

Spelregels Minipolo onder 11

Voorwoord:

Waterpolo is een technische, behendigheid vragende en zeer gezonde sport, waarbij nauwelijks blessures ontstaan. Het waterpolospel vraagt van de deelnemers niet alleen een goede zwemvaardigheid, maar ook een grote balvaardigheid en bovendien het nodige spelinzicht. Minipolo is een spelvorm van waterpolo, waarin enorm belangrijk is dat plezier van de kinderen centraal staat. De spelregels voor minipolo dienen daarom vooral om het spel zo plezierig en sportief mogelijk te laten verlopen.

Deze spelregels geven misschien niet in alle gevallen, die in een minipolo wedstrijd kunnen voorkomen, een duidelijke oplossing. Daarom moet er steeds van worden uitgegaan, dat de “gewone” waterpolospelregels van de KNZB eigenlijk ook voor minipolo gelden, met uitzondering van een aantal gevallen die in deze minipolo spelregels uitdrukkelijk beschreven staan.

De minipolo groep bestaat uit kinderen van 11 jaar en jonger; in het jaar waarin je twaalf wordt mag je daarom niet meer deelnemen aan de pupillencompetitie.

De teams bij minipolo:

Minipolo wordt gespeeld door twee teams, die bestaan uit vier veldspelers en één keeper. Er liggen bij elkaar dus tien kinderen (twee teams van vijf) in het water. Ieder team mag ook nog eens vijf wisselers hebben; een team bestaat dus uit niet meer dan tien spelers of speelsters. De wisselers nemen plaats op de bank ter hoogte van het terugkomvak. De twee teams zijn van elkaar te onderscheiden door de caps: één team speelt met witte caps (de keeper heeft een rode), het andere team heeft caps van een afwijkende kleur (meestal donkerblauw of zwart, maar het mag ook een andere kleur zijn).

Het is natuurlijk mogelijk dat jongens en meisjes samen in één team uitkomen, maar de KNZB is er voorstander van, dat voor jongens en meisjes eigen teams voor de competitie worden opgegeven. De teams worden begeleid door een coach. De coach zit/staat bij de spelersbank en mag bij balbezit meelopen tot de middellijn.

Het spel minipolo:

Het is de bedoeling dat de teams al samenspelend proberen doelpunten te maken in het doel van de tegenstander. Aan het begin van de wedstrijd werpt de scheidsrechter de bal op de middenlijn vlak uit de kant in het water; de teams proberen dan vanaf hun eigen doellijn zo snel mogelijk bij de bal te zijn om die in bezit te krijgen.

