



# Clinic SENIOR REFEREES

**12 februari 2020 - Destelbergen**

**26 februari 2020 - Geel**

**Rudi De Reu**



**basketbal**  
vlaanderen

# Inhoud Clinic:

## Silver Referees

1. Werking
2. Het rapport

## IOT - nieuwe trends

1. Lead referee
2. Trail referee

## Criteria - Clips

1. Verticaliteit
2. Gebruik van de handen

## Criteria UF - Clips

## FAQ

# Clinic “Senior” en “Silver Referee”

- Doelgroep is het “recreatief niveau” + “Silver Referees”
- Basis van deze clinic = Opmerkingen en vaststellingen tijdens coaching
- Aangepast aan het niveau en de specifieke doelgroep
- Upgraden van “oude en vastgeroeste” gewoontes
- Basketbal evolueert = Arbitrage basketbal evolueert
- Nieuwe inzichten en trends 2PO.
- Senior Referees en Silver Referees zijn de collega’s van de jonge beginnende scheidsrechters/junior referees

# De Silver Referee = Voorbeeldfunctie

## **Het DS is dankbaar en zich bewust van:**

- **De inzet van de Silver Referees in:**
  - het begeleiden van junior referees;
  - het rapporteren en opmaken van begeleidingsverslagen.
- **De moeilijke taak van de Senior Referees die:**
  - met beginnende scheidsrechters aangeduid worden;
  - de diverse competities ondersteunen van 4<sup>de</sup> prov. tot 2<sup>de</sup> prov.;
  - geconfronteerd worden met een grote verscheidenheid van niveau van wedstrijden (U14 tot seniors)
- **Daarom deze specifieke clinic voor een specifieke doelgroep**

# Ankerpunt: Werkmethode Silver Referee

## **Een lid van het APS (AnkerPunt Scheidrechters) coördineert:**

- Geeft aan de SR opdracht om een rapport op te maken via mail;
- Verwerkt het rapport dat de SR opstuurt;
- Stuurt het rapport naar de begeleide scheidsrechter;
- Stuurt maandelijks een onkostenstaat naar “Basketbal Vlaanderen”;
- Communiceert met de andere leden van het APS.

# Ankerpunt: Werkmethode Silver Referee

**Op basis van het (de) rapport(ten) zullen de leden van het APS maandelijks voorstellen formuleren aan de “werkgroep evaluaties” om:**

- De classificatie aan te passen voor de cat. PD – PC – PB – PJ.
- Een referee-coaching aan te vragen voor de begeleide referees.

**Samengevat:** vanaf jeugd tot en met 2<sup>de</sup> prov. Heren:

- Mogelijks stijgen na 1 of meerdere goede rapporten.
- Dalen na meerdere zwakke rapporten.

**De communicatie naar de scheidsrechters die stijgen EN dalen is voor het APS.**

Aanpassingen tussen PB en PA worden pas gedaan na 1 of meerdere referee-coaching én na bespreking van de rapporten door de “**werkgroep evaluaties**” van het DS.

# Silver Referee: Tips voor een goed rapport

De huidige manier van werken vereist het opstellen van degelijk gefundeerde en gemotiveerde rapporten.

## **Enkele tips voor de Silver Referee:**

- Maak je rapport op in de “jij” vorm of met de “voornaam”;
- Onderscheid de belangrijke en minder belangrijke punten.
- Wees specifiek en duidelijk.
- Schets een algemeen beeld van je collega in je rapport naar het APS.

## **Geef feedback na de wedstrijd:**

- Herhaal de punten die zullen vermeld worden op het rapport;
- Vermeld de positieve en negatieve punten.

# Silver Referee: Opmaken van een rapport

1. Kennis van het reglement	GOED	
2. Fysiek & Plaatsing	AANDACHTSPUNT	Positie trail referee bekijken. Niet te diep inzakken naar eindlijn. Bij vervanging hoef je niet hele tijd uw hand in de lucht te houden.
3. Fouten	GOED	
4. Overtredingen	GOED	
5. Aanvoelen van de wedstrijd & Presence	GOED	



# Silver Referee: Opmaken van een rapport

<b>1. Kennis van het reglement</b>	GOED	HEEFT RECENTELIJK DE CURSUS OPNIEUW GEVOLGD. PERFECTE KENNIS.
<b>2. Fysiek &amp; Plaatsing</b>	GOED	ZAL NOG EXTRA BIJTRAINEN OM 100 PROCENT IN ORDE TE ZIJN.
<b>3. Fouten</b>	GOED	CORRECTE FOUTENSELECTIE.
<b>4. Overtredingen</b>	GOED	EVEN TWIJFEL BIJ DE 0-1-2 MOVE.
<b>5. Aanvoelen van de wedstrijd &amp; Presence</b>	GOED	KOMT ZELFZEKER OVER. NAGELATEN TWEEDE TF VOOR BEZOEKENDE COACH TEFLUITEN ( MAAR GELDT OOK VOOR MIJ ) .

# Silver Referee: Opmaken van een rapport

SKILLS	LEVEL	REMARKS
1. Kennis van het reglement	GOED	Geen opmerkingen
2. Fysiek & Plaatsing	AANDACHTSPUNT	Je schenkt veel aandacht aan je plaatsing en probeert hierin je routines te verbreken, blijf hierin investeren en weet dat dit niet van zelf zal komen. Let op de timing crosstep en de positie trail bij het ingeven van een bal in aanvallend vak.
3. Fouten	AANDACHTSPUNT	Let op met and-one beslissingen bij ploegen niveau 1 die sterk technisch zijn, probeer een duidelijke lijn aan te nemen ook in de handchecking en de gameflow niet nodeloos te onderbreken. Let wel dit kan alleen indien het niveau hoog is en je voldoende proactief.
4. Overtredingen	GOED	Communiqueert met de spelers.
5. Aanvoelen van de wedstrijd & Presence	AANDACHTSPUNT	Je signalen zijn nog steeds een punt waar moet aan gewerkt worden, en dat is maar logisch ook! Als dit lukt laat jezelf eens filmen om te zien hoe wat in de toekomst kan verbeteren.



# Silver Referee: Opmaken van een rapport

ALGEMEEN

Je bent zichtbaar aan de slag gegaan met de voorheen besproken werkpunten. Let verder nog op je signalisatie bij het fluiten van de fouten.

Zet verder in op je crossstep, specifiek op je timing.

Dit was geen evidente wedstrijd, we hadden een vrij laag niveau waardoor het spel rommelig was. Probeer toch de criteria handchecking strikt toe te passen.

Zoals gezegd ben je stappen in de goede richting aan het zetten, een routine veranderen is echter niet makkelijk. Veel succes!

