

IOT in 2PO

Online clinic 22 november en 16 december 2021

Rudi De Reu

Tom De Rouck

Referentie: FIBA iRef academie level 2

Clips 2PO



basketbal
vlaanderen

Werkgroep Vorming.

- ☐ Gelieve de camera en het geluid af te zetten gedurende de presentatie.
- ☐ Vragen kunnen gesteld worden via de chat.
- ☐ In de clips die getoond worden, zullen geen personen beoordeeld worden maar wel de situaties met als doel uit die situaties te leren.



Actiepunt Werkgroep Vorming.

Insturen van clips:

Clips@basketbal.vlaanderen

Maak jullie clips lang genoeg.

Bijv.: Inworp backcourt, naar frontcourt, doelgerichte actie, beslissing referee (call of no call), signalisatie, hernemen van het spel.

“Fout” of “geen fout” zijn soms moeilijk te beoordelen.



Online Clinic “competitief en recreatief”

🏀 **Lesgever: FIBA instructor Johnny Jacobs**

🏀 **Donderdag 03 februari 2022 om 19.30**

🏀 Screening en gebruik van de handen

🏀 **Donderdag 10 maart 2022 om 19.30**

🏀 “IOT” en wedstrijdsituaties clips 2PO

Online Clinics “competitief” en “recreatief”

- 🏀 **Lesgever: Jonas De Zweemer**
- 🏀 **Maandag 21 februari 2022**
- 🏀 **Maandag 28 februari 2022**
- 🏀 **Wedstrijdsituaties 2PO – Clips uit competitieve reeksen**

Basisbegrippen IOT

- IOT (Individual Officiating Techniques) zijn het fundament voor 2PO.
- Regelmatig zijn er aanpassingen geweest aan de arbitrage techniek als reactie op een veranderde manier van basketbal spelen.
- Veel elementen werden in de 3PO mechaniek overgenomen en geïntegreerd in 2PO.
- Dit resulteert in enkele basisprincipes.



Basisbegrippen IOT

Afstand en stationair

Referee the defence

Stay with the play

Positionering - Open angle 45°

Beslissingen nemen – Fluiten – Niet fluiten is ook een beslissing

Signalisatie en rapportering



Basisbegrippen IOT: Distance/Stationary

Afstand en stationair

[clip](#)

Een official moet in staat zijn om op een afstand van **3 tot 6 m** een beslissing te nemen.

Hierdoor zal de scheidsrechter:

- ☐ de mogelijkheid op “een emotionele” beslissing verminderen;
- ☐ een beter perspectief hebben en de actie zal er trager uit zien;
- ☐ een bredere hoek van 45° hebben en meer spelers kunnen zien;
- ☐ het grotere geheel zien en het spel beter kunnen lezen;
- ☐ de shotklok beter kunnen zien.



Basisbegrippen IOT: Distance/Stationary

Stationair:

Een scheidsrechter die stationair staat wanneer hij een beslissing neemt, zal:

- ☐ Meer geconcentreerd zijn;
- ☐ Een betere focus hebben;
- ☐ Een betere beslissing kunnen nemen.

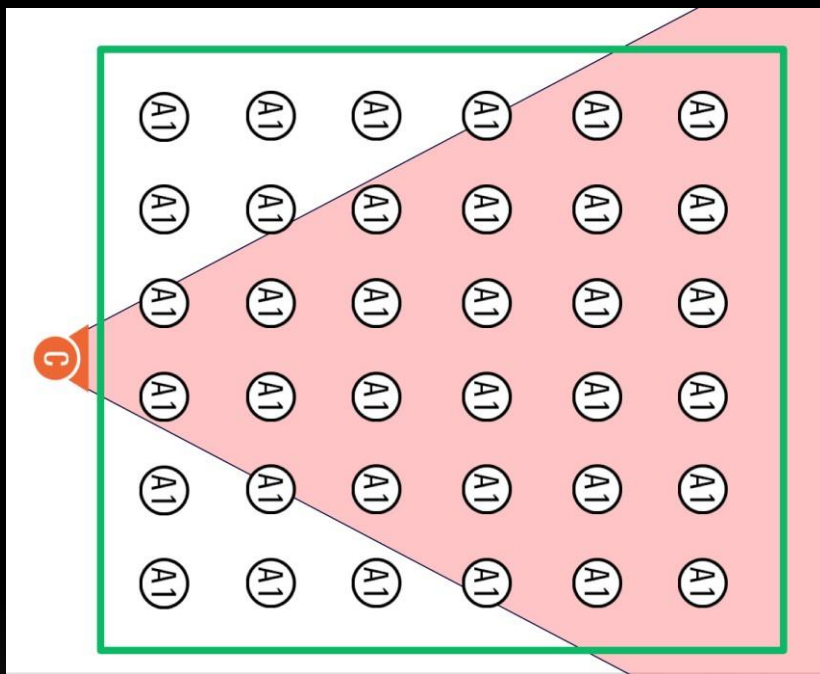
Probeer zo veel als mogelijk stil te staan bij het nemen van een beslissing.

