



JUNIOR OFFICIAL

Richtlijnen voor het leiden van wedstrijden U8

(3 tegen 3)

Belangrijke principes:

- Een scheidsrechter is per definitie **neutraal**.
- Hij/zij moet aangesloten zijn bij Basketbal Vlaanderen en **minstens 14 jaar** oud zijn.
- Er worden geen punten geteld dus is er ook geen verliezer, er zijn **enkel winnaars**.
- Er worden ook geen fouten genoteerd, maar soms moet je er toch één fluiten.
- **Overleg met de coaches** vóór de wedstrijd is van belang. De coaches kunnen het niveau en de werkpunten van de spelers aangeven (vb. loopfouten, pivot beweging, ...).
- **Speelvreugde** is misschien wel het belangrijkste.

Administratie:

- Vermits de wedstrijden worden gespeeld onder Basketbal Vlaanderen, zijn alle spelers verzekerd wanneer zij een geldige **licentie** hebben. Licenties Basketbal Vlaanderen en **medische attesten** nakijken vóór de wedstrijd.
- Ook de **licentie van de coaches** verifiëren.
- Eén persoon, aangesloten bij de federatie, fungeert als aantekenaar, normaal iemand van de bezoekers. Iemand van de thuisploeg fungeert dan als tijdopnemer.

Uitrusting:

- Een goed **fluitje** is belangrijk voor elke scheidsrechter. Fox' 40 fluitjes zijn op dit ogenblik het meest gangbaar.
- **Sportschoenen** zijn in de meeste zalen verplicht.
- **Sportieve kledij**

Signalisatie:

- Officieel bestaan er 65 **signalen**. Als junior official gaat u er slechts enkele van gebruiken. De volledige lijst vindt u in het reglementenboekje. Signaal nr.1 (chrono stop bij overtreding) en signaal nr.2 (chrono stop bij fout) zijn de twee basissignalen.
- **Buiten** dribbelen langs de zijlijn of eindlijn (speler of bal) of bal buiten leidt tot **inworp** voor het andere team. Fluiten en signaal nr.1 tonen.

- De belangrijkste **loopvertredingen** worden aangegeven. Fluiten en signaal nr.1 tonen gevolgd door signaal nr.17 voor het vertrekken met de bal zonder te dribbelen, of gevolgd door signaal nr.18 voor dubbele dribbel.
- Bij een **sprongbalsituatie** krijgt de ploeg die in **aanval** was de bal terug voor een **inworp**.

Fouten:

- Op dit niveau zijn fouten eerder accidenteel, zeker met de regel van het **beschermd balbezit**. De aard van de fout is niet belangrijk maar een woordje uitleg, niet te lang, kan meer fouten voorkomen.
- Bij een **fout op een doelpoging** is er **geen vrijworp** maar wordt de bal **ingeworpen** aan de **eindlijn**. Fluiten en signaal nr.2 tonen.
- Bij een **fout die niet op een doelpoging gebeurt**, wordt de bal **ingeworpen** ter hoogte van de plaats waar de fout gebeurde. Fluiten en signaal nr.2 tonen.

Beschermd balbezit:

Beschermd balbezit wil zeggen dat de **bal niet uit de handen getrokken of geslagen mag worden**. De bal mag wel afgenomen worden bij dribbel of pass wanneer de bal 'los' is. Het principe moet streng toegepast worden.

De 5" regel is niet van toepassing. Maar als een spelertje al meer van 10" stilstaat met de bal in zijn handen en deze niet kan passeren, is het toch geraadzaam om te fluiten en de bal aan de tegenpartij te geven voor een inworp. Als je niet fluit gaat een belangrijk % van de tijd verloren zonder dat er gespeeld wordt.

Wedstrijdblad:

Je kan een sjabloon van het [wedstrijdblad U8](#) downloaden op de website van Basketbal.Vlaanderen. Score noch fouten worden bijgehouden. Er wordt ook geen klassement opgemaakt.

De vervangingen gebeuren volgens het principe van het slangensysteem.

Bekijk het document "[Handleiding Wedstrijdblad invullen bij Minibasketbal](#)".

Nog meer info voor wedstrijden U8 vind je op

<http://www.basketbal.vlaanderen/competitie/minibasketbal>.

In elk geval is het UITERMATE belangrijk dat het spelplezier te allen tijde bewaakt wordt.

Signalen

Stop de klok



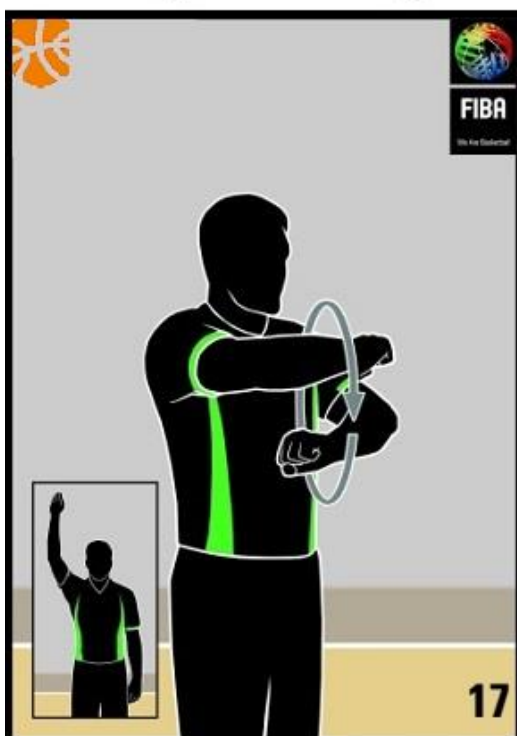
Open handpalm

Stop de klok bij fout



Eén gesloten vuist

Loopovertreding



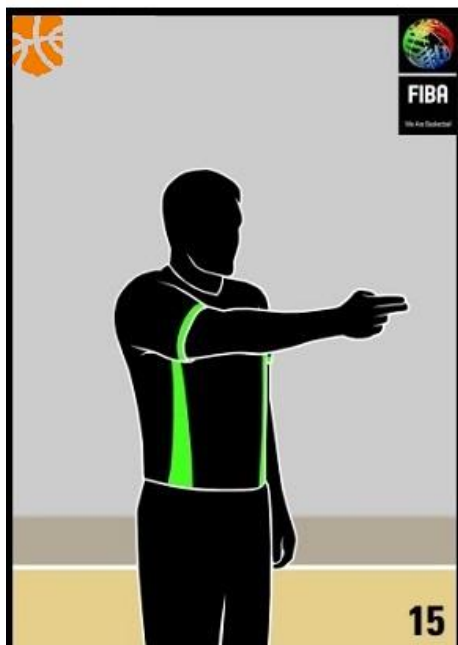
Vuisten om elkaar
heen draaien

Dubbele dribbel



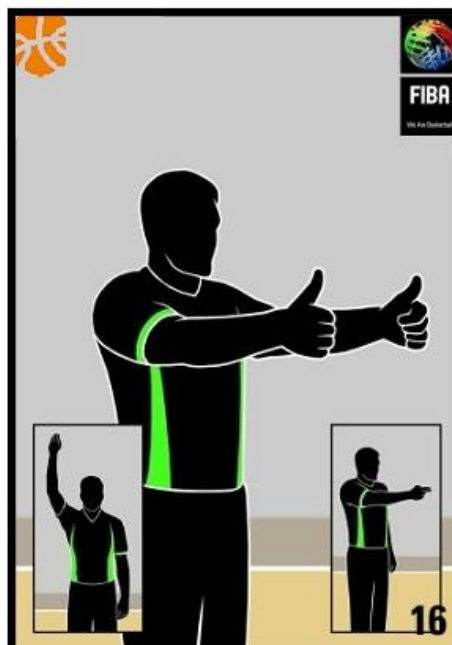
Alternierend bewegen
met de handpalmen

Richting van de spel- hervatting en/of uitbal



Wijs in de richting van
het spel, de armen
parallel aan de zijlijnen

Balvast Sprongbalsituatie



Duimen omhoog, daarna
wijzen in de richting van de
pijl voor wisselend balbezit

Vervanging



Onderarmen kruisen

Belaste time-out



Maak T,
laat wijsvinger zien