# Silver Referee: Opmaken van een rapport

1. Kennis van het reglement	AANDACHTSPUNT	<p>“K”, je kennis van het reglement is al tamelijk goed. Natuurlijk moet je dit ook correct toepassen. Vooral loopfouten en lijnfouten kan zeker nog beter. Algemeen iets meer de overtredingen fluiten.</p>
2. Fysiek & Plaatsing	WERKPUNT	<p>Zoek de juiste vensters. Gebruik de ruimte die hier was. Loop meer op de zijkant van het terrein bij een transitie. Bovenaan moet je durven naar de middellijn te gaan. “K”, je fysiek op dit niveau is oké. Let wel op hoger...</p>
3. Fouten	AANDACHTSPUNT	<p>“K”, je fouten selectie is al tamelijk goed. Je mag wel iets meer fluiten. Aanduidingen naar de tafel, stilstaand en op ooghoogte. Iets betere aanduiding naar collega en tafel a.u.b.</p>
4. Overtredingen	AANDACHTSPUNT	<p>“K”, omdat je het reglement tamelijk goed kent zie je de meeste overtredingen. Vooral op loopfouten kan je nog beter reageren. Sneller proberen te reageren op overtredingen. En zeker ook de correcte aanduiding toepassen.</p>
5. Aanvoelen van de wedstrijd & Presence	WERKPUNT	<p>“K”, als 14 jarige heb je een degelijke wedstrijd gefloten. Je communicatie tussen de tafecommissarissen en collega waren heel correct. Autoriteit en maturiteit zullen natuurlijk rustig moeten groeien. Heel rustig gebleven bij de onterechte commentaar van de bezoekende C.</p>

# Silver Referee: Communicatie naar APS

Hier kan je een algemeen beeld geven over de scheidsrechter.

Bijvoorbeeld:

We hebben voornamelijk gewerkt aan de signalisatie en plaatsing op het terrein. De crossstep wordt uitgetoetst maar niet consequent toegepast. De timing moet hierin beter. De foutenselectie was niet goed, wat te begrijpen was in deze rommelige wedstrijd. Toch is dit voor "B" een toekomstgericht werkpunt. Wat wel en niet moet worden gefloten in sterke wedstrijden met technisch sterke ploegen. (te veel and ones en geen consequente toepassing van de handchecking)

"B" staat open voor feedback en tips, hij probeert deze actief toe te passen maar er zal wat tijd nodig zijn om dit te kunnen doortrekken.

Weinig op te merken over "E" Ze bleef nogal statisch staan, zowel bij lead als trail. Maar om een echte begeleiding uit te voeren gebeurde er te weinig in deze wedstrijd. "E" wordt ook heel zenuwachtig door het feit dat ik vertelde dat ik een begeleiding moest doen op haar. Hierdoor vergiste ze zich regelmatig bij uitballen: ze wees regelmatig naar de foute richting. Ze corrigeerde dit niet zo elegant.

IOT

# IOT

## Individuele officiëring techniek

De sleutelfactor om de **kwaliteit** van onze “calls”  
te verbeteren

In staat zijn om op de **juiste plaats te staan** en te  
analyseren en te beoordelen.

# IOT bouwstenen.

---

1. Afstand creëren
2. Referee the defence
3. Stay with the play
4. Positioneren – Open angle –  $45^\circ$
5. Beoordelen – Beslissen
6. Communiceren - Signalisatie





# 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



# REFEREE THE DEFENCE (Lees de verdediging)

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



WE ARBITREREN NIET DE  
RUIJITE TUSSEN DE  
SPELERS, MAAR DE  
VERDEDIGING ZELF

GOEDE POSITIE INNEMEN OM  
DE RUIJITE TE ZIEN OM DE  
VERDEDIGING TE  
BEOORDELEN



# OPEN ANGLE



Het oude principe van 'venster zoeken' blijft



# IOT: Open angle – Looking for windows

## **Venster zoeken – Tussen de spelers kijken – De juiste hoek kiezen**

- Beweeg accuraat
- Observeer de actie en beslis (fluiten of niet fluiten).

## **Te dicht bij de actie:**

- Je verliest het perspectief + risico op emotionele calls.
- Zorg eerder voor een juiste hoek dan te dicht bij de actie te staan (cross step).
- Bekijk de actie en de gevolgen ervan (voordeel/nadeel).

## **1 on 1:**

- Referee the defence;
- Beoordeel de illegaliteit van de verdediger;
- Stay with the play.

# IOT: De Cross step



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

Vergeet niet om na de cross step nadien een cross step terug te zetten.



# IOT: Stay with the play

Blijf de actie volgen tot deze volledig ten einde is.  
Check the “4 F” om “Landing spot fouls” te beoordelen.

## Hoe signalisatie uitvoeren?

- Feet: 2- of 3-puntspoging
- Foul: wie is verantwoordelijk voor het contact?
- Floor: de doelpoging is beëindigd wanneer de beide voeten van de shooter terug op de grond komen.
- Fake: Faking kills the game!

**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**



# IOT: Landing spot fouls

**Doel: bescherming van de shooter – vermijden van (voet)kwetsuren**

Definitie: “Een speler die een doelpoging onderneemt, heeft het recht om te landen op een plaats die vrij is op het ogenblik van de doelpoging, dus op het ogenblik van de afsprong”.

Bij lay-up → laatste stap.

Bij een jumpshot → Een speler mag naar voor springen en kan landen op de plaats die vrij was op het ogenblik van de “jump”.

**OPGELET VOOR FAKING!**



# AFSTAND & STATIONAIR



**Nuancering voor 2PO:**

**Beweeg → Stop → Observeer → Beslis**

**Niet altijd toepasbaar in 2PO**

**Belangrijk:**

**Accuraat en functioneel bewegen;**

**Het spel op een “geloofwaardige afstand” volgen.**

**Een referee die zich inzet krijgt respect!**

Beweeg



Stop



Observeer



Beslis



# 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

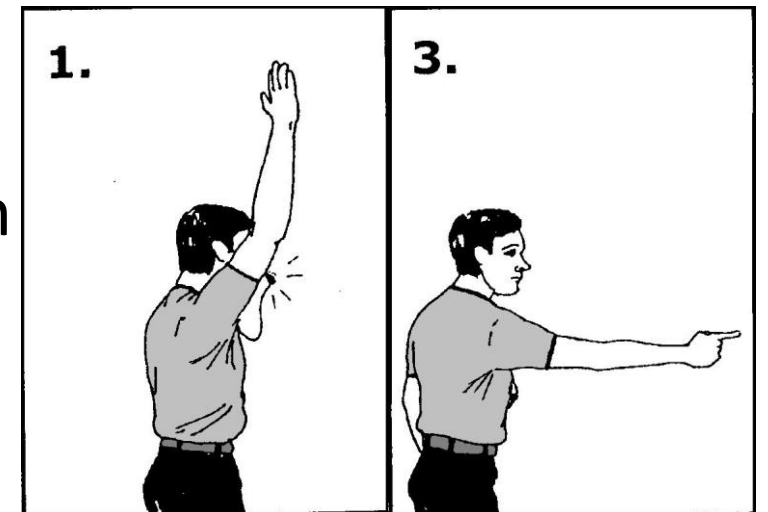
Minder is meer (minder en éénmaal geeft u aan, dan is de kracht van de boodschap sterker)