Dit is in 2PO niet altijd mogelijk.

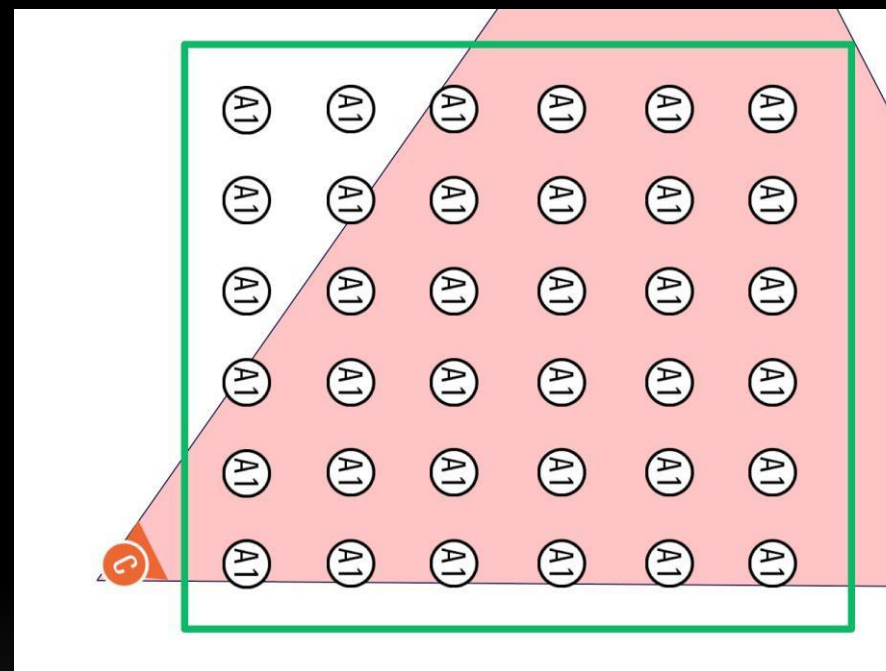


Positionering – hoek van 45

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



Met een gesloten gezichtshoek 26/36



Met een open gezichtshoek 32/36



Begin van de wedstrijd

[Clip](#)

Transitie crew chief en vrije scheidsrechter na de sprongbal

☐ **De vrije scheidsrechter (Umpire):**

- ☐ Controleert of de officiële tafel klaar is;
- ☐ Positioneert zich links of rechts van de tafel en doet de “time in” nadat de bal getikt is.
- ☐ Tijdens of na de sprongbal, fluit (eventueel) de overtredingen/fouten/out of bounds;
- ☐ Volgt het spel en wordt altijd lead referee.

☐ **De crew chief:**

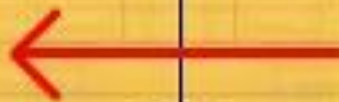
- ☐ Fluitsignaal “warning call” na oogcontact met de vrije scheidsrechter;
- ☐ Betreedt de middencirkel en voert de sprongbal uit;
- ☐ Blijft staan en volgt daarna het spel als trail referee;
- ☐ Controleert de positie van de pijl wisselend balbezit en controleert het aanzetten van de crono en de shotklok.