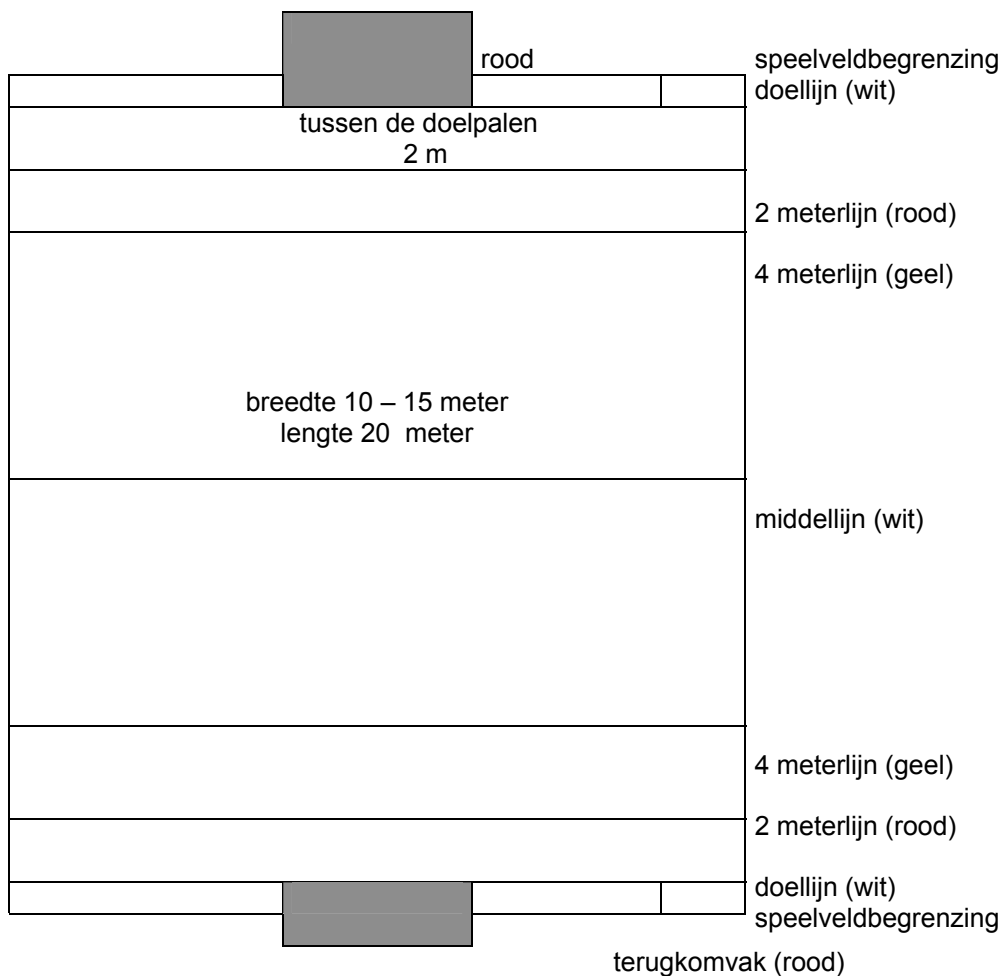
Is een doelpunt gescoord, dan moeten alle spelers terug naar hun eigen helft (aan de kant van hun eigen keeper) en mag de partij die een tegendoelpunt heeft gehad de bal midden uit nemen. De bal wordt daarbij achteruit naar een speler op de eigen helft gegooid en het spel gaat weer beginnen. De ploeg die in een wedstrijd de meeste doelpunten maakt is natuurlijk de winnaar van de wedstrijd. Zo'n wedstrijd duurt voor de minipolo groep onder 11 vier perioden van 3 minuten netto. Dat betekent dat alleen de tijd wordt meegeteld dat er ook echt gespeeld wordt, en niet de tijd dat de bal bijvoorbeeld buiten het speelveld is geraakt.

Het speelveld:

Het speelveld bij minipolo is 20 meter lang en minstens 10 meter breed. Breder mag ook, maar weer niet breder dan 15 meter. Het speelveld moet uitgelegd zijn in het diepe gedeelte van het zwembad, zodat de spelers niet kunnen staan of afzetten van de bodem. Het kan zijn dat de buitenkant van het speelveld wordt begrensd door de wand van het bad, maar het kan ook zijn dat die wordt aangegeven door lijnen. De achterkant van het speelveld (achter de doelen) wordt aangegeven door de doellijnen, de zijkant door de zijlijnen. Tegenover de kant waar de scheidsrechter loopt is op de doellijn het terugkomvak (zie de tekening van het speelveld). Vanaf deze plaats moet een speler worden gewisseld, met uitzondering van een wissel na een doelpunt of tussen twee perioden van een wedstrijd.

Het doel waarin de keeper moet proberen de ballen tegen te houden is 90 centimeter hoog en 2 meter breed.

De bal waarmee wordt gespeeld is voor de Jeugd E (10-11 jarige), in tegenstelling tot Jeugd F (6-7 jarige) en Jeugd F (7-8 jarige), die met een speciale groene minipolobal spelen, de damesbal.



De spelleiding:

Het spel wordt geleid door een scheidsrechter; dat is iemand die de regels van minipolo goed kent, maar bovendien wel eens een aanwijzing kan geven aan de spelers of aan de coach als dat nodig is. Als een spelregel door een speler niet goed wordt begrepen, kan de scheidsrechter uitleg geven. Dat doet hij alleen, als de spelsituatie daar de mogelijkheid toe biedt. De scheidsrechter moet ervoor zorgen, dat een wedstrijd goed en ook eerlijk verloopt.