# IOT: Communicatie op het veld

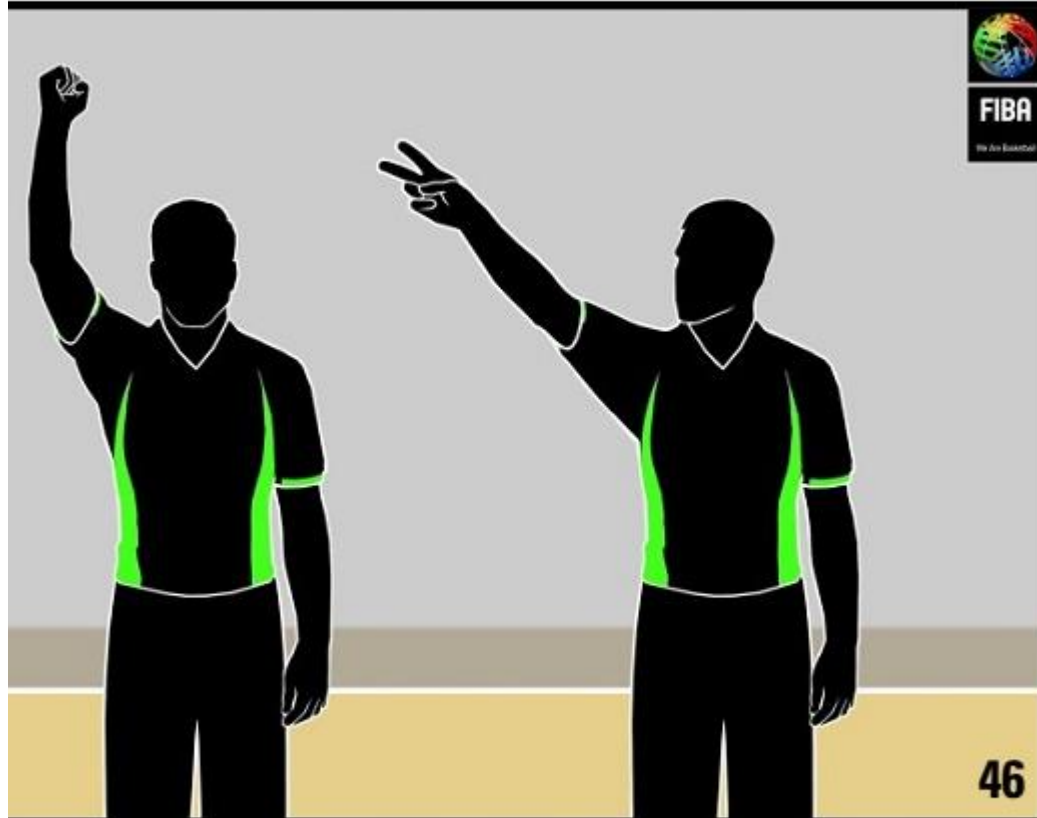
## Het fluiten van “uitballen” – “Open to the play”

- Chrono-stop en aanduiden van de richting (bij voorkeur) met dezelfde arm
- Draai je rug niet naar de spelers
- Blijf naar de spelers kijken
- Indien het team in balbezit de inworp moet doen
  - ➔ Time management shot klok
  - ➔ Time management wedstrijd klok



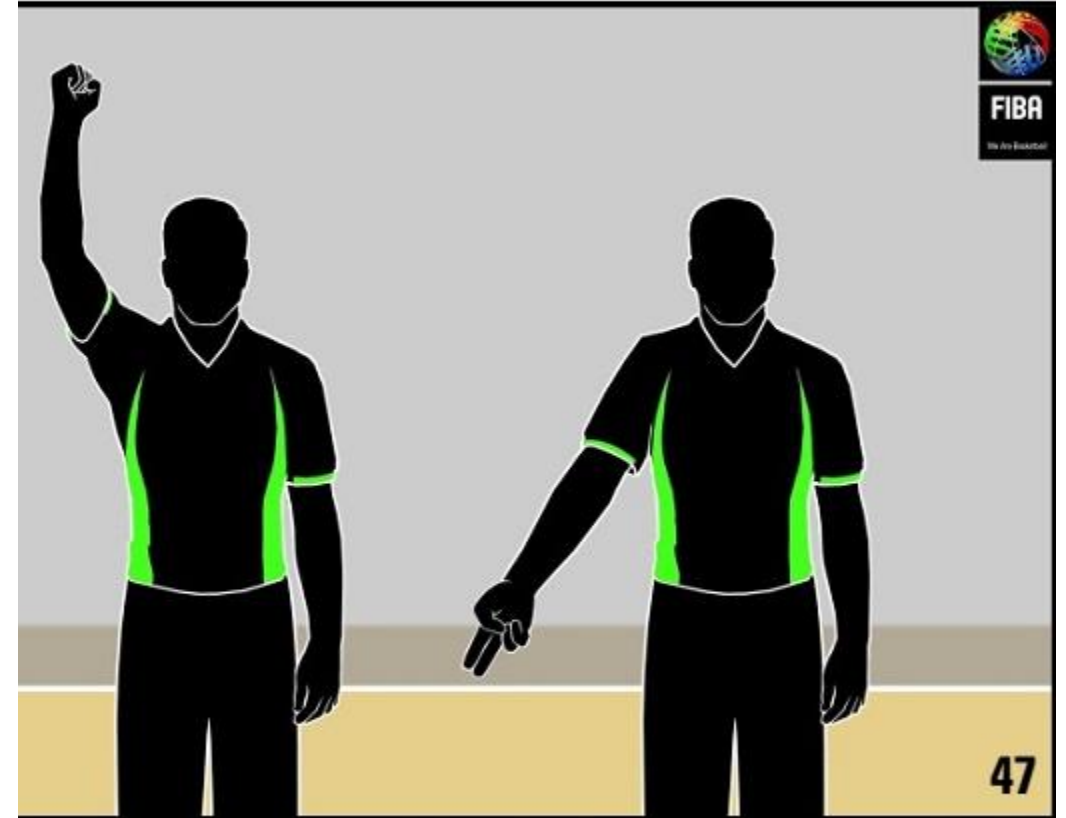
# IOT: Communicatie op het veld

Fout in de act-of-shooting



Eén vuist in de lucht  
gevolgd door het aantal vrije worpen

Fout buiten de act-of-shooting



Eén vuist in de lucht  
gevolgd door het wijzen naar de vloer

# IOT: Communicatie op het veld

## Signalisatie na een persoonlijke fout:

- Sharp walking
- Open zicht naar de tafel
- Stilstaand
- Signalisatie “nummer speler – soort fout – sanctie”
- Tijdens de signalisatie → **Verbaal ondersteunen**
- Sharp walking naar je nieuwe positie op het veld

## Dit laat de scheidsrechter toe om:

- duidelijk te maken wat hij gefloten heeft en waarom;
- de signalen op een **rustige en gecontroleerde** manier uit te voeren.