Scorer's Table



U



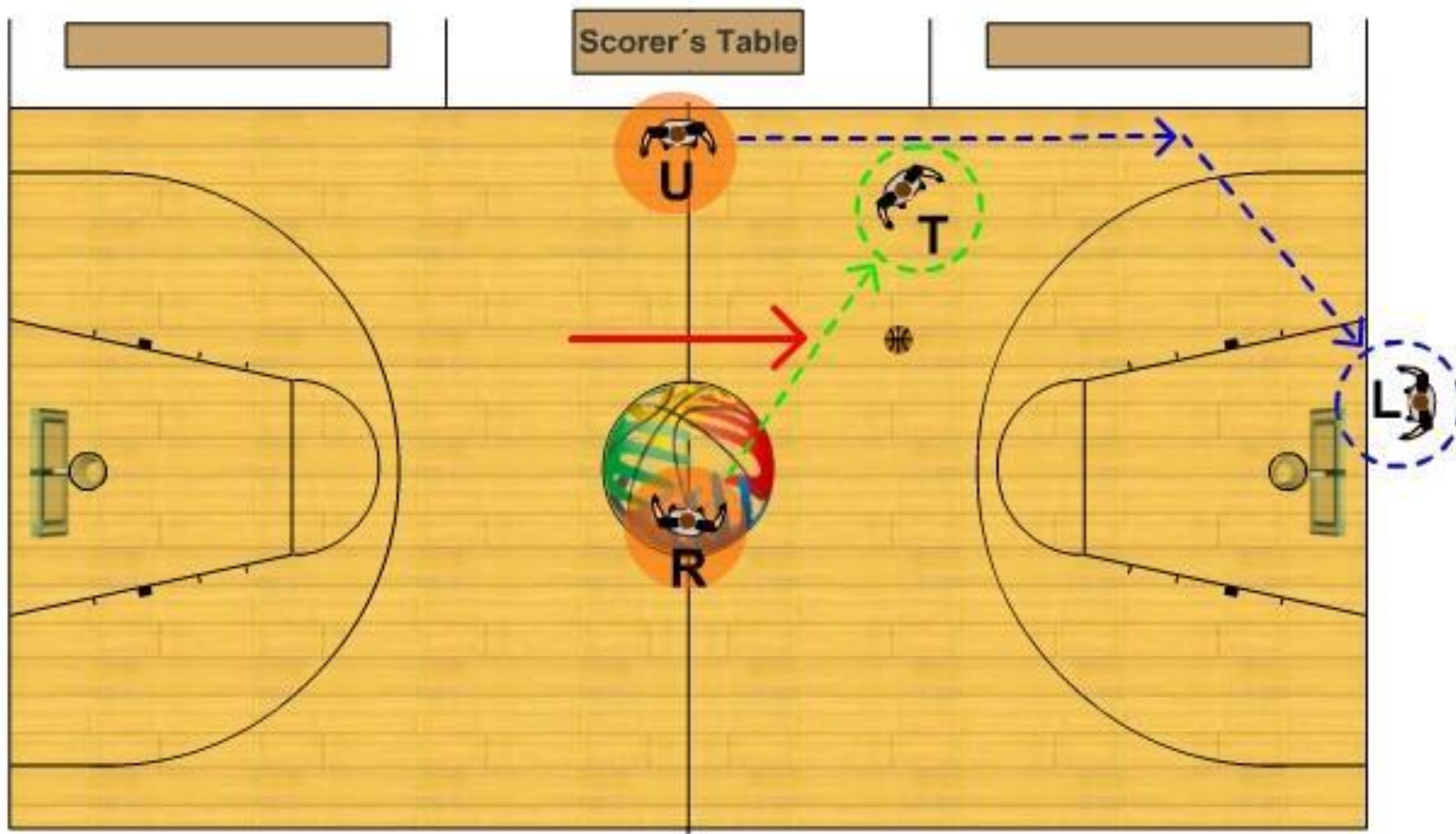
R



L

T





Begin van kwart 2 – 3 – 4

Begin van kwart 2 – 3 – 4

Definitie van terugkeer naar verdedigingshelft – backcourt.

Dezelfde ploeg heeft:

- ☐ Balbezit in frontcourt
- ☐ Eerst geraakt in backcourt
- ☐ De bal laatst geraakt in frontcourt

➔ **Terugkeer naar backcourt**



Begin van kwart 2 – 3 – 4

Begin van kwart 2 – 3 – 4

Art.30: Terugkeer van de bal naar backcourt

Een ploeg heeft een levende bal in haar aanvalshelft als:

Een speler van die ploeg de aanvalshelft raakt met de beide voeten terwijl hij de bal vasthoudt, vangt of dribbelt in zijn aanvalshelft of

De bal gepast wordt tussen spelers van die ploeg in hun aanvalshelft.

