

## **Scheidsrechters workshop**

### ***Wat doe je voor de wedstrijd***

- Coach een hand geven
- Wedstrijd bal uitzoeken (twee moeten er door de thuisploeg geleverd worden)
- Instructie van de jury
- Tablet met spelers en coach controleren
- Line up (6 minuten voor aanvang)
- 3 minuten
- 1,5 minuut spelers van het veld
- 0,5 minuut signaal om naar de sprongbal te komen

### ***Samenwerking***

- Spreek af wanneer er een sprongbal is wie de bal afgeeft.
- Goed naar elkaar kijken ook tijdens het spel
- Spreek vooraf af wie, waar heen gaat bij de sprongbal. Later wordt dat een automatisme.
- Houd je aan de verantwoordelijkheid van de zij- en eindlijn.
- Als de bal uitgaat via de tegenstander en de andere scheidsrechter heeft dat niet gezien, help hem dan.
- Als de bal uitgaat en je weet het niet, kijk dan naar je collega. Als die het wel weet, dan moet iedereen kunnen zien welke kant op. Kan hij dat niet, sprongbal.
- Als zaken gebeuren die besproken moeten worden, kom dan kort bij elkaar en bespreek het.
- Bespreek wat je doe als je tegelijk fluit voor een fout. Wie gaat de fout aangeven.
- Als je beide op de verkeerde positie staat in het veld en je bemerkt dat kijk dan naar elkaar en (desnoods) roep naar elkaar zodat je weer goed komt te staan.
- Bij een driepuntpoging in de hoek voor de neus van de lead scheidsrechter dan laat de lead zien dat er een driepuntschot wordt genomen door zijn hand te strekken met drie vingers. Dat neemt de trail over en dan laat de leadscheidsrechter zijn arm weer zakken.

### ***Arbitrage techniek***

- Bij het fluiten van de fout, eerst vuist omhoog, (aanwijzen van de speler hoeft niet meer). Vervolgens aangeven of er vrije worpen worden gegeven door twee in de lucht te steken. Bij een inworp, wijs je naar de vloer.
- Bij een overtreding fluit je en tegelijkertijd strek je je arm (geen vuist). Vervolgens geef je aan met het signaal wat voor overtreding er wordt gemaakt om vervolgens de nieuwe speelrichting aan te wijzen.
- Wanneer er een score is bij de fout is de volgorde als volgt: vuist omhoog, aangeven score, richting de jury tafel dan 1. Aangeven score, 2. Aangeven nummer, 3 aangeven soort fout, 4 aangeven bonus vrij worp. Doe dit niet te snel en neem je tijd. Neem bijvoorbeeld voor het aangeven van het nummer 3 seconden de tijd, de fout 2 seconden en hoe je verder gaat 1 seconden.
- De scheidsrechter die de fout fluit, gaat richting de tafel en begint met zijn signalen. De andere scheidsrechter blijft stilstaan (freeze) en houdt de spelers in de gaten. Wanneer de andere scheidsrechter begint met zijn signalen dan ga je in looppas naar je nieuwe positie.
- Als trail en lead scheidsrechter probeer je steeds tussen spelers door te kijken "looking for holes". Als het spel beweegt, beweegt ook de trail en lead ook.

- De lead scheidsrechter kijkt bij een doelpoging NIET naar de ring. Hij moet voor zich blijven kijken.
- Bij een vrije worp geeft de lead de bal af. Wanneer het nog niet de laatste vrije worp is sta je naast de speler aan de bucket. Bij de laatste vrije worp doe je dat niet en stap je naar achteren en sta je aan de zijkant (een halve meter achter de eindlijn). NIET ONDER DE BASKET.

***Aandachtpunten bij het fluiten van de wedstrijden:***

- Bij de start van de sprongbal check bij de spelers of zij weten welke kant ze op spelen.
- Bij een fout of overtreding (met name bij de jongere spelers) leg uit waarom je hebt gefloten als er onduidelijkheid is.
- Als de tijd loopt (er wordt dus gebasketbald) dan altijd de fluit in je mond en deze niet vasthouden.
- De trail scheidsrechter geeft altijd een geslaagde score aan tijdens het spel.
- Als er gescoord is dan hoef je niet te fluiten.
- Zorg dat je als trail op de juiste plek sta en probeer tussen spelers door te kijken. (daardoor ga je automatisch bewegen en wordt het niet statisch)
- Zorg als lead dat je start aan de linkerkant van de basket en probeer zo veel als mogelijk van de bal af te kijken. Behalve als de bal vlak voor je is. Dan moet je de bal volgen.
- De scheidsrechter die de bal opgooit wordt altijd trail scheidsrechter.
- Probeer te letten dat als je de bal afgeeft dat je je arm omhoog doet en wanneer iemand in het veld de bal tikt, dat je dan je arm naar beneden doet (tijd in signaal).
- Als er een overtreding is, eerst je arm omhoog om de tijd te stoppen, daarna de overtreding aangeven.
- De overtreding of fout die gevolgd wordt door een inworp moet op de plaats worden ingenomen bij de dichtstbijzijnde lijn. Er is sprake van een inworp op de eindlijn wanneer de overtreding wordt begaan in het "trapezium". Wanneer een score wordt afgekeurd innemen op het verlengde van de vrije worp lijn.