# IOT: Einde wedstrijd situaties – laatste 2'

## Warning signal: “illegal boundary line crossing signal”

- Laatste 2' van Q4 en iedere verlenging
- Voor iedere inworp, ook na een score.
- Indien overtreding in de laatste 2':
  - TF zonder waarschuwing
- Indien overtreding tijdens de wedstrijd behalve laatste 2'
  - Fluiten en de speler verwittigen + team warning
  - Bij nieuwe overtreding → TF

Het illegaal overschrijden van de grenslijn bij een inworp



Zwaai met de arm evenwijdig aan de grenslijn (tijdens de laatste 2 minuten van de 4de periode of verlenging)

# IOT: Einde wedstrijd situaties – laatste 2'

- Aantal time outs voor de coaches in Q4?
- Reageren indien de coach een time out vraagt (niet wachten op signaal)
- Na time out, backcourt/frontcourt (24" of 14")
- Proactief verwittigen voor C5 voor het ingeven van de bal bij inworp
- Time management (00.02 of 00.03" op de wedstrijdklok)
- Score op de "buzzer":
  - Niet onmiddellijk beslissen bij de minste twijfel.
  - Scheidsrechters komen samen en beslissen (liefst onmiddellijk)
  - Tafel raadplegen (facultatief) – Crew chief neemt de beslissing
  - **Opgelet: "geluid" is trager dan "licht".**

# Criteria fouten: “De lijn leggen” (Hoe dan!?)

- **De criteria zijn gekend:**
  - Handchecking – 2 hands on the player with ball
  - Verticaliteitsprincipe / Referee the defence
  - Stay with the play / Open to the play
  - Criteria UF
- **Bijkomend:**
  - Game flow
  - Controle of the game
  - Weak side
  - Duidelijke communicatie /Signalisatie





# Criteria fouten: Handchecking

## Beoordelen van “handchecking”:

- Een goede IOT toepassen – Officiate the defender
- De “cross step” techniek zorgt voor een goede “open angle”
- De timing van de “cross step” (gaan en nadien ook terug)
- Het RSBQ principe toepassen tijdens een “1 on 1”

## RSBQ

- Rhythme – RITME
- Speed – Snelheid
- Balance – Balans
- Quickness – Levendigheid – Versnelling

Handchecking

Voelen met de handen



Grijp de hand met een voorwaartse beweging

# Criteria fouten: “De lijn leggen” ( Hoe dan!?)

## **Absoluut te vermijden:**

- Guess calls
- Over-reacting – Over-geconcentreerd
- Fluiten “om in de wedstrijd te komen”
- Dubbel calls buiten de verantwoordelijke zone
- Nalaten om een UF te fluiten omdat “het is begin van de wedstrijd”
- Pré-game: “we gaan laten spelen”
- .....

# Criteria fouten: gebruik van de handen

- Clip:

2 handen op de speler met bal

Speler scoort, maar...



# Criteria fouten: gebruik van de handen

- Clip.

Verantwoordelijkheid van de trail referee

Positie trail is problematisch



# Criteria fouten: Verticaliteit

- Clip

Zéér veel contacten, speler scoort maar...

Waar is de lijn?

No call the best call?







# Criteria fouten: Verticaliteit

- Clip

Referee the defence – Principe van de verticaliteit

Zoek de illegaliteit van de verdediger(s)

Communicatie: Soort fout?



01.01.2019 00:46:24

# Criteria fouten: UF – onsportieve fouten

Criteria:

## **C1: Onmogelijk om de bal te spelen**

Verdediger is niet in een legale verdedigende positie

## **C2: Hard contact - Ten allen tijde een score/doelpoging beletten.**

Over my dead body!

## **C3: Stoppen van de tegenaanval**

Onnodig contact tijdens een snelle transitie.

Een normale basketbalfout blijft mogelijk.

## **C4: Zijdelijks of contact in de rug – Meestal na een steal**

Geen verdediger tussen de spelers en de basket.