Art. 11: Plaatsbepaling van een speler en een scheidsrechter

De plaats van een speler wordt bepaalt door de plaats waar hij de vloer raakt.

Wanneer hij in de lucht is ten gevolge van een sprong behoudt hij dezelfde status die hij had toen hij het laatst de vloer raakte.



Terugkeer naar backcourt

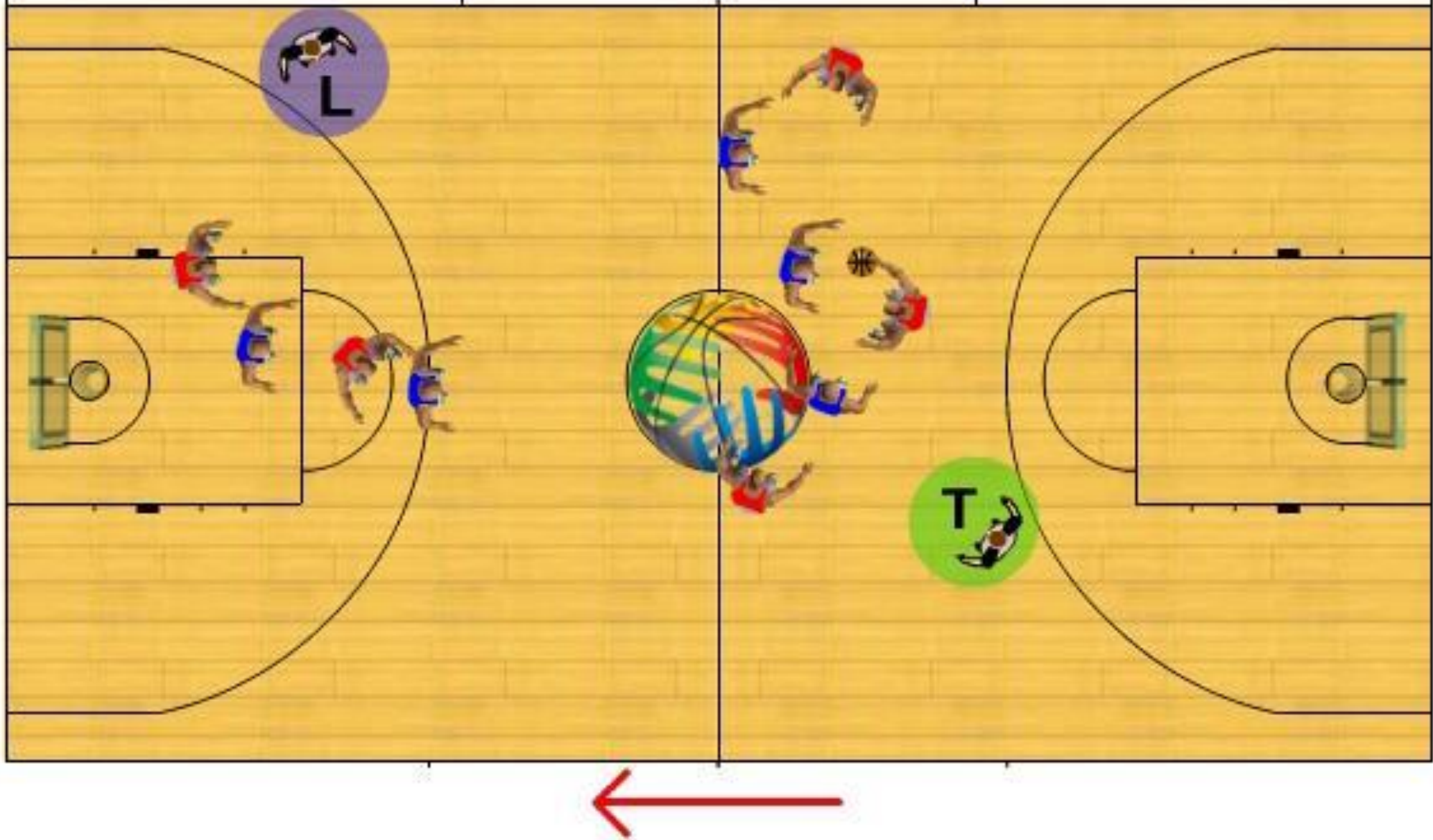
Terugkeer naar backcourt

Aandachtspunten

- ☐ Trail the trail toepassen
- ☐ Verwacht het onverwachte – Expect the unexpected
- ☐ Active mindset – Be ready – Lees het “spel” (read the game)