De scheidsrechter maakt zijn beslissingen kenbaar door een fluitsignaal en armgebaren. Bij een vrije worp wijst de scheidsrechter in de richting van de aanval van de ploeg, die de vrije worp krijgt. Bij een doelpunt wijst de scheidsrechter naar het midden van het speelveld. Bij een hoekworp wijst de scheidsrechter als bij een vrije worp met één arm, en naar de plaats waar de hoekworp moet worden genomen met de andere arm, om aan te geven dat het een twee meter worp is. Als er een speler uit het speelveld wordt gestuurd stuurt de scheidsrechter deze met een armgebaar naar het terugkomvak.

Belangrijke spelregels:

- 1) Spelers mogen voortdurend tijdens de wedstrijd worden gewisseld: als de speler die moet worden gewisseld bij het terugkomvak aangekomen is, mag de andere speler het veld in. Daarbij mag door geen van beiden de doellijn worden opgetild. Bovendien mogen de spelers worden gewisseld na een doelpunt en tussen twee perioden. Dan hoeft dat niet via het terugkomvak; ze mogen gewoon bij de coach of waar ze dat willen in het veld springen, voordat de scheidsrechter heeft gefloten voor het herbegin van de wedstrijd.
- 2) De keepers mogen niet over de middenlijn, ze kunnen wel een doelpunt maken door vanaf eigen helft te schieten.

- 3) Bij het begin van een wedstrijd en van een periode liggen de spelers achter de doellijn. Op het signaal van de scheidsrechter mogen de spelers het speelveld in zwemmen.
- 4) Een doelpunt zit als de bal tussen palen en onder de lat de doellijn helemaal is gepasseerd. De bal moet na het uitzwemmen door twee spelers zijn gespeeld voordat er gescoord kan worden. Je kunt met elk lichaamsdeel scoren, met uitzondering van de gebalde vuist.
- 5) Na een doelpunt wordt de bal midden uit genomen. Dit betekent dat alle spelers op hun eigen helft (aan de kant van hun eigen keeper) moeten liggen en dat de bal vanaf de middenlijn achteruit wordt gespeeld, nadat de scheidsrechter hiervoor door een fluitsignaal toestemming heeft gegeven.
- 6) Als een bal de doellijn passeert buiten het doel, geeft de scheidsrechter een doelworp of een hoekworp. Een doelworp wordt gegeven als de bal het laatst is geraakt door een speler van de aanvallende partij (die bijvoorbeeld naast het doel heeft geschoten). Een doelworp moet door de keeper worden genomen van een plek binnen het twee meter gebied.
Een hoekworp wordt gegeven als de bal het laatst is geraakt door een speler van de verdedigende partij (bijvoorbeeld een keeper of een verdediger die een geschoten bal naast het doel tikt).
Een hoekworp moet worden genomen vanaf de twee meterlijn aan de zijkant van het speelveld waar de bal over de doellijn is gegaan.
- 7) Soms geeft de scheidsrechter een neutrale inworp; dat geeft hij aan door met gebalde vuisten twee duimen op te steken. De neutrale inworp wordt gegeven als eigenlijk allebei de ploegen evenveel recht hebben op de bal. Daarom werpt de scheidsrechter de bal "onpartijdig" in het water en mogen twee aangewezen spelers proberen de bal te pakken te krijgen.
De neutrale inworp wordt bijvoorbeeld gegeven als twee spelers van beide partijen gelijktijdig een overtreding maken, of als de bal het plafond van het zwembad of een duikplank raakt.
- 8) Een vrije worp wordt door de scheidsrechter gegeven nadat een gewone overtreding is gemaakt. Een gewone overtreding is anders dan een zware overtreding. Een vrije worp mag door iedere speler worden genomen op de plek waar de overtreding is gemaakt, of een plaats dicht bij de eigen keeper. Uit een vrije worp kan bij minipolo nooit rechtstreeks worden gescoord. Daarvoor moet de bal eerst naar minstens één andere speler worden overgespeeld. Een vrije worp die in de aanval binnen de twee meter lijn wordt verdiend moet op de twee meter lijn worden genomen.
Een vrije worp moet door de ploeg die de worp heeft gekregen zo snel mogelijk worden genomen. Als onnodig wordt getreuzeld, kan de scheidsrechter de vrije worp aan de andere ploeg geven. Dat betekent ook dat de speler die het dichtst bij de bal is de vrije worp meestal het beste kan nemen.
Een speler mag een vrije worp ook nemen door de bal voor zichzelf op het water of op de hand te gooien. Maar zoals gezegd kan hij dan niet scoren voordat naar een ander is overgespeeld.
De tegenstanders mogen het nemen van een vrije worp niet opzettelijk hinderen. Als ze dat toch doen is dat een zware fout.