## **C5: Tijdens de laatste 2' van de wedstrijd of verlenging**

Contact van de verdediger tijdens de inworp

Onsportieve fout



Pols vastnemen  
boven het hoofd

# Criteria fouten: UF – onsportieve fouten

- Clip – C1

2015-03-26 11:37:54



# Criteria fouten: UF – onsportieve fouten

- Clip – C2





# Criteria fouten: UF – onsportieve fouten

- Clip – C3



Plaatsing trail en lead referee

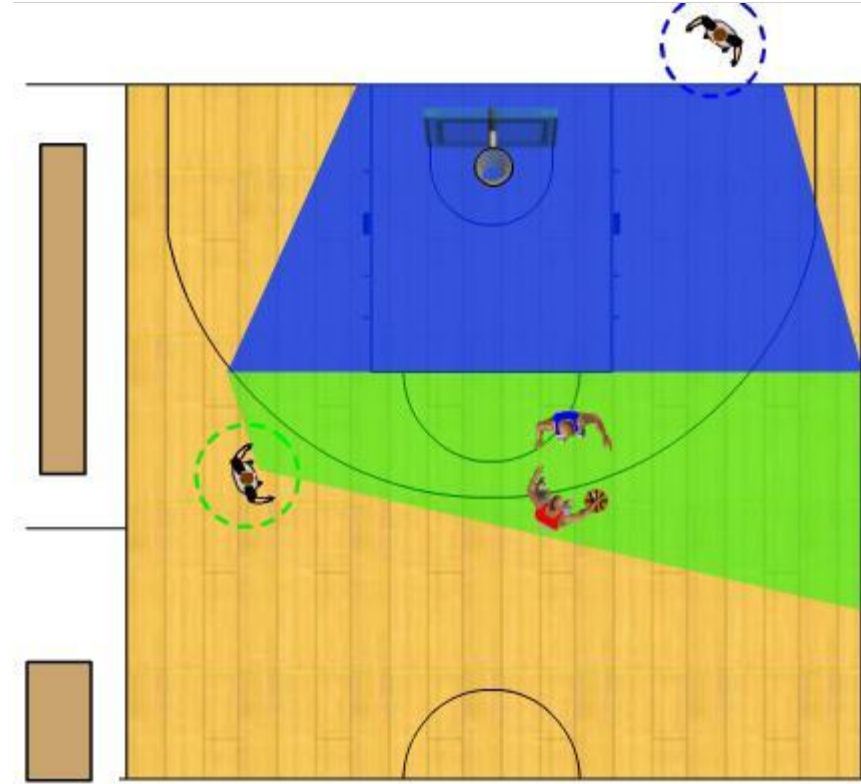
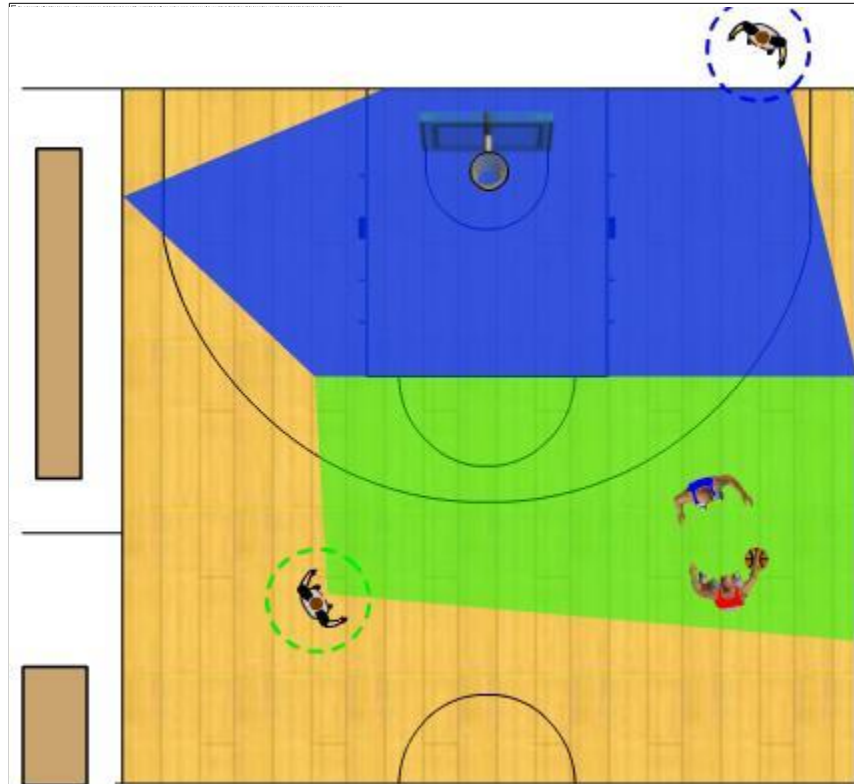
# Verdeling van de verantwoordelijkheden 2PO – Trail/Lead



**Aandachtspunt bij het fluiten van uitballen:**

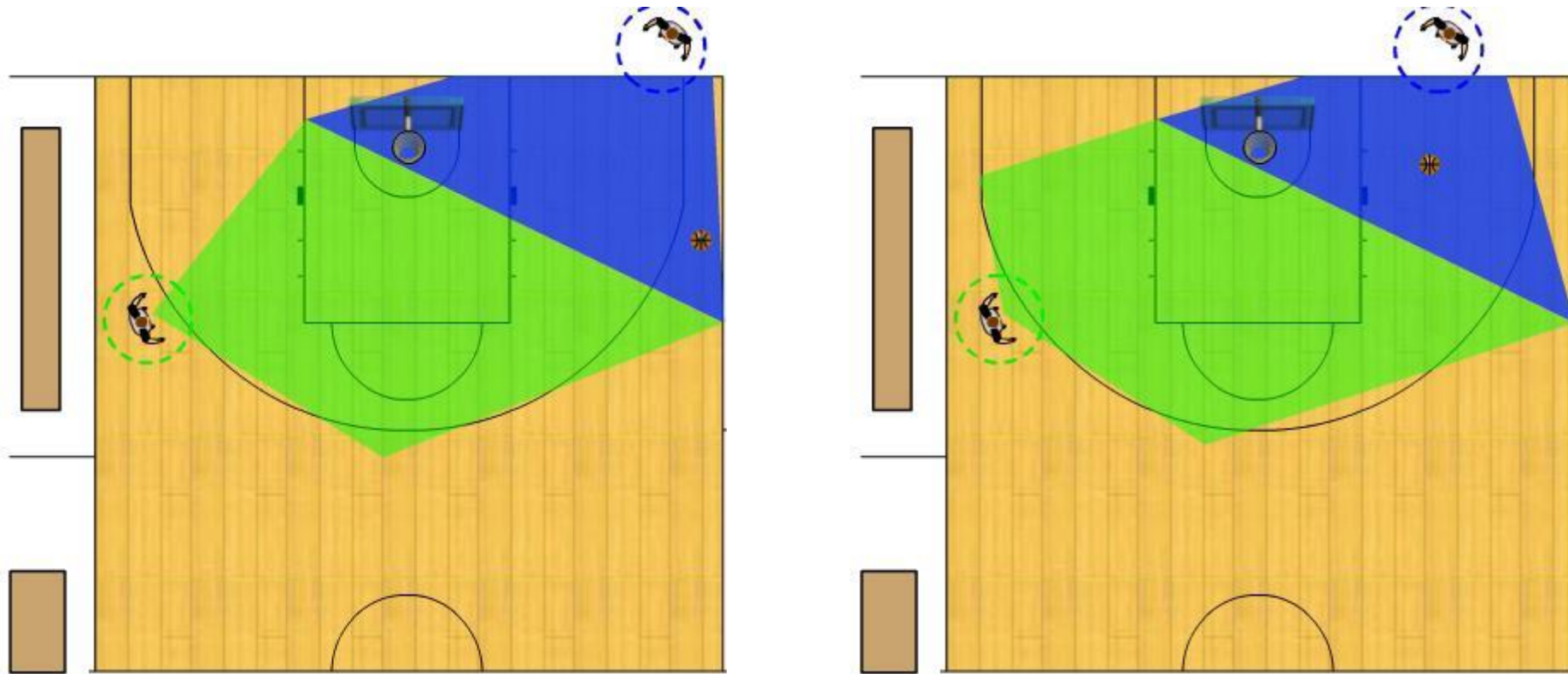
- "Open to the play" – Naar de speler blijven kijken – Chronostop + richting met dezelfde arm uitvoeren.
- Oogcontact tussen de trail en lead referees – Chrono stop geeft je tijd om te communiceren.