Scorer's Table



Press defence: De trail en lead referee

Clip

- ☐ Goede samenwerking tussen trail en lead bij “out of bounds”
- ☐ De lead en trail referee komen samen voor overleg
- ☐ Overleg leidt tot een correcte beslissing → nieuwe 24”
- ☐ Communicatie met de tafel is duidelijk
- ☐ Communicatie met coaches kan beter - naar de coaches gaan en de beslissing uitleggen en motiveren.

Aandachtspunt: in dergelijke situatie, onmiddellijk samenkomen: One team



Stay with the play

Doelpoging

Act of shooting bij een afstandsdoelworp

Een doelpoging:

- ☐ Begint bij een opwaartse beweging met de bal van de shooter
- ☐ Eindigt wanneer de bal de hand verlaten heeft en
- ☐ Eindigt wanneer beide voeten van de shooter terugkeren op de grond

Check the “4 F” om “Landing spot fouls” te beoordelen.



Stay with the play: Actiepunt

Blijf de actie volgen tot deze volledig ten einde is.

Check the “4 F” om “Landing spot fouls” te beoordelen.

- **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!



Stay with the play

Clip

- ☐ Clean the game → kwetsuren vermijden
- ☐ On bal situaties
- ☐ Positionering:
 - ☐ Tussen de spelers kijken (cross-step + read the game)
 - ☐ Stay with the play (tot einde doelpoging)



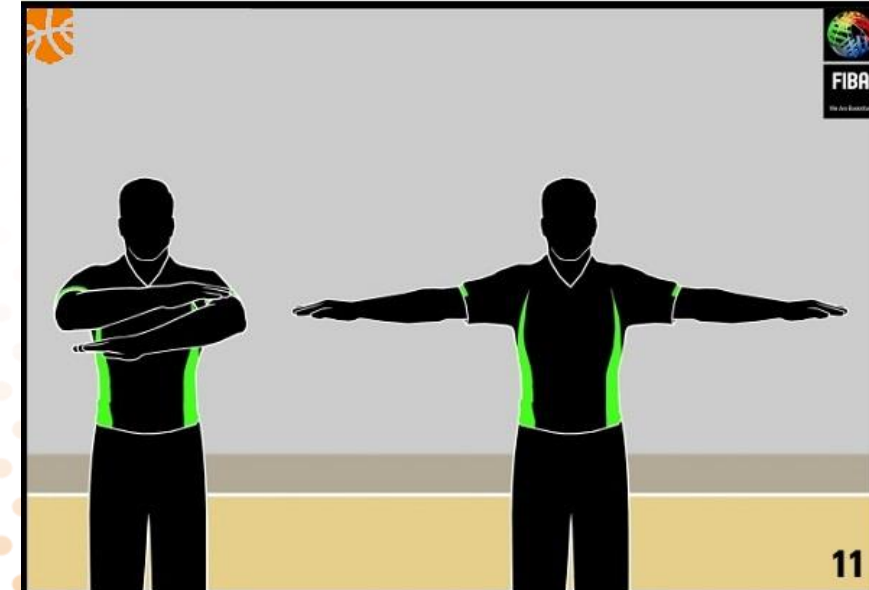
Stay with the play

Act of shooting bij beweging naar de basket [Clip](#) [clip2](#) [Clip3](#)

Act of shooting bij een speler die in beweging is de bal komt tot rust in één of beide handen:

- ☐ Na het beëindigen van de dribbel
- ☐ Na het ontvangen van een pass
- ☐ 50/50 → act of shooting toepassen
- ☐ Te vermijden →→→→→→→→→→→→→→→

Doelpunt afkeuren, spel onderbreken

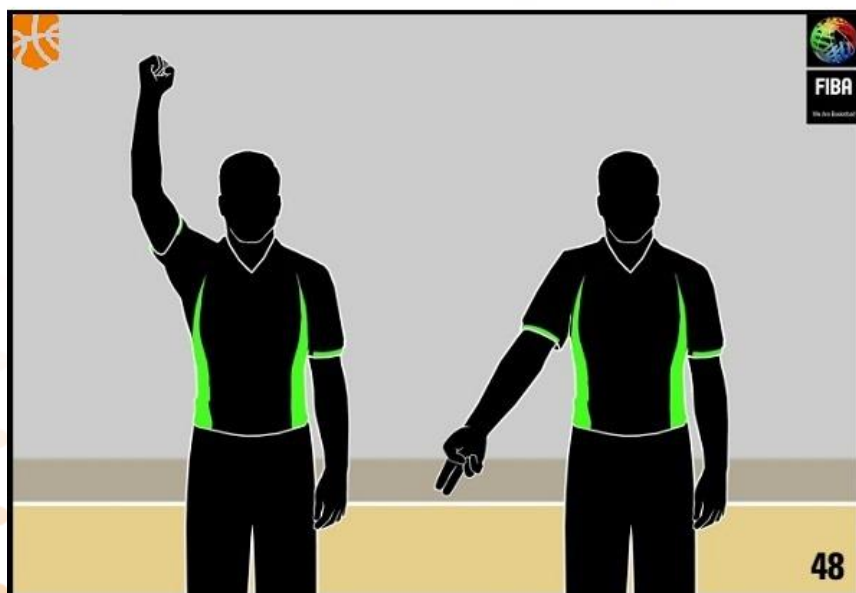


Schaarbeweging met de armen,
éénmaal voor de borst

Stay with the play – Act of shooting

❑ Na een gefloten fout (tijdens of voor een doelpoging) ➔ Onmiddellijk:

Fout buiten de act-of-shooting



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

[Clip](#)
of
[Clip](#)

Fout in de act-of-shooting



Eén vuist in de lucht
gevolgd door het aantal vrije worpen



De trail referee

Clip = positie van de trail

Clip = positie van de trail – no call situatie

Clip = waar is de trail?

Clip = trail of lead call?



Dubbel calls trail / lead in zone 5

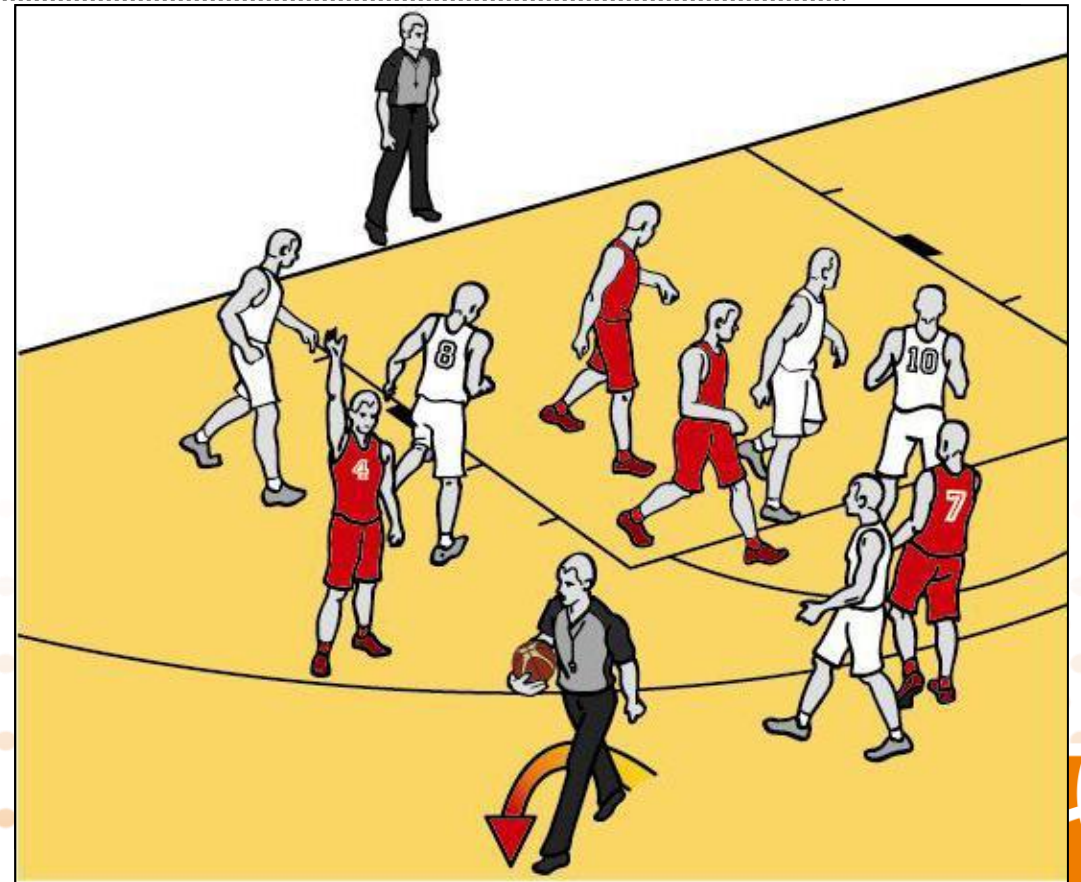
[Clip](#)

