



Overzicht instructiekaarten

Jeugdcompetitie

Opbouw kaarten

- 1 Veld opbouwen
- 2 Kruizen tapen
- 3 Doelgebied tapen
- 4 Wedstrijdtafel klaarzetten
- 5 Scorebord instellen
- 6 Checklist opbouw



De wedstrijden kaarten

- 7 Zaalwacht
- 8 Wedstrijdtafel
- 9 Centrale tijd met scorebord
- 10 Sporthal regels



Scheidsrechters kaarten

- 11 Spelhervattingen
- 12 Overtredingen

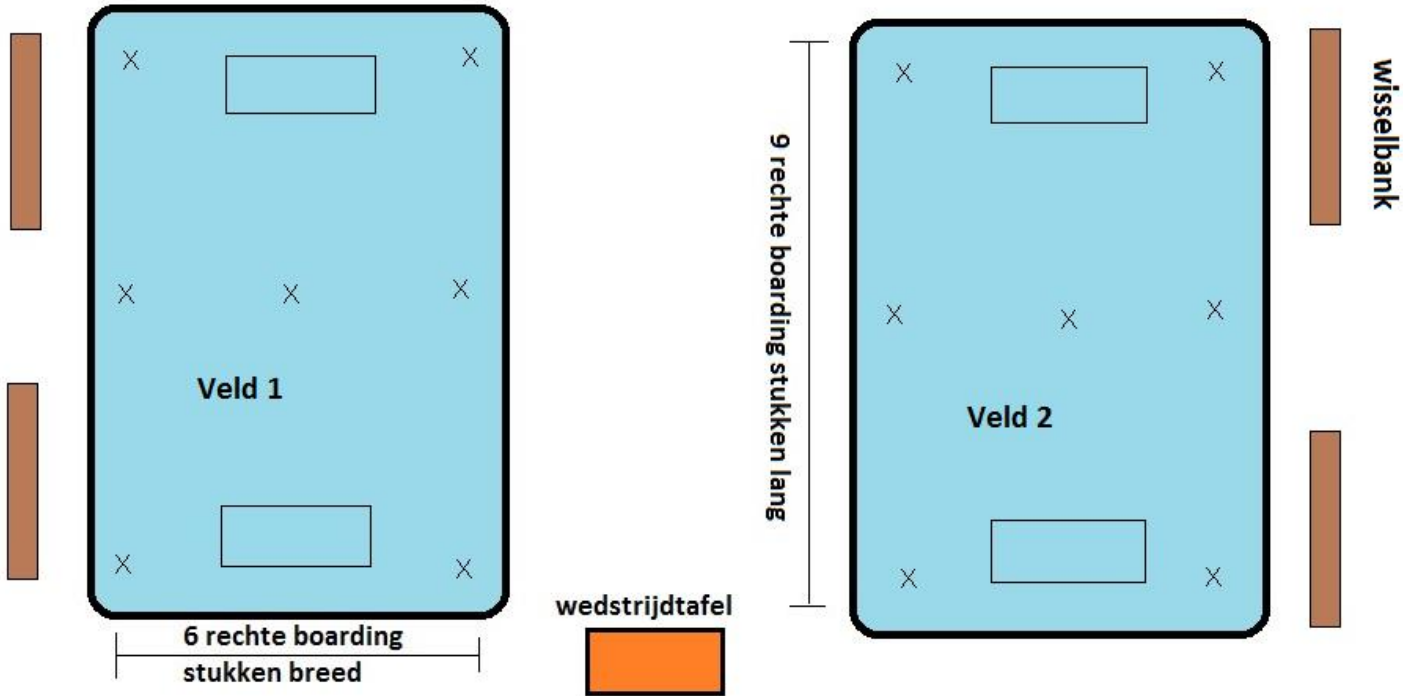


Opruim kaarten

- 13 materiaal UFC Groningen
- 14 Zaal en Kleedkamers



1 Velden opbouwen



TRIBUNE

Opstelling velden in de zaal

Graag opstelling gebruiken zoals in de afbeelding. Voor de jeugdcompetitie zijn **2 velden** nodig en **1 centrale wedstrijdtafel**.