# Lead referee: Basispositie 1 en 2 (bal zone 1/2/3)



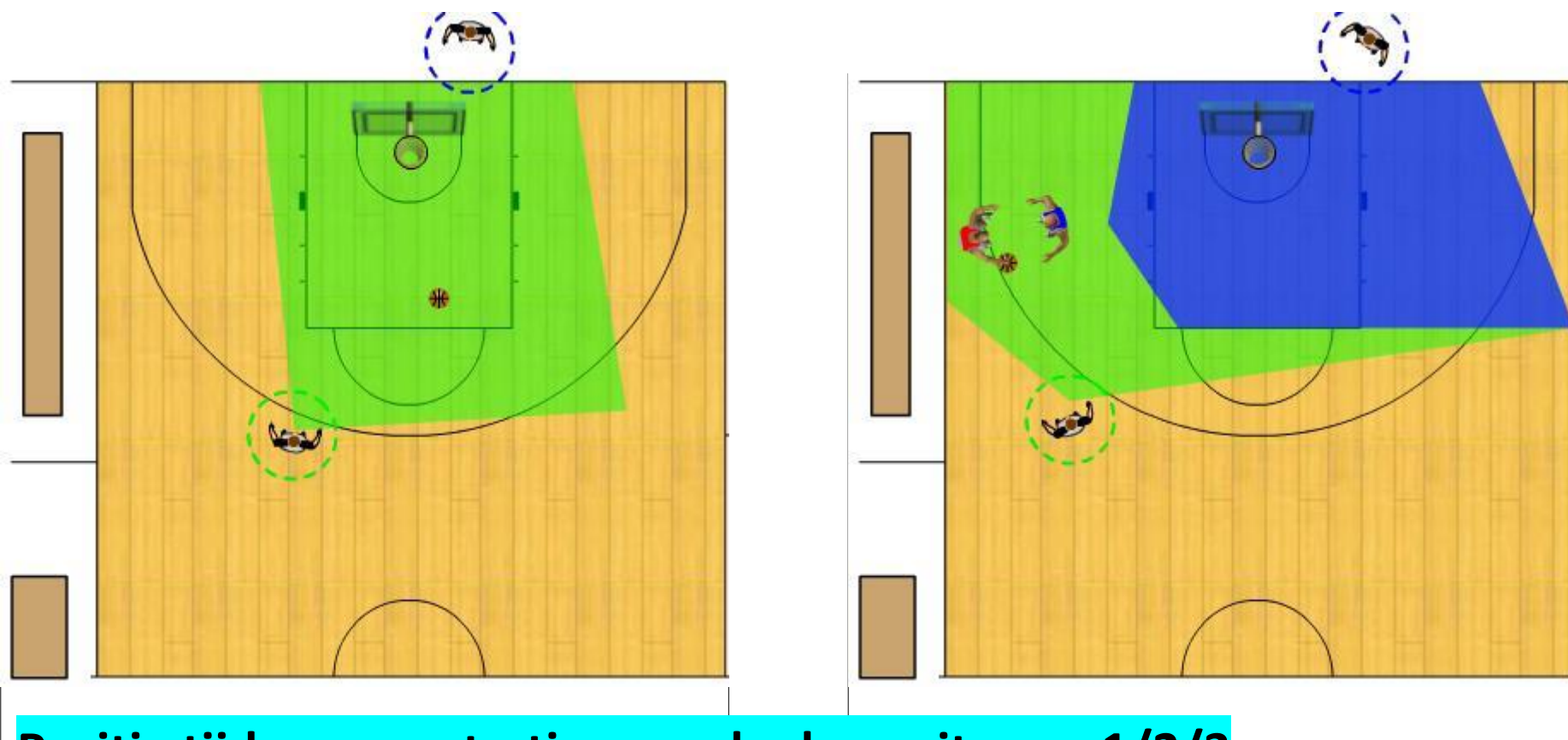
**Positie hoek van 45° = Boxing in = Bal is in zone 1/2/3  
Weten waar de bal is maar de actie niet volgen!**

# Lead referee: Basispositie 1 en 2 (Bal zone 3/4)



**Positie een hoek van 45° - Zoek een venster tussen de spelers.  
Gebruik de ruimte achter de baseline**

# Lead referee: Basispositie 3 (close down)



**Positie tijdens penetratie naar doel vanuit zone 1/2/3**

**Zoek het venster tussen de beide spelers – Verticaliteit!**

**Valkuil: te dicht bij de spelers = verkleint je gezichtshoek!!**

# Lead referee: Basispositie 4 (rechts v/d basket)

## Wanneer uitvoeren in 2PO:

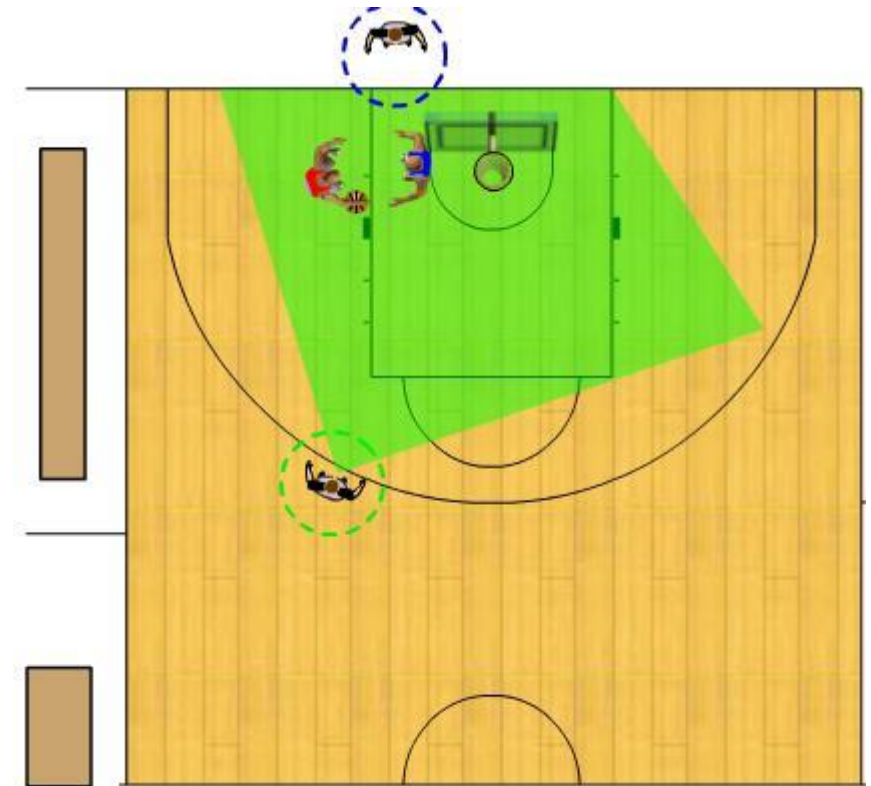
- Indien veel spelers in zone 1 – 5 – 6
- (Te) fysiek spel onder controle houden
- Op een klein veld – Trail heeft weinig ruimte

## Opletten voor:

- Bewaar je 45° positie
- De trail referee moet zijn positie aanpassen
- Zone 4 blijft de verantwoordelijkheid van de lead.