[Clip](#)

Nieuw arbitrage mechaniek bij dubbel call:

- ☐ Trail doet de signalisatie aan de tafel
- ☐ Hierdoor geen positiewissel tussen lead en trail
- ☐ Het spel kan vlugger hernomen worden

[Clip](#) (aanvallende fout door trail)



Dubbel calls trail / lead

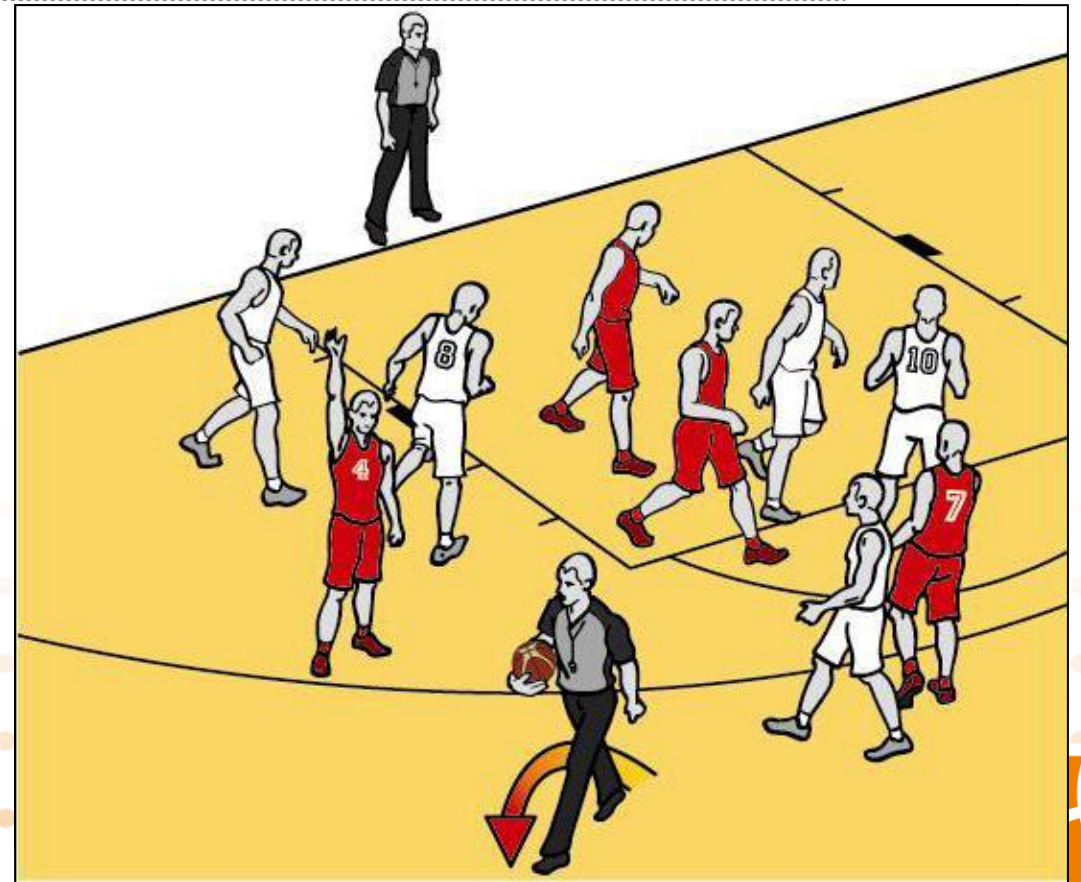
[Clip](#)