Per veld:

- 2 doeltjes
- 2 wisselbanken aan muurkant
- 1 scorebord

Afmeting per veld

- 6 boardingstukken breed
- 9 boardingstukken lang
- 4 halve bochten

Code slot goals is XXXX



2 Kruizen tapen

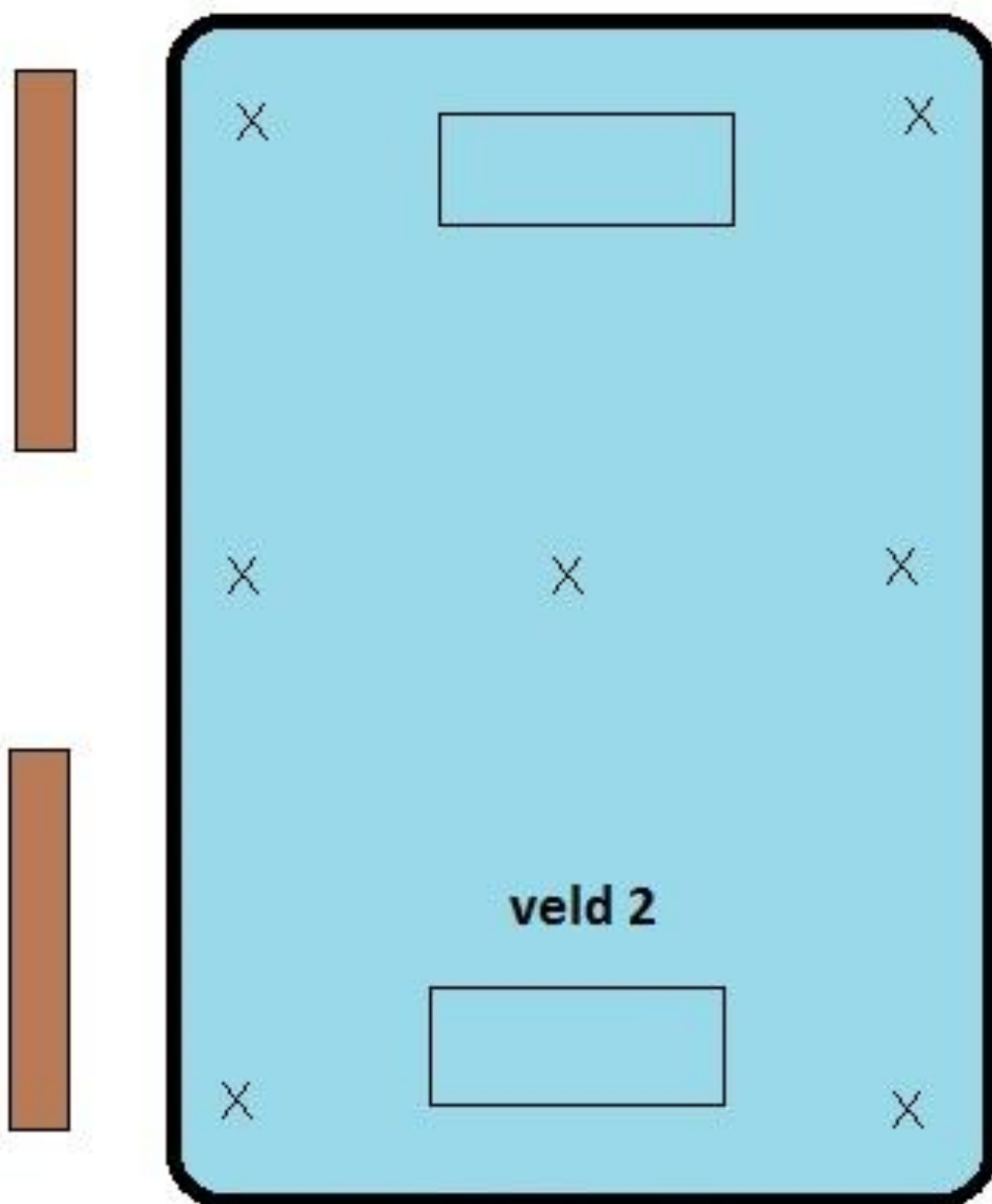
Kruizen tapen

In elke hoek 1 kruis

In het midden 1 kruis (dit is de middenstip)

