



## **Aandachtspunten fluiten E- en F-jeugd**

Speeldeel: 4x10 minuten. Na het 1e en 3e kwart een time-out van 1 minuut. Na het 2e kwart 10 minuten rust.

De thuisclub kiest de korf en heeft de bal uit bij het 1e en 3e kwart. De bezoekers bij het 2e en 4e kwart. Na het 2e kwart wisselen van korf.

Na een overtreding en een spelhervatting moet de verdediger afstand houden en de handen naar beneden. Ook bij een uitbal of uitworp na een doelpunt.

Bij de E-jeugd spelen we met 2j/2m en gewoon met de regel verdedigd doelen. Hinderen bij een doelkans aan de zij- of achterkant bestraffen met een strafworp. Tegen degene die de overtreding is gemaakt neemt ook de SW.

Bij F-jeugd is er geen verdedigd doelen. Iedereen mag iedereen hinderen. Vang je je eigen schot op dan moet je eerst een keer overspelen voor je weer mag doelen. Geen strafworpen, maar wel uitleggen hoe je wel en niet mag hinderen.

Is het verschil bij F-jeugd drie doelpunten dan mag de zwakste partij een extra speler/superspeler inzetten. Bij twee verschil moet die het veld weer verlaten.

Na afloop neemt elk team om en om 12 strafworpen.

Wisselen bij voorkeur na elk kwart en onbeperkt. Maar tussentijds is het niet verboden maar wel verwarrend.

Als twee tegelijk de bal bemachtigen geeft de SR aan wie verder speelt. Niet affluiten en geen opgooibal.

Is er een groot verschil in speelsterkte kijk dan hoe je in overleg met de tegenpartij de 2e helft voor iedereen uitdagend kunt houden door b.v.

- Extra streng fluiten voor de sterkste partij en minder streng voor de zwakste.
- Inzet van een 2e superspeler bij de F-jeugd of een extra j of m bij de E-jeugd
- Bij de F-jeugd de 2.5 m paal inwisselen voor de 3m paal
- Aangeven dat je eerst een bepaald aantal keren moet overspelen voor je mag doelen.
- De opdracht geven dat hij of zij die nog niet gescoord heeft moet scoren.
- Bij F-jeugd aangeven dat je alleen mag schieten wanneer je niet gehinderd wordt.
- De zwakste partij krijgt een extra wisselspeler van de sterkste.
- Bij de E-jeugd aangeven dat je niet meer mag scoren uit een DB.
- Risico nemen door het accent te leggen op het onderscheppen van de bal na een toegelaten doelpoging.
- Als een zwakke partij de bal heel lang vast houdt, niet meer hinderen, laten gooien en proberen in bal bezit te komen.
- Maar wellicht zijn er meer opties. Maar jagen op 20 of 30 doelpunten tegen een zwakke tegenstander is zinloos en werkt demotiverend.