[Clip](#)

Nieuw arbitrage mechaniek:

- ☐ Trail doet de signalisatie aan de tafel
- ☐ Geen positiewissel tussen lead en trail
- ☐ Vlugger hernemen van het spel

[Clip](#)



GD = Game diskwalificatie [Clip](#)

Art. 36: Technische fouten

Art.36.2.3. “Een speler zal uitgesloten worden voor de rest van de wedstrijd wanneer hij belast wordt met 2 TF, of 2UF, of 1 TF en 1UF”

Art.36.2.4. “Een coach moet gediskwalificeerd worden voor de rest van de wedstrijd wanneer:

- Hij belast wordt met 2 TF “C”
- Hij belast wordt met in totaal 3 TF, allemaal “B” of één ervan “C”.

Art. 37: Onsportieve fouten

Art. 37.2.3. “Een speler zal gediskwalificeerd worden voor de rest van de wedstrijd als hij belast wordt met 2 UF, of met 2 TF, of met 1 TF en 1UF”.



GD = Game diskwalificatie [Clip](#)

Speler A1 krijgt een TF in Q1 en een TF in Q3.

Speler A1 wordt gediskwalificeerd en moet de spelersbank verlaten.

Speler A1 krijgt een TF en Q1 en een UF in Q3.

Speler A1 wordt gediskwalificeerd en moet de spelersbank verlaten.



GD = Game diskwalificatie [Clip](#)

Speler A1 krijgt een UF, onmiddellijk gevolgd door een TF.

Speler A1 wordt gediskwalificeerd en moet de spelersbank verlaten.

Speler/Coach A1 krijgt een TF als speler in Q1 en een TF als coach in Q3.

Speler/coach A1 wordt gediskwalificeerd en moet de spelersbank verlaten.



GD = Game diskwalificatie [Clip](#)

Speler A1 krijgt een UF, onmiddellijk gevolgd door een TF. Bij het verlaten van het veld beledigd A1 de scheidsrechters.

Speler A1 wordt gediskwalificeerd en moet de spelersbank verlaten.

Beide scheidsrechters zullen een verslag opmaken en opsturen naar de RR.

Coach A krijgt een TF “C1” in Q1 en een TF “C1” in Q3.

Coach A wordt gediskwalificeerd en moet de spelersbank verlaten.



GD = Game diskwalificatie [Clip](#)

Coach A krijgt een TF “C1” in Q1 en een TF “C1” in Q3.

Bij het verlaten van het veld beledigd A1 de scheidsrechters.

Coach A wordt gediskwalificeerd en moet de spelersbank verlaten.

Beide scheidsrechters zullen een verslag opmaken en opsturen naar de RR.

Coach A krijgt een TF “B1” in Q1, een TF “C1” in Q2 en een TF “B1” in Q3.

Coach A wordt gediskwalificeerd en moet de spelersbank verlaten.



Actiepunt: Warning call.

- ☐ Begin van de wedstrijd – voor betreden van de middencirkel
- ☐ Voor begin van ieder kwart 2 – 3 - 4 en verlenging
- ☐ Voor de inworp op de eindlijn door de aanvallende ploeg in frontcourt
- ☐ Na **ieder time-out** voor het hernemen van het spel met een inworp (NEW!)



Actiepunt.

[Laatste clip](#)

Insturen van clips:

Clips@basketbal.vlaanderen



Online Clinic “competitief en recreatief”

🏀 **Lesgever: FIBA instructor Johnny Jacobs**

🏀 **Donderdag 03 februari 2022 om 19.30**

🏀 Screening en gebruik van de handen

🏀 **Donderdag 10 maart 2022 om 19.30**

🏀 “IOT” en wedstrijdsituaties clips 2PO

Online Clinics “competitief” en “recreatief”

- 🏀 **Lesgever: Jonas De Zweemer**
- 🏀 **Maandag 21 februari 2022**
- 🏀 **Maandag 28 februari 2022**
- 🏀 **Wedstrijdsituaties 2PO – Clips uit competitieve reeksen**

Vragen? Shoot!

De Reu Rudi

rudi.dereu@basketbal.vlaanderen

De Rouck Tom

tom.derouck@basketbal.vlaanderen