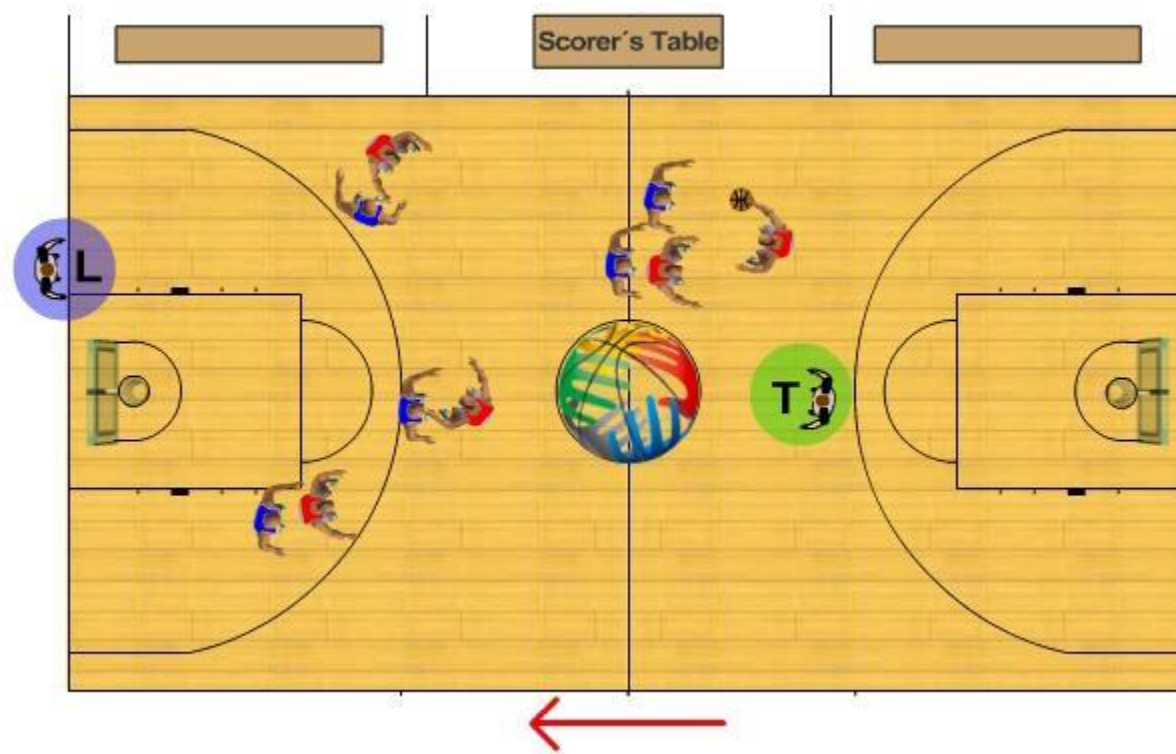
## Valkuil:

Te dicht bij de actie = verkleint je gezichtshoek





# Trail referee: Trail the trail - Transitie

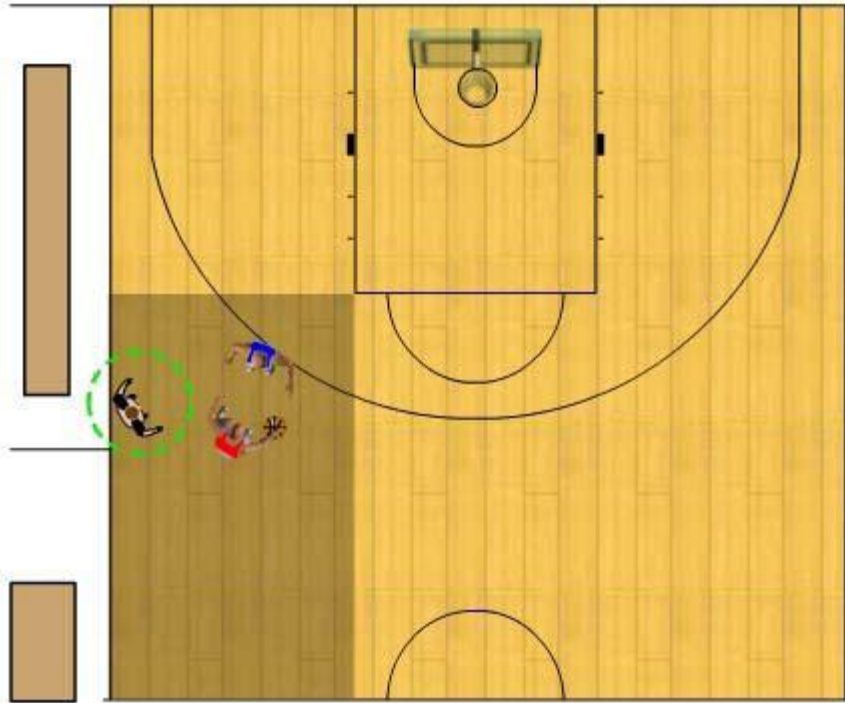


Achter de spelers lopen (1 à 1,5 m)

Anticiperen indien "close defense" met mogelijks een "trap" in zone 3

➔ richting centerline lopen en probeer een "open angle" te behouden.