Gewone fouten:

Een gewone fout is een overtreding van de spelregels die wordt bestraft met een vrije worp.

Gewone fouten zijn:

- Te vroeg uitzwemmen bij het begin van een periode. De vrije worp wordt dan gegeven aan de tegenpartij op de middellijn.
- Het gebruik maken van de bodem om de bal te pakken te krijgen. Dit geldt niet voor de keeper binnen z'n eigen vier meter gebied.
- Het onder water houden van de bal als een tegenstander deze zou kunnen afpakken.
- Het stompen van de bal met gebalde vuist (dit is gevaarlijk voor de andere spelers). Dit geldt weer niet voor de keeper binnen z'n eigen vier meter gebied.

- Het met twee handen spelen van de bal. Ook hier geldt: de keeper mag dit wel binnen z'n eigen vier meter gebied.
- Het hinderen van een tegenstander om vrij te bewegen door bijvoorbeeld op de benen te zwemmen of op de schouder te leunen, als de tegenstander de bal niet vast heeft. Het hinderen is wel toegestaan als de tegenstander de bal wel vast heeft, maar moet dan heel duidelijk de bedoeling hebben om de bal te veroveren. Elke vorm van hinderen die niet duidelijk de bedoeling heeft om de bal te veroveren is dus een fout.
- Afduwen of afzetten van een tegenstander.
- Het liggen of zwemmen in het twee meter gebied van de tegenstander, als de bal nog achter de speler is.
- Te veel tijd gebruiken voor het nemen van een vrije worp, te beoordelen door de scheidsrechter.
- Het aanraken van de bal door de keeper op de helft van de tegenstander, of het komen op de helft van de tegenstander door de keeper.

Zware fouten:

A. Uitsluitingfouten:

Een uitsluitingfout is een overtreding van de spelregels die wordt bestraft met het wegsturen van de speler die de overtreding beging. Deze speler moet worden gewisseld met een speler in het terugkomvak. De partij waarvan een speler moet wisselen speelt met een speler minder, totdat de nieuwe speler in het speelveld kan (de uitgestuurde speler moet eerst in het terugkomvak zijn). De uitgestuurde speler mag later weer aan het spel deelnemen. Indien een team slechts vijf spelers heeft mag de uitgesloten speler weer na 20 seconden aan het spel gaan deelnemen op aanwijzing van de jurytafel.

Bij een uitsluiting krijgt de partij waartegen de overtreding is gemaakt een vrije worp.

Uitsluitingfouten zijn:

- Het opzettelijk hinderen van een vrije worp; doelworp; hoekworp of strafworp.
- Het wegwerpen van de bal om het nemen van een vrije worp; doelworp; hoekworp of strafworp te hinderen.
- Opzettelijk water spatten naar een tegenstander.
- Vasthouden en terugtrekken van een tegenstander die de bal niet vast heeft.

B. Uitsluiting met vervanging

Een uitsluiting met vervanging is een overtreding, waarbij de speler uit het speelveld wordt gestuurd en niet meer mag deelnemen gedurende de rest van de wedstrijd. De speler mag wel worden vervangen door een andere speler.

Een uitsluiting met vervanging geldt bij:

- Het gebrek aan eerbied tonen tegen de scheidsrechter

C. Uitsluiting zonder vervanging

Een uitsluiting zonder vervanging is een overtreding, waarbij de speler uit het speelveld wordt gestuurd en niet meer mag deelnemen gedurende de rest van de wedstrijd.

Een uitsluiting zonder vervanging geldt bij:

- het opzettelijk trappen of slaