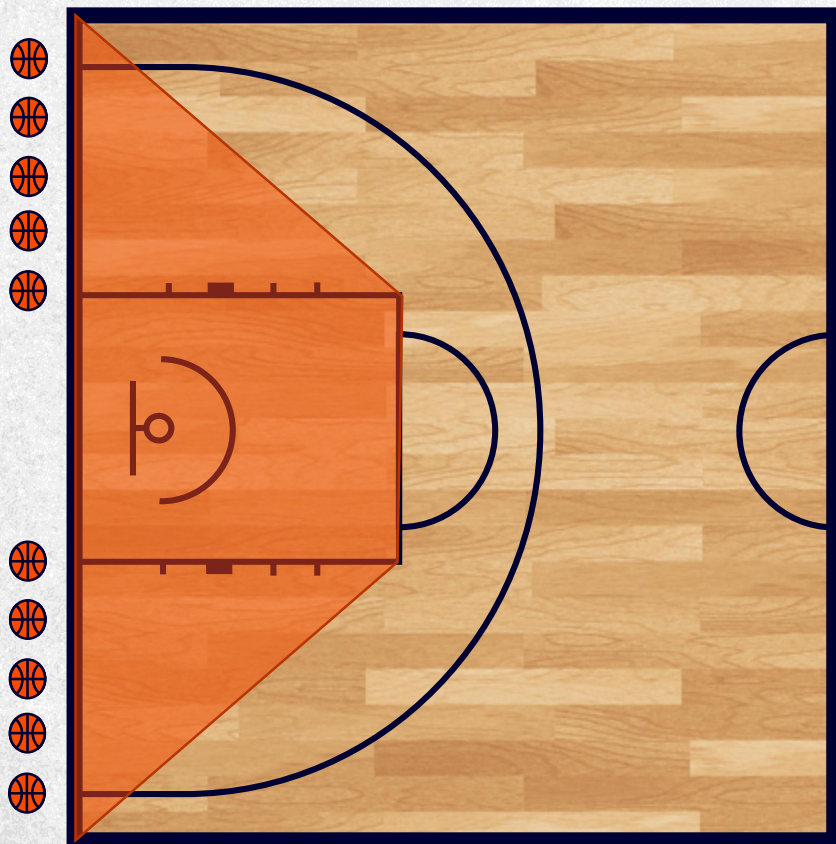


Tip: Laat dit ervaren door teams te laten spelen en de bal iedere aanval uit te laten gaan. Stel vragen aan de deelnemers over waar de bal wordt ingenomen en welke verschillen daarbij zijn (bal op de middenlijn, bal op de achterlijn voor de aanvallende partij)

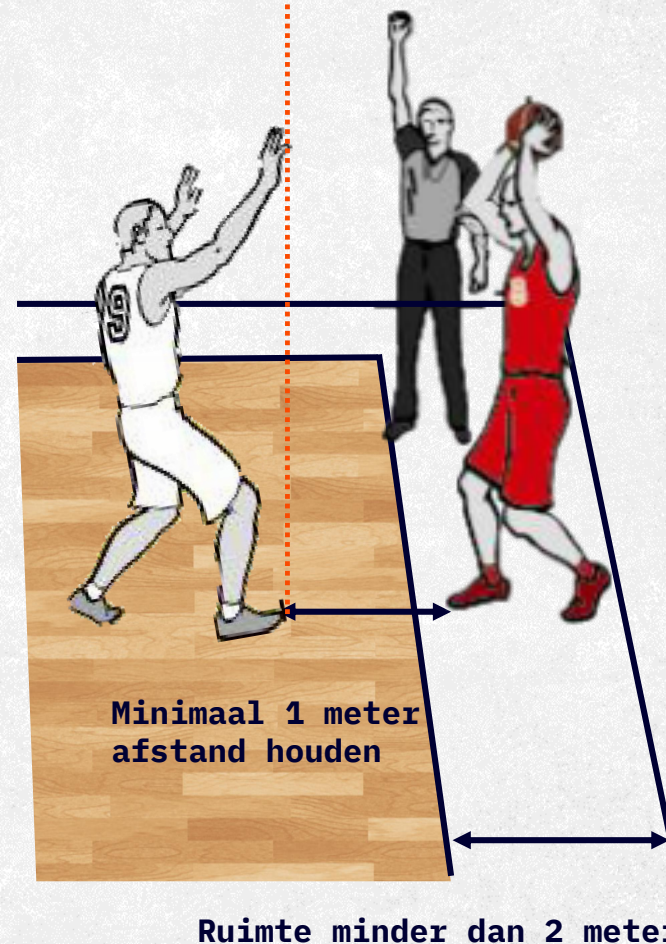
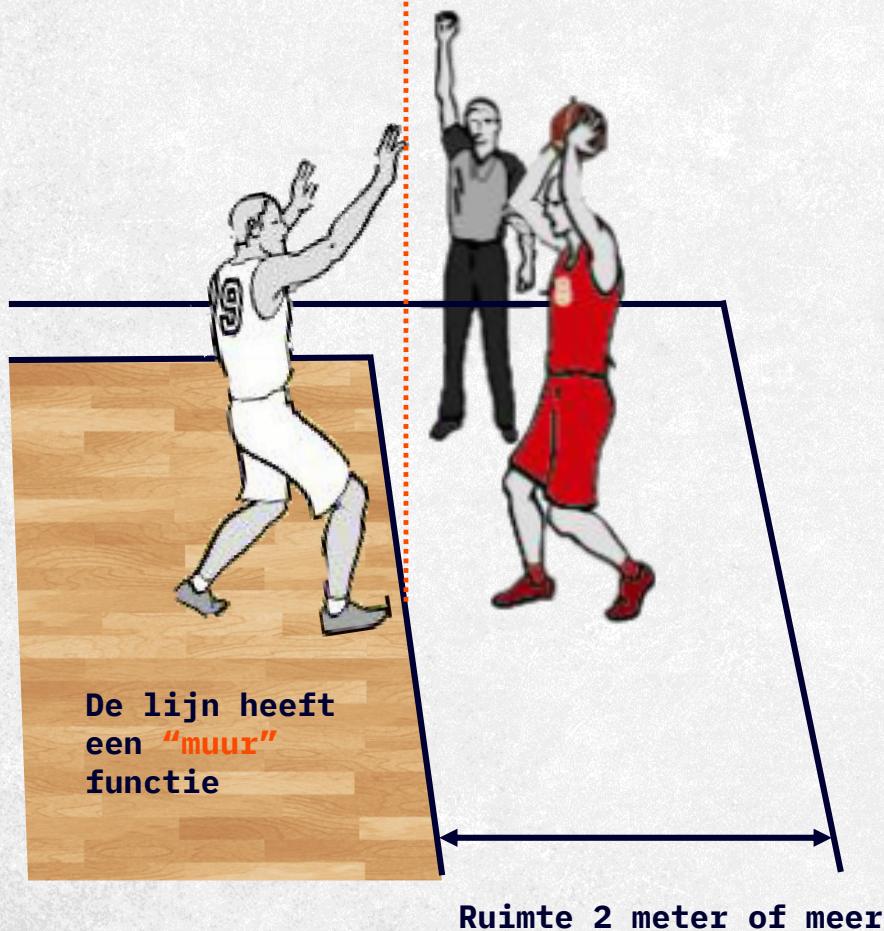


Net nadat je de bal hebt afgegeven voor de inworp, zie en hoor je dat dat twee spelers elkaar uitschelden. Wat doe je?

PLAATS BALINWORP NA OVERTREDING OF FOUTEN



BALINWORP IN KLEINE ZALEN



VRIJE WORPEN

- > Positie scheidsrechters: lead en trail
- > Verantwoordelijkheden: signalen, afgeven van de bal
- > Benoem kort de verschillende overtredingen, zoals te vroeg inlopen



Tip: Laat deelnemers een vrije worp situatie nabootsen. Twee vrije worpen, twee scheidsrechters, andere spelers aan de bucketlijn en achter de driepuntslijn.

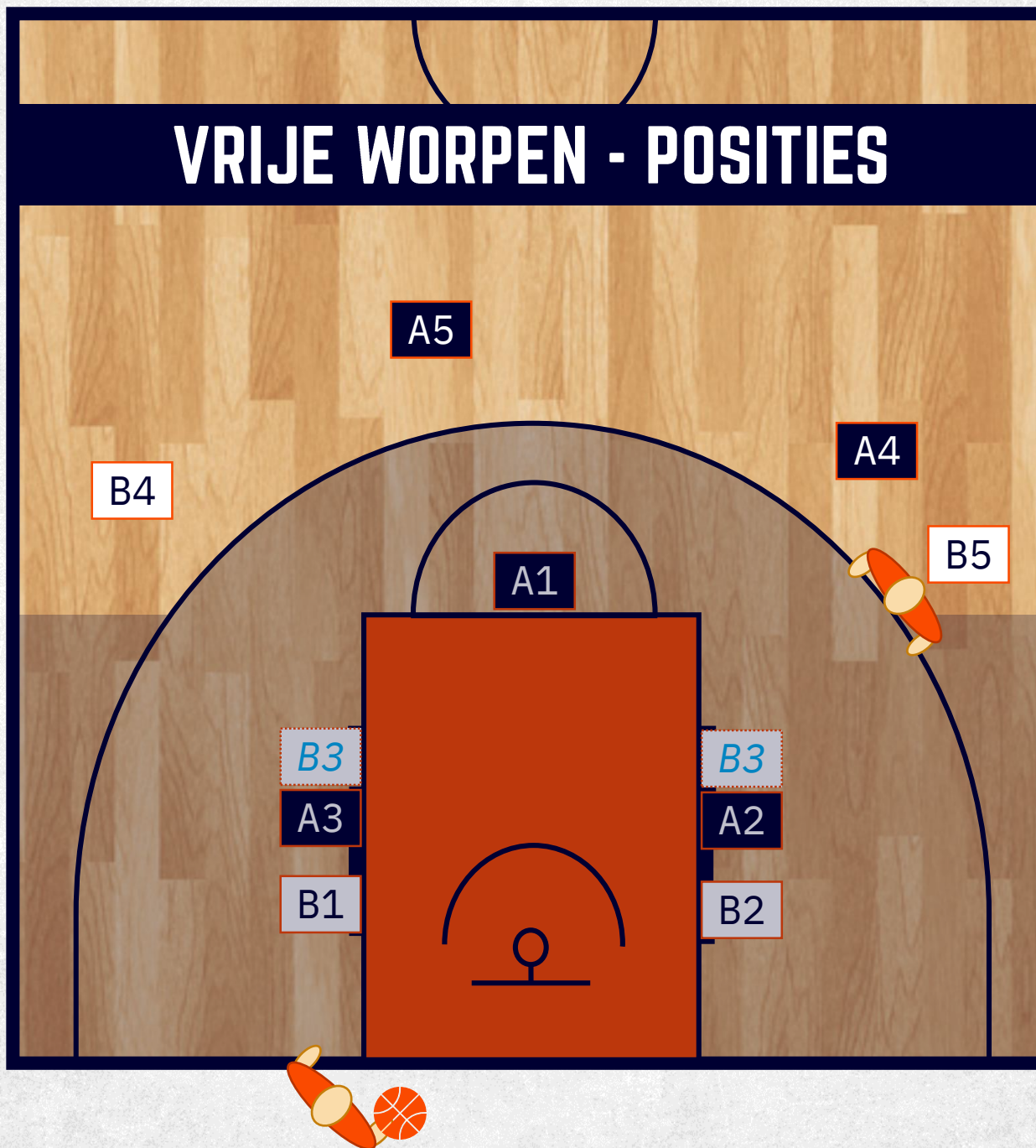


Bij het nemen van de vrije worpen wordt er vanaf de bank geroepen mis, mis... Wat doe je hieraan?



Bij het nemen van de vrije worpen wordt er door de verdedigende spelers aan de bucketlijn met de handen gezwaaid. Wat doe je hieraan?

VRIJE WORPEN - POSITIES



AFSLUITING



- > Laat deelnemers de workshop samenvatten: wat neem je mee?
- > Bespreken van het vervolgtraject (praktijkwedstrijden)
- > Feedback voor docent of voor elkaar?



BASKETBALL
NEDERLAND