# Trail referee: Basisposities

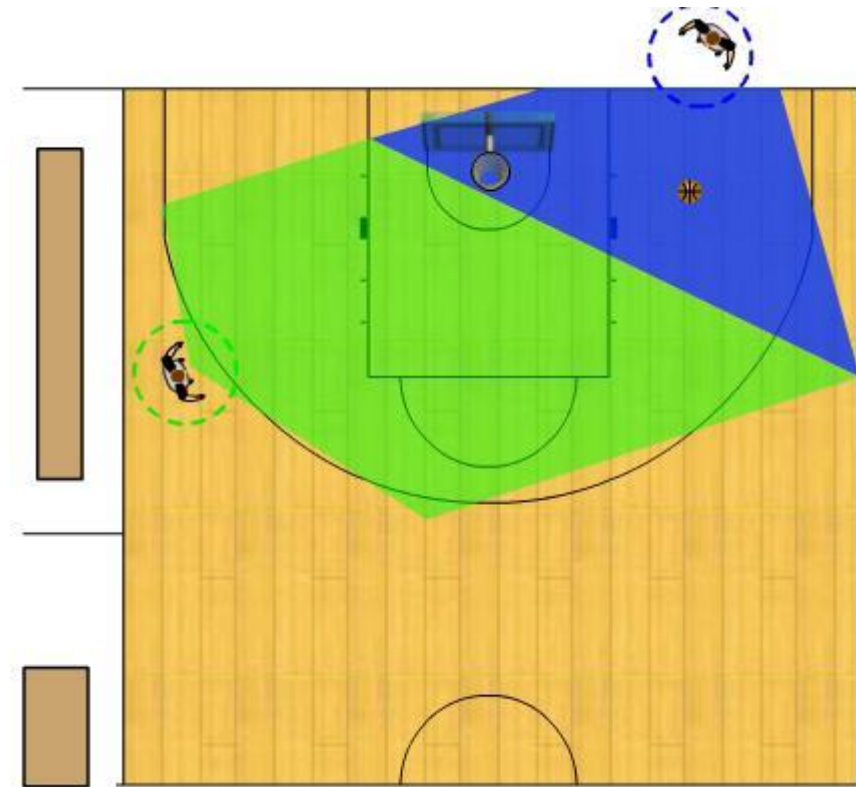
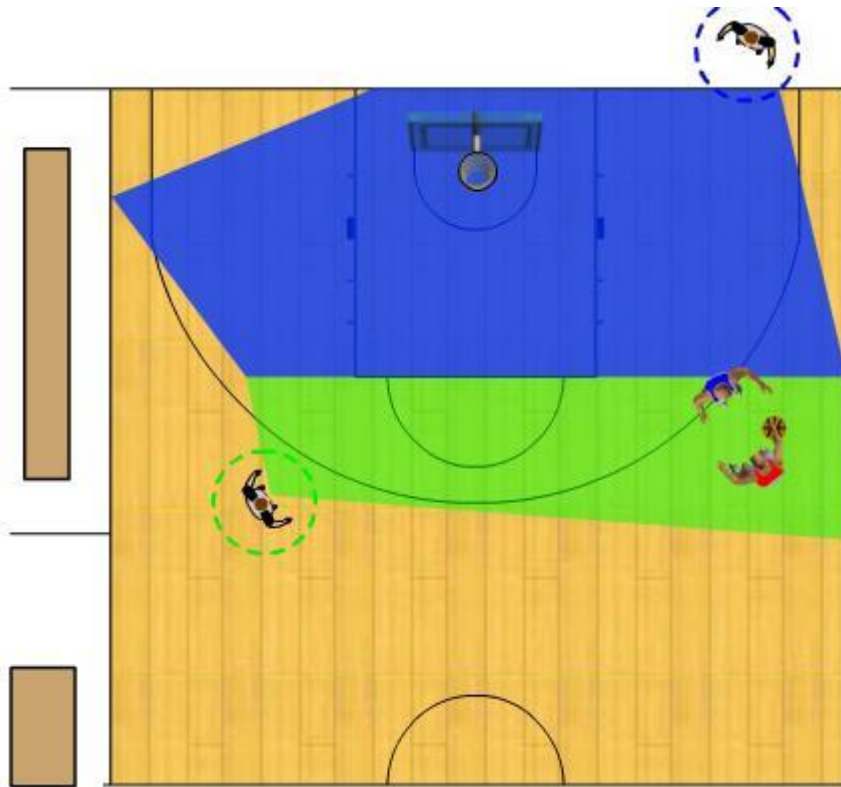


**De trail referee beweegt meestal in zone 1.**

**Past het boxing-in principe toe - Open angle 45° positie**

**Niet TE dicht bij de actie staan – Zoek de ruimte**

# Trail referee: Penetratie – Bal/Actie zone 3/4



**De speler met bal is in zone 4:**

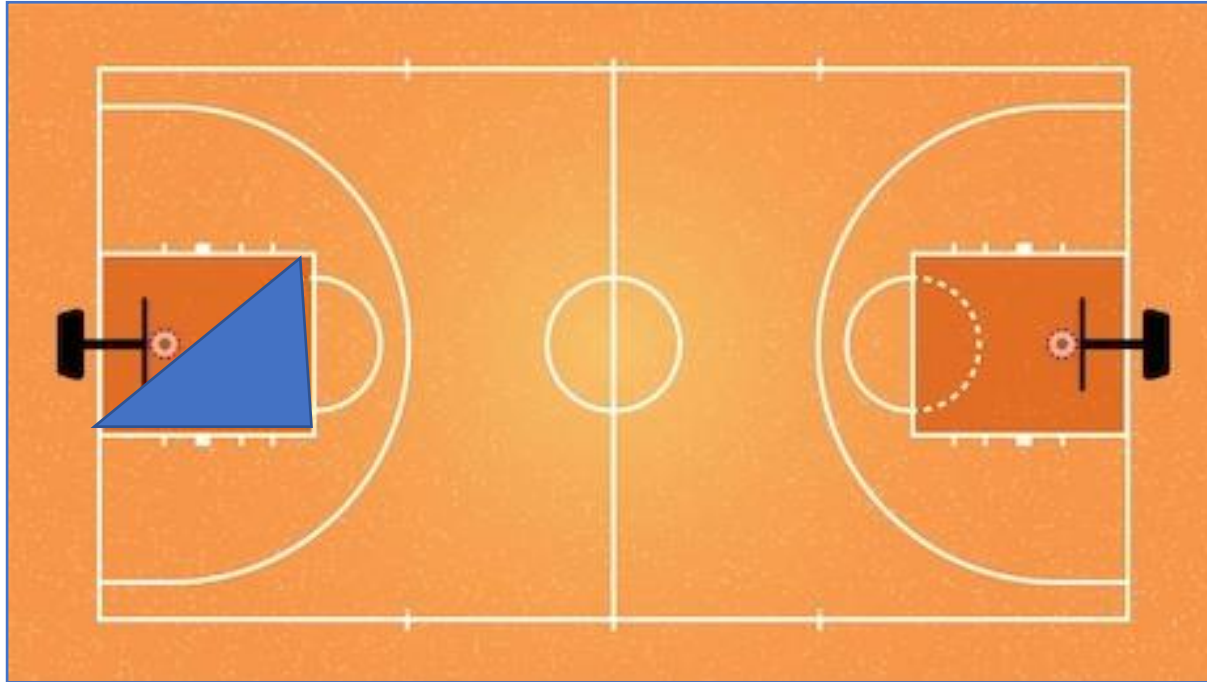
**Weten waar de bal/actie is, wil niet zeggen dat je bal volgt!!**

**Doe een penetratie richting basket ( niet voorbij de VW lijn)**

**Verleg je aandacht naar zone 5 → zoek het venster – volg de rebound**

**Dit is een absoluut pré game item!!**

# The trail referee: zone 5 in 2PO



**In 2PO moet de trail referee meer initiatief nemen in zone 5.**

**Voorwaarde om:**

- **De lead referee te helpen – Hij kan niet altijd een “venster” hebben;**
- **Vermijden dat de lead referee cross calls zou nemen (zone 5/6)**
- **“No guess calls” te hebben als lead.**

**Pré-game item = Vertrouwen tussen trail en lead referee → No guess calls!**

# Faq? Vragen? Shoot!

---

Zie website Basketbal Vlaanderen voor info.