

Een avondje arbitrage

samen met FIBA instructor Johnny Jacobs





Het basketbal-spelletje is geëvolueerd...





Meer defensieve druk full court

Meer fast break situaties



Snellere 3 punt doelpogingen

Meer tricky spelers



De nieuwe
loopovertreding





Wij moeten ons als scheidsrechter
aanpassen, daarom dagen wij je uit om je
niveau als ref op te krikken...



De scheidsrechter

- We hebben een gouden regel die we in onze scheidsrechterstraining willen prioriteren en die we onze scheidsrechters graag en goed zien gebruiken en dat is: **GAME CONTROL**
- Dit is het verzekeren van een goed en dynamisch verloop van de wedstrijd, waarin de spelers al hun basketbalvaardigheden ten toon kunnen spreiden. De genomineerde scheidsrechters zijn verantwoordelijk voor het '**onder controle houden van de wedstrijd**'.



WIE IS DE BESTE SCHEIDSRECHTER?



De ref met de
beste fysieke
conditie ?



De ref die alle
spelregels in
detail kent?



de ref met de
beste
mechaniek en
beste signalen?



WAT VERWACHTEN WE VAN SCHEIDSRECHTERS?



Bekwaam zijn



Eerlijk zijn



Betrouwbaar zijn



Correcte calls maken !



De scheidsrechter

De scheidsrechters zijn 'verantwoordelijk voor het goede verloop van de wedstrijd'.

Zij bepalen wat al dan niet toelaatbaar is, niemand anders.

- De kernfunctie van arbitreren is 'beslissingen maken'.
- De scheidsrechters moeten zich comfortabel voelen om zonder twijfelen een beslissing te nemen.
- Scheidsrechters moeten vertrouwen uitstralen en dit demonstreren.



JJ BOODSCHAP

- JUNIOR SCHEIDSRECHTERS:
*"WERK HARD EN TRACHT PERFECT TE ZIJN MET
MECHANIEK EN TECHNIEK?"*
- SENIOR SCHEIDSRECHTERS:
"A.U.B. UPGRADE?"

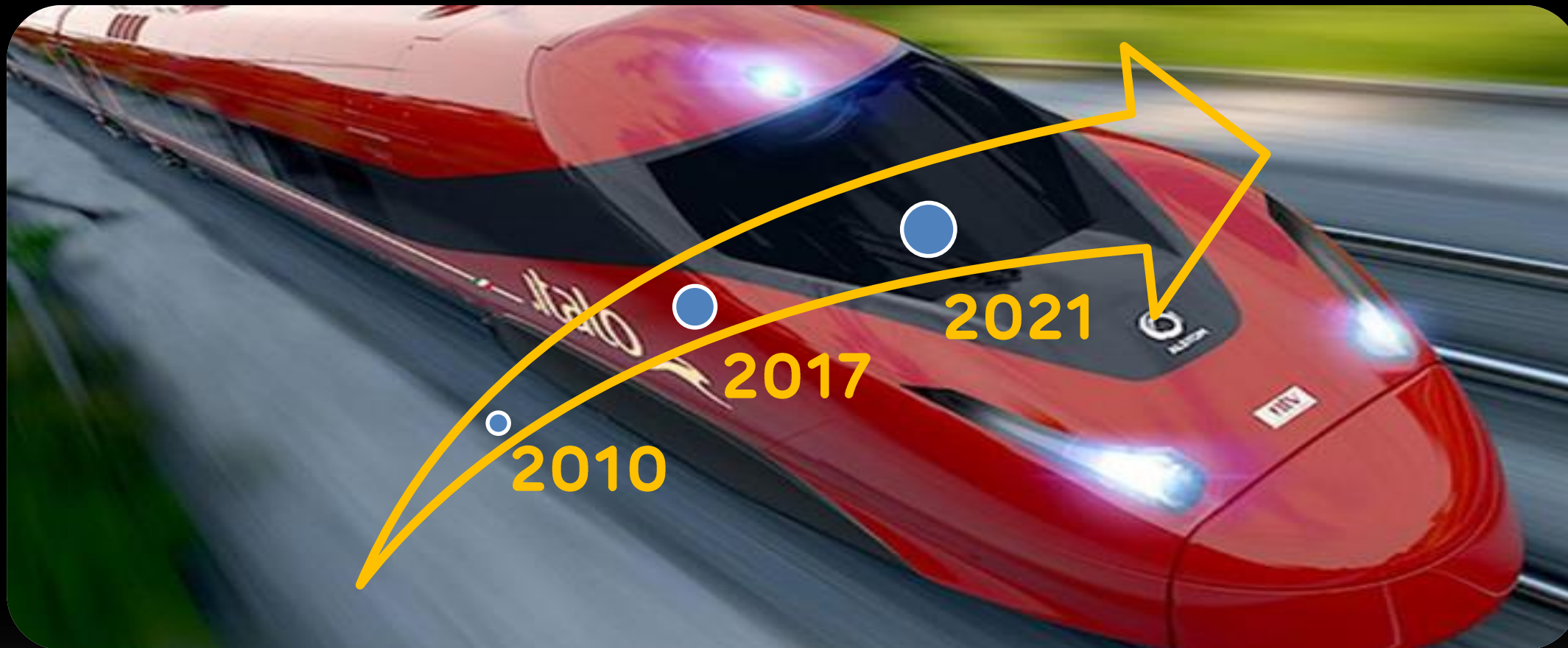


IOT

INDIVIDUAL OFFICIATING TECHNIQUES

→ **INDIVIDUELE ARBITRAGE TECHNIEK**





ARBITREREN IS...

- Anticiperen wat er zal gebeuren →
'ACTIEVE MINDSET'
- Verstaan wat er gebeurt →
BASKETBALKENNIS
- Correct reageren voor wat er gebeurd is →
'TRAINING VAN HET MENTALE BEELD'



Beslissingsinstrument

Verzamelen van informatie & analyseren

De start
van de play

Het
midden
van de play

Het einde
van de play

Actieve
mindset

Training
van het
mentale
beeld

Legaal
Illegaal

BESLISSING



IOT

- Wat is de sleutelfactor om de kwaliteit van onze calls te verbeteren?

In staat zijn om op de juiste plaats te staan, zodat men z'n verantwoordelijk gebied goed dekt om **alle duidelijke spelsituaties** te analyseren en te beoordelen.



IOT Bouwstenen

1. 'AFSTAND EN STATIONAIR'
2. 'REFEREE THE DEFENCE'
3. 'STAY WITH THE PLAY'
4. POSITIONERING – OPEN ANGLE (45 °) – KLEINE AANPASSINGEN
5. FLUITEN → BESLISSINGEN NEMEN & COMMUNICEREN
6. SIGNALISATIE EN RAPPORTERING



AFSTAND



DE JUISTE AFSTAND TOV HET SPEL
BEHOUDEN OM TE VERMIJDEN TE
DICHT TE KOMEN

- WE VERLIEZEN PERSPECTIEF
- ALLE BEWEGINGEN LIJKEN SNELLER
- WE VERHOGEN DE MOGELIJKHEID TOT EEN 'EMOTIONELE CALL' OF EEN REACTIE

ZIE HET GROTE GEHEEL



STATIONAIR

**STATIONAIR = NIET BEWEGEN
ALS WE EEN BESLISSING
NEMEN**

- GEEN STUITERENDE OGEN
- CONCENTRATIE EN AANDACHT
VERHOOGT

• GEMAKKELIJKER OM
CORRECTE BESLISSINGEN TE
NEMEN



OPEN ANGLE



Het oude principe van 'venster zoeken' blijft



AFSTAND & STATIONAIR



LEES HET SPEL!

**BEWEEG OM TE ANTICIPEREN,
OM TIJDIG OP DE CORRECTE
PLAATS TE ZIJN**

Beweeg



Stop



Observeer



Beslis



REFEREE THE DEFENCE (Lees de verdediging)

Wanneer je arbitreert aan balzijde wees dan aandachtig voor de illegaliteit van de verdediger.



- WE ARBITREREN NIET DE RUIMTE TUSSEN DE SPELERS, MAAR DE VERDEDIGING ZELF
- GOEDE POSITIE INNEMEN OM DE RUIMTE TE ZIEN OM DE VERDEDIGING TE BEOORDELEN



✓ **Feet** (voeten): om de waarde van het doelpunt te bepalen
(2 of 3 punten)

✓ **Foul** : Om te bepalen wie er verantwoordelijk is voor het contact

✓ **Floor** (vloer): Het checken wanneer een speler contact maakt met de vloer bij beëindiging van de doelpoging.

✓ **Fake**

**BLIJF BIJ HET SPEL TOT
HET EINDE VAN DE ACTIE**

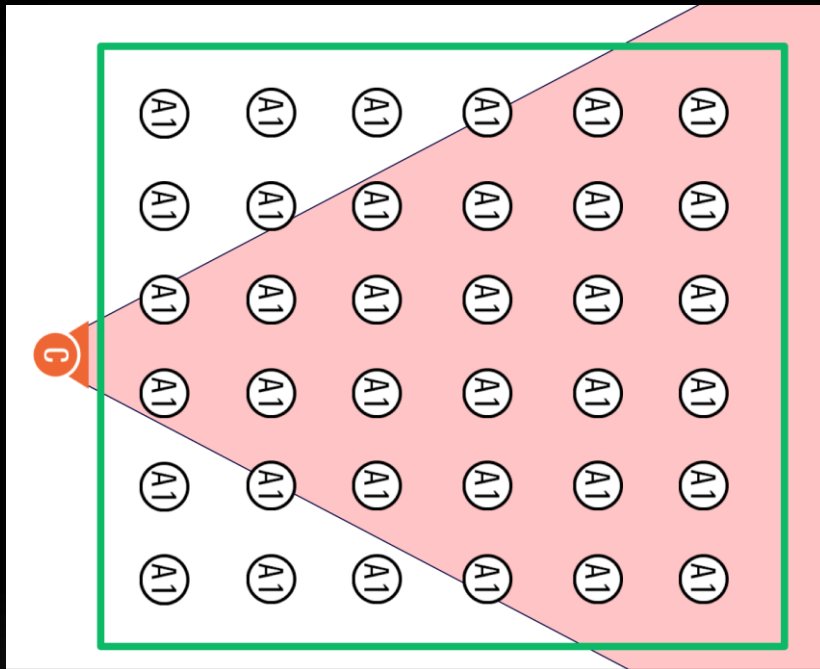


Check 4 x F

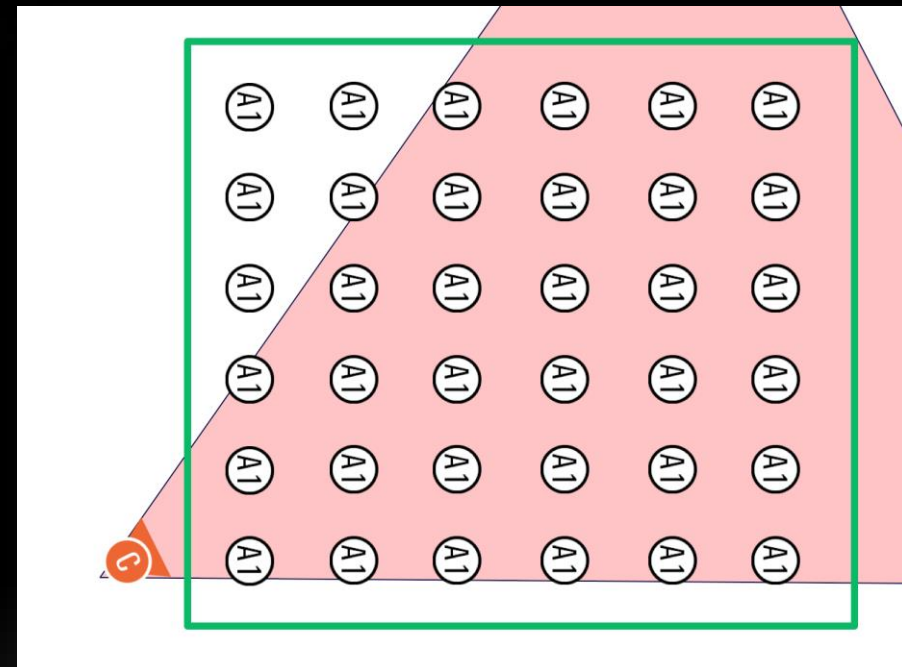


Positionering – hoek van 45° - kleine aanpassingen

Het doel van de scheidsrechter is om te zoeken naar illegale acties.



Met een gesloten gezichtshoek 26/36



Met een open gezichtshoek 32/36



Positionering – hoek van 45° - kleine aanpassingen

- 1) Beweeg naar de correcte plaats en neem een open hoek aan van 45°
- 2) Anticipeer (mentaal een stapje voor zijn op het spel) waar je hoort te staan.
- 3) Pas je aan aan het spel om een open hoek te behouden (een stapje hier, een stapje daar)
- 4) Beweeg altijd met een reden. Weet waar je hoort te staan en waarom.
- 5) Als de initiële positie correct is, dan is het minder nodig om te bewegen. Wees echter niet te statisch, je moet je steeds aanpassen tov de spelsituatie en tov de verplaatsing van de spelers.



Herinnering, Cross step



- Een speler dribbelt naar links, ik zet een stapje naar rechts om de open hoek te behouden.



Fluiten, beslissen en communiceren

We moeten in staat zijn om onze beslissing verbaal en met gestandaardiseerde handsignalen te communiceren



- ✓ Hoe te blazen in het fluitje?
Kort en krachtig blazen in het fluitje – 1 keer.
- ✓ Laat je fluitje uit de mond na het maken van een 'call'
- ✓ Gebruik de correcte FIBA signalen om je beslissing kracht bij te zetten en te verduidelijken
- ✓ Ondersteun jouw beslissing verbaal
- ✓ Minder is meer (minder en éénmaal geeft u aan, dan is de kracht van de boodschap sterker)



Rapporteren - checklist

We moeten in staat zijn om onze beslissing verbaal en met gestandaardiseerde handsignalen te communiceren



- ✓ Loop naar een plaats waar je een goed visueel contact hebt met de wedstrijdtafel
- ✓ Stop → in balans → adem → signaleer
- ✓ Ritme (start – stop – 'één – twee'...)
- ✓ Duid aan! Nummer, aard van de fout, straf
- ✓ Aard van de fout, moet hetzelfde zijn als wat er gebeurde in de wedstrijd
- ✓ Verbale ondersteuning van je beslissing
- ✓ Gebruik beide handen om de juiste richting aan te duiden
- ✓ Loop naar je nieuwe positie op het terrein



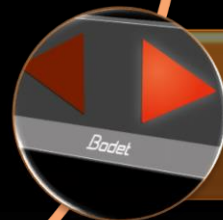
Maak gebruik van automatismen ! CHECK !!



Check het tijdig starten van de wedstrijd klok bij het tikken van de bal bij sprongbal !



Check het correct starten van de shotklok nadat een ploeg balcontrole verworven heeft !

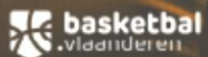


Check of de pijl voor altemnerend balbezit in de juiste richting staat !

Voorbeeld: Welke automatismen gebruik je na het uitvoeren van een sprongbal?



<http://www.basketbal.vlaanderen/competitie/spelregels-en-competitiesysteem>

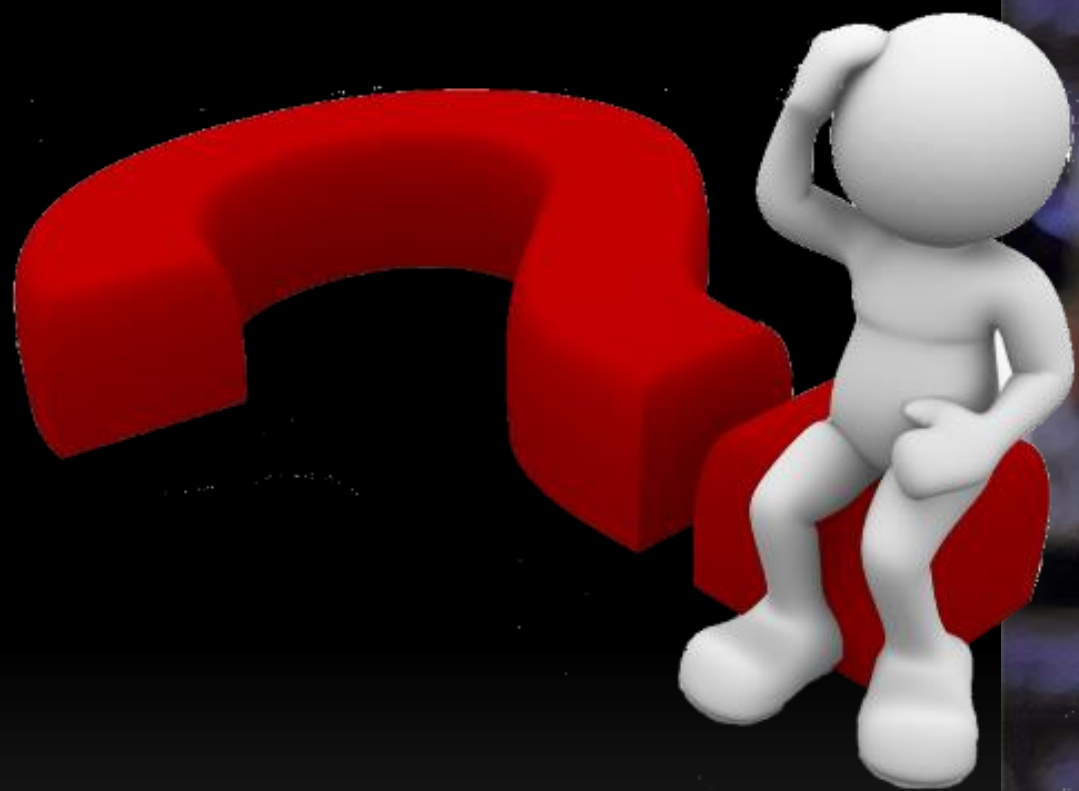


© Basketbal Vlaanderen
info@basketbal.vlaanderen
www.basketbal.vlaanderen



OFFICIËLE BASKETBALREGELS 2017





Vragen omtrent arbitrage of spelregels

Contacteer

johnny.jacobs@gmail.com

BASKETBAL IS FUN

SUCCES !