In het midden aan de zijkanten 1 kruis

Rollen tape kun je vinden in de competitiekoffer



3 Doelgebied tapen

Doelgebied tapen

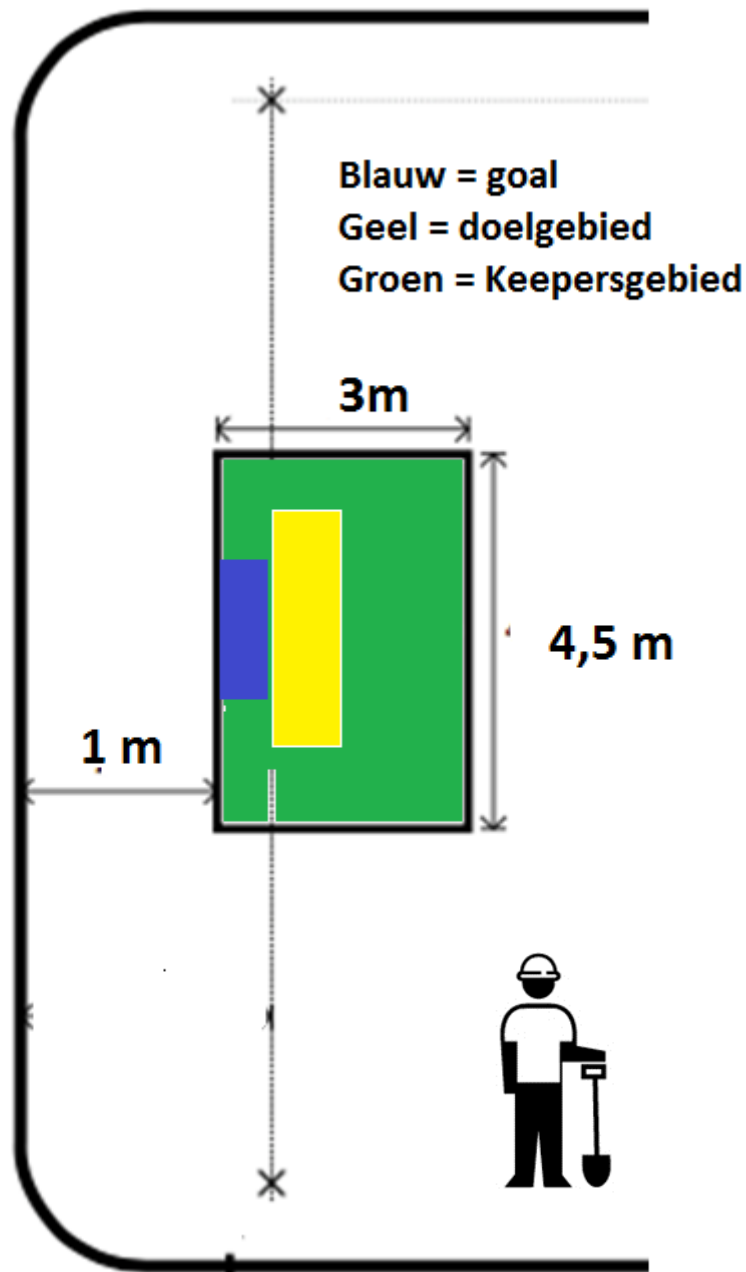
We hebben het **doelgebied op maat** liggen in de materiaal kast. Leg deze om het doel heen en tape dan langs het voorbeeld. Het doelgebied is geel in de afbeelding

Keepersgebied

De afmeting van het keepersgebied is 3 bij 4,5 m. Het keepersgebied is groen in het voorbeeld.

NB Voor E jeugd is geen keepersgebied nodig!

Rollen tape en rolmaat kun je vinden in de competitiekoffer





4 Wedstrijdtafel klaarzetten

Wedstrijdtafel en stoelen klaarzetten

Wedstrijdtafel aan kant tribune. De tafel en stoelen (3x) staan in het kantoor.

Wedstrijdformulieren

Wedstrijdformulieren klaarleggen bij wedstrijdtafel. Formulieren liggen in de competitiekoffer.

Wedstrijdballen

Wedstrijdballen klaarleggen bij wedstrijdtafel (maximaal 5)

Elektronisch Scorebord

In het kantoor of bij de beheerder ligt het scorebord en verlengsnoer. Voor instellen zie instructiekaart programmeren en gebruik.

Hesjes

In de materiaalkast kun je hesjes vinden. Gebruik alleen de hesjes met de labels jeugd. De hesjes kun je onder de tafel zetten.

Wedstrijdprogramma op A4

In de koffer vind je twee 4tjes met het wedstrijdprogramma. Hang er een op aan de muur en de andere is voor op de wedstrijdtafel.

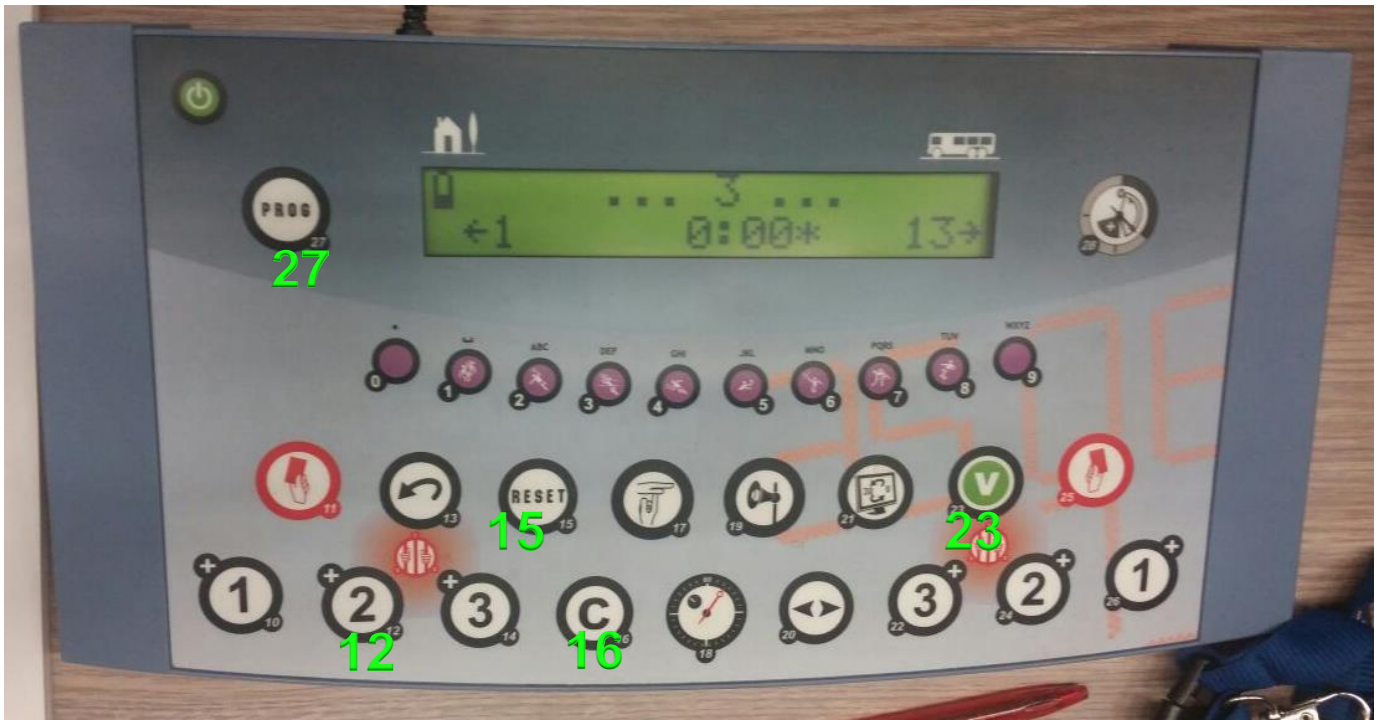




5 Scorebord Instellen

Druk op **programmeren (27)** en dan op nummer **12** (zie afbeelding) en **volg de aanwijzingen** in het scherm. Elk stap bevestig je met **"V"** (23).

- Inspeeltijd:** 3 minuten
- Wedstrijdduur:** 10 minuten
- Periodes:** 3 periodes
- Time-out:** 0.30 minuten
- Rust:** 3 minuten
- Verlenging:** 3 minuten





6 Checklist opbouwen

- ✓ **Veld met goals opgebouwd**
- ✓ **Wisselbanken**
- ✓ **Wedstrijdtafel en stoelen**
- ✓ **Wedstrijdformulieren**
- ✓ **Wedstrijdballen**
- ✓ **Scorebord ingesteld**
- ✓ **Hesjes klaargelegd**
- ✓ **Wedstrijdprogramma opgehangen**

Klaar? YES

START DE WEDSTRIJDEN 😊





7 Wedstrijdtafel

Max. 3 personen aan de wedstrijdtafel.

Taken:

- Tijd met Scorebord bijhouden
- Wedstrijdschema bijhouden
- Wedstrijdbriefjes verstrekken aan scheidsrechters
- Uitslagen noteren op a4 wedstrijdprogramma
- Indien nodig hesjes verstrekken i.v.m. gelijke tenues

Inhoud competitiekoffer:

- Wedstrijdformulieren
- Fluitjes 3x
- Kladblok
- Meetlint
- Wedstrijdreglement
- Instructie kaarten
- Stopwatch 2x
- Tape





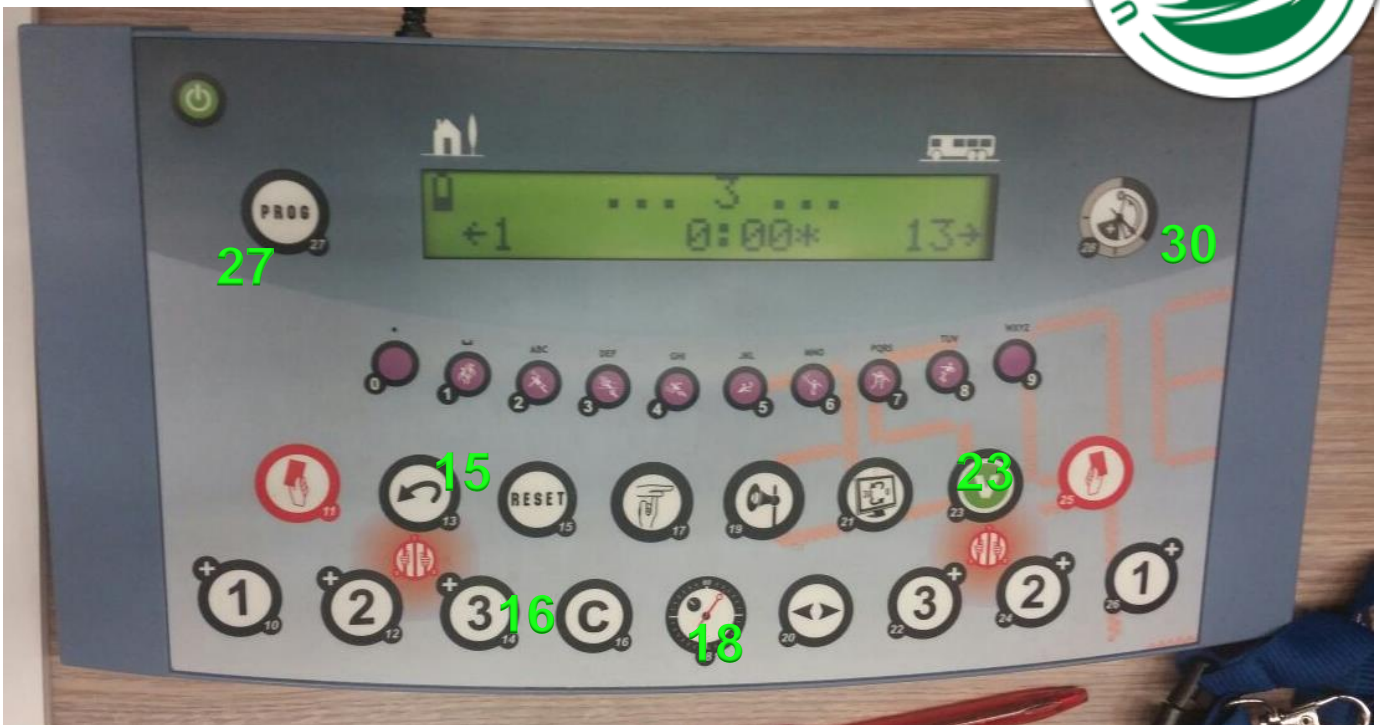
8 Zaalwacht

- De dag in goede banen leiden
- Leiding nemen in taakverdeling
- Handhaven van sporthal regels
- Aanspreekpunt voor gasten en leden





9 Centrale tijd met scorebord



Inspeeltijd:	3 minuten	Wedstrijdduur:	10 minuten
Perioden:	3 perioden	Rust:	3 minuten

Stap 1 Start Inspeeltijd → druk op 18

De inspeeltijd is 3 minuten. Wil je direct beginnen in de inspeeltijd “doorspoelen” druk dan op nr 30.

Stap 2 Start Wedstrijd en volgende periode → druk nr 18

Na het vestrijken van de eerste periode, gaat hij vanzelf over naar de rust. Voor het starten van de volgende periode druk je weer op nr. 18. Het nummer boven de tijd geeft de periode aan.

Stap 3 Einde wedstrijd:

Op **reset** drukken = **nummer 15 +16**
En weer beginnen bij stap 1

Instellen

Zie opbouwkaart ‘scorebord instellen’



10 Sporthal Regels Jeugd

Je mag alleen water drinken in de zaal

Eten doen we alleen in de kantine

De zaal alleen betreden met zaalschoenen

Buitenschoenen alleen buiten de zaal





11 Spelhervattingen

Face Off

bij het begin van elke periode (op de middenstip)
na een doelpunt (op de middenstip)
bij een vreemde situatie (op het dichtstbijzijnde face-off-kruis)

Inslag

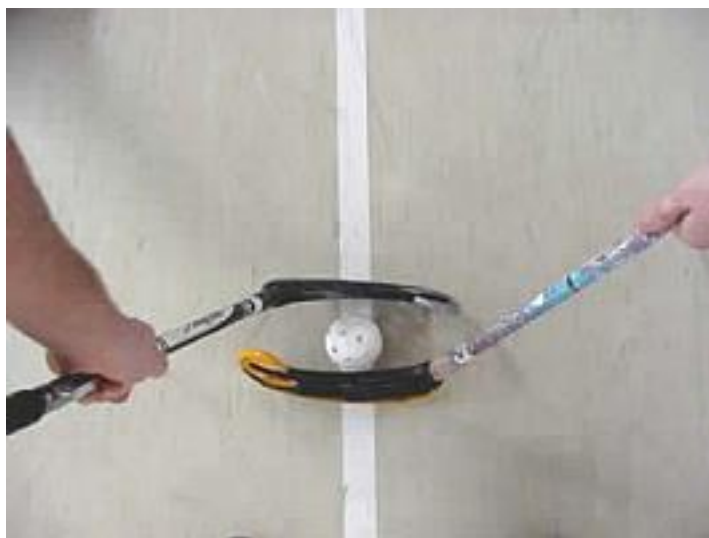
als de bal over de boarding gaat
als de bal het plafond raakt

Vrije slag

als een speler iets doet wat niet mag tenzij de ander voordeel heeft om door te spelen

Strafbal

als een speler iets doet wat niet mag en daarmee een doelpunt of een goede kans daarop voorkomt





12 Overtredingen

Stickslag/hakken

Met je stick tegen de stick van een ander slaan

Stick liften/blokkeren

Met je stick de stick van een ander liften of blokkeren

Hoge stick/voet

De bal boven kniehoogte met je stick/voet spelen

De stick in je achterzwaai boven heuphoogte laten komen ongecontroleerd hoog zwaaien

Stick tussen de benen

Je stick of voet tussen de benen van een ander plaatsen

Duwen

Met je handen, armen, knieën of heupen duwen

Duwen in de rug van een ander

Duwen zonder dat je de bal probeert te spelen

Voetballen

De bal twee keer bewust met je voet spelen

Doelgebied

Door het doelgebied lopen tijdens een doelpoging

Springen

Springend de bal spelen, beide voeten van de vloer





12 Materiaal UFC Groningen

In de Berging:

- ✓ **Boarding op de karren en in de berging**
- ✓ **Doeltjes in de berging en op slot (code XXXX)**

In de materiaalkast:

Graag op de juiste plaats terugleggen, zie label plank!

- ✓ **Competitiekoffer met wedstrijdformulieren**
- ✓ **Hesjes in de doos**
- ✓ **Ballen in de ballentas**
- ✓ **Kast op slot en sleutel inleveren bij de beheerder**





13 Zaal en Kleedkamers

- ✓ **Wedstrijdtafel en stoelen terug in het kantoor**
- ✓ **Scorebord en verlengsnoer terug naar beheerder**
- ✓ **Gevonden voorwerpen in de mand in de keuken**
- ✓ **Tape van de vloer en in de prullenbak**
- ✓ **Zaal schoon: Al het Afval en flesjes in de prullenbakken en geen plakkerige vloer.**
- ✓ **Controleren kleedkamers: Afval in de prullenbakken en geen vernielingen. *NB Vernielingen direct melden bij de beheerder.***

