

NIVEAUBEPALING

DUIDELIJKE AFSPRAKEN

Tijdens dag-tornooien is er geen tijd om een 'Divisioning' (indelingsronde) te organiseren. Hierdoor zijn de organisatoren afhankelijk van een correcte samenstelling van teams om zo de juiste niveaugroepen te kunnen indelen waardoor de teams spannende wedstrijden kunnen spelen. Het is dan ook van groot belang dat coaches de juiste spelers (van het juiste niveau) selecteren om deel te nemen aan deze wedstrijden/tornooien. Geen correcte selectie, zorgt voor heel veel frustraties bij spelers als coaches als organisatie.

TOEPASSEN NIVEAUS

Omwille van de grote interpretatiemogelijkheden van de oude benaming (high, medium, low) wordt er nu een nu gekozen voor het niveau van een speler/team te omschrijven als 'Niveau 1,2, 3 en 4'

Het is belangrijk om een duidelijk onderscheid te maken in welke categorie wedstrijden/tornooien gespeeld/georganiseerd worden.

We onderscheiden 2 soorten wedstrijden, namelijk, opstart- en competitieve wedstrijden.

Opstartmodel

In dit model staat de individuele en teamontwikkeling centraal. Een mix van spelers uit verschillende niveaus is mogelijk. Dit kunnen wedstrijden zijn die clubs onder elkaar regelen met als hoofddoel de knepen van de posities op het terrein onder de knie te krijgen. (wedstrijden van nieuwe G-clubs, die nog niet beschikken over een aantal G-spelers om zich in te schrijven in een 'niveau-reeks'.)

Het is belangrijk dat coaches van beide ploegen op voorhand even samen overleggen wat het hoofddoel is van de wedstrijd. Ontwikkeling van speler en team staan voorop, het resultaat is van ondergeschikt belang. Coaches trachten tijdens de wedstrijd de match ups correct te houden. Dit wilt zeggen dat als een coach een vervanging doet van zijn betere speler, de andere coach hierin volgt, zodat de samenstellingen van de teams van ongeveer hetzelfde niveau blijven. Coaches dienen ook in te grijpen als hun betere spelers er een 'one show' van maken.

Coaches kunnen elk moment de wedstrijd stil leggen om uitleg te geven aan hun spelers. Referees nemen de tijd om de speler uitleg te geven waarom er net gefloten is.

Hoe lang een club in het 'opstartmodel' blijft, hangt natuurlijk af van het aantal leden en de niveaus van de leden. Dit is dus voor iedere club anders maar het streefdoel van elke club dient te zijn door te groeien naar het 'competitief model'.

Competitief model

Het woord 'competitief' zegt het al. Dit zijn wedstrijden waar teams tegen elkaar strijden met gelijke wapens (lees: zelfde niveaus) en waar de spelers/ploegen zich elk moment van de wedstrijd volledig dienen te geven. Dit kan enkel als er 2 'gelijkwaardige' teams tegenover elkaar staan.

Voor deze wedstrijden/tornooien is het respecteren van de niveaus van allergeen belang. Want in deze wedstrijden wordt er degelijk gespeeld voor de overwinning. Daarom worden de FIBA-regels van toepassing en gelden, zonder enige uitzondering, voor elke speler van de 2 teams. (Afhankelijk van de niveau-reeks, zijn er aanpassingen aan de FIBA-regels)

Belangrijk is dat de teams goed zijn geselecteerd voor een, op voorhand, afgesproken niveau-reeks. Een speler van een lager niveau kan zonder problemen meespelen in wedstrijden uit een hogere niveau-reeks. De speler zal op dat moment een andere rol (meer dienend) op zich nemen. Omgekeerd kan niet. Een speler van een hoger niveau kan niet meespelen in een lagere niveau-reeks omdat de speler dit niveau domineert.

Bijvoorbeeld:

Een niveau 3 – speler kan meespelen in niveau-reeksen 1/2/3. Op niveau 1 en 2 zal hij of zij de ploeg vervolledigen. In niveau-reeks 3 is hij of zij een dragende speler. Hij of zij zal domineren in wedstrijden op niveau 4, hierdoor geraakt het evenwicht verstoord.

In het 'competitief model', bepaalt de speler met de hoogste niveau de niveau-reeks waar je team speelt. Indien je een speler onverwachts niet kan deelnemen aan een wedstrijd/tornooi en je wilt deze graag vervangen. Die je de speler te vervangen door een speler van eenzelfde of lager niveau-reeks. Indien je de speler vervangt door van een speler uit een hoger niveau-reeks, zal het team in een hogere niveau-reeks terecht komen. Verwittig de organisatie dat zij eventueel nog een wijziging kunnen doen in hun wedstrijdprogramma. Lukt dat voor hun niet, dan zal de speler niet vervangen kunnen worden.

Bijvoorbeeld:

Een team is samengesteld uit 1 speler van 'niveau 2', 4 'niveau 3'-spelers en 5 spelers uit niveau-reeks 4. Dit team wordt automatisch ingedeeld in 'niveau-reeks 2'.

NIVEAUS (Competitief Model)

Niveau-reeks 1

Niveau 1-spelers zijn G-basketters die hun weg vinden binnen het valide basketbal. Zij vallen (momenteel) uit de boot binnen het gewone G-circuit (met uitzondering van Special Olympics). Enerzijds omdat er nog te weinig niveau 1-spelers zijn, anderzijds omdat ze in de niveau-reeks 2 domineren en hier geen uitdaging meer in vinden. Unified basketball is een mooi alternatief voor deze spelers.

Niveau-reeks 2

Op 'niveau 2' is er een groep van spelers, met een lichte/matige verstandelijke beperking, ASS of en motorische beperking, waarvan het niveau dicht bij het valide basketbalcircuit kan aanleunen.

Op dit niveau bevinden zich ook de spelers die niet opvallen maar door zich een 'rol' aan te nemen in het team, zich perfect staande houden op dit niveau.

Minimum verwachtingen van de 'niveau 2' speler (mits gerichte trainingen):

- De FIBA-reglementen zijn volledig van toepassing.
- Hoge ring en herenbal (tenzij een volwaardige dameswedstrijd, dan damesbal)
- De speler heeft een grote waaier aan individuele fundamentals onder de knie.
- De speler kan, in wedstrijdsituaties, een lay-up vlot met de dominerende hand afwerken, zelf op training met de mindere hand.
- De speler beheerst het teamconcept.
- De speler als het team is coachbaar.
- Het team kan zowel in aanval als in verdediging eenvoudige individuele als teamopdrachten vervullen.
- De speler en het team kunnen omgaan met individuele/team frustraties.

Game-info:

- 5 on 5
- 3 on 3
- Bal nr 7 (herenbal)
- Ringhoogte 3,05 m

Niveau-reeks 3

Dit is de groep waar het meeste beweging in zit. Jonge spelers doorlopen dit niveau om door te groeien naar 'niveau 2', terwijl oudere 'niveau 2'-spelers hun carrière hier afsluiten. En er is een groep G-basketters die in niveau-reeks 3 op hun eindniveau zitten en hier jaren kunnen in meedraaien.

'Niveau 3'-spelers zijn in staat perfect te spelen met de FIBA-regels., eventueel met kleine aanpassingen (8" – 3"). Deze spelers maken regelmatig loopfouten maar als de referee de overtreding fluit, weten ze vaak (of met korte toelichting van de referee) snel wat ze verkeerd gedaan hebben.

- De FIBA-reglementen zijn van toepassing.
- Er zijn kunnen enkele wijzigingen toegebracht aan de FIBA-reglementen maar dit is niet noodzakelijk. Indien de wijzigingen worden doorgevoerd, zijn deze enkel van toepassing op de 3" en 8" -regels van het basketbal. De shotklok is steeds 24" (geen 14" na aanvallende rebound)
- Hoge ring en herenbal (tenzij volwaardige dameswedstrijd, dan damesbal)
- De speler heeft de meeste individuele basis fundamentals onder de knie.
- In wedstrijdsituaties worden er regelmatig fouten gemaakt tegen de basis fundamentals (Niet correct uitvoeren van de startdribbel, niet correct uitvoeren van de stoptijden,...)
- De speler kan een lay-up met zijn dominerende hand afwerken maar is hier niet constant in.
- De reflex om de mindere hand te gebruiken in het spel (dribbel), is niet bij iedere speler aanwezig.
- De speler/team heeft de basis van de individuele/team verdediging door, toch is in wedstrijdsituaties de verdediging meer balgericht.
- De speler/het team bijsturen vanaf de zijlijn wordt moeilijker.
- De speler/ het team is in aanval vooral score-gericht.

Game-info:

- 5 on 5
- 3 on 3
- Bal nr 7 (herenbal) / Bal nr 6 (vrouwenbal) als beide teams volledig uit dames bestaat.
- Ringhoogte 3,05 m

Niveau-reeks 4

'Niveau-reeks 4' bevat de grootste groep van speler. Heel veel spelers blijven heel hun basketloopbaan in deze reeks. De 'niveau 4'- spelers zijn instaat om te spelen met FIBA-reglementen mits de nodige aanpassingen aan de seconden-regels (wegvallen van 24"-8"-3"). De ref kan de '2 steps –regel' toepassen, zolang er geen voordeel uitgehaald wordt.

- De FIBA-reglementen zijn van toepassing.
- Er worden enkele wijzigingen toegebracht aan de FIBA-reglementen. De seconden-regels van het basketbal vallen weg. De refs past de 2 steps-regel, zolang de speler/ploeg hier géén voordeel uithaalt. De vrijeworp-nemer mag over de vrijeworplijn springen.
- Hoge ring en herenbal (tenzij volwaardige dameswedstrijd, dan damesbal)
- De speler heeft de enkele individuele basis fundamentals onder de knie.
- In wedstrijdsituaties worden er regelmatig fouten gemaakt tegen de basis fundamentals (Niet correct uitvoeren van de startdribbel, niet correct uitvoeren van de stoptijden, extra pas bij uitvoeren van een lay-up, verplaatsen van de pivotvoet, over de lijn springen bij het nemen van een vrijeworp)
- Het gebruik van de mindere hand wordt enkel gebruikt tijdens de trainingen. Dit gebeurt niet spontaan, of het is aangeleerd in een bekende oefening of het gebeurt op commando van de coach.
- De speler/het team heeft de basis van de individuele verdediging soms door, toch is in wedstrijdvorm is de verdediging vooral balgericht of extreem mangericht.
- De speler/het team zijn moeilijk bij te sturen vanaf de zijlijn. Zelfs het bijsturen tijdens een time-out wordt moeilijker.
- De speler/ het team is in aanval vooral score-gericht.

Game-info:

- 5 on 5
- 3 on 3
- Bal nr 7 (herenbal) / Bal nr 6 (vrouwenbal) als beide teams volledig uit dames bestaat.
- Ringhoogte 3,05 m

Funball-reeks

De Funball-spelers komen (nog) niet (sommigen nooit) toe om basketbal te spelen met de FIBA-regels. Het spelen en plezier hebben om op het basketplein te staan hebben voorrang op het winnen.

De Funball Division wordt 2 subdivisies onderverdeeld.

- Funball Tall
Spelers boven 1m60

Game-info

- 3 on 3 (1 ring)
- Bal nr 6 (vrouwenbal).
- Ringhoogte 3,05 m

- Funball Small
Spelers kleiner dan een 1m60

Game-info

- 3 on 3 (1 ring of peanuts)
- Bal nr 6 (vrouwenbal)
- Ringhoogte 2,60 m

De coaches blijven de Funballers voortdurend aansturen, maar ze weten dat het een voortdurende opdracht is met weinig succes tot slagen.

- Van de FIBA-reglementen is hier nauwelijks nog spraken.
- De speler heeft de eerste basis fundamentals (nog) niet onder de knie.
- In trainings- en wedstrijdsituaties worden er heel vaak fouten gemaakt tegen de basis fundamentals (Niet correct uitvoeren van de startdribbel, niet correct uitvoeren van de stoptijden, extra passen bij uitvoeren van een lay-up, verplaatsen van de pivotvoet, dubbel-dribbel, dichterbij voor een vrijeworp)
- Het gebruik van de 2-handige dribbel wordt aanvaard toch wordt er steeds op gewerkt om met één hand te dribbelen.
- De meeste spelers hebben besef van het verschil tussen aanval en verdediging.
- Inzicht in samenspel beperkt zich tot het geven van enkele passen naar een ploegmaat.
- De speler/het team zijn moeilijk bij te sturen vanaf de zijlijn. Daarom wordt coaching van langs de speler/tussen het team toegelaten.

ARBITRAGE

Specifieke niveau-indelingen vragen ook naar duidelijkheid in arbitrage. Eenzelfde manier van arbitrage binnen een niveau-reeks. Hierin wordt geen rekening gehouden met eventuele verschillen van individuen. Om het voor iedereen, inclusief de referees, makkelijk te maken, worden de FIBA-regels van toepassing voor elk niveau-reeks met uitzondering van Funball-reeks.

Niveau-reeks 1 : Geen aanpassingen aan het FIBA-reglement.

Niveau-reeks 2 : Geen aanpassingen aan het FIBA-reglement.

Niveau-reeks 3 : Eventuele aanpassingen aan de 3" – 8" . Enkel 24" shotklok (geen 14")

Niveau-reeks 4 : Geen 3" – 8" en 24"/14" seconden + de 2-steps regel is van toepassing zolang er geen voordeel uitgehaald wordt.

Funball : Plezier staat voorop. Hier is arbitrage 'op het gevoel' van toepassing, wat niet wilt zeggen dat de spelers onbeperkt loopfouten kan maken.

TORNOOI:

Als je als club verkiest een 'competitief' tornooi te organiseren, dien je op voorhand de teams te verwittigen welke 'niveau-reeks(en)' verwacht worden.

Het is natuurlijk aan de organisatie om te beslissen wat de tijdsduur is van de wedstrijd is. De wedstrijdduur (met of zonder stop-klok) heeft natuurlijk een invloed op het aantal time-outs, het aantal individuele fouten, toepassen van vrijworpen,...

Wat wel een vereiste is dat er een limiet staat op het aantal persoonlijke en teamfouten. Spelers kunnen niet onbestraft fouten blijven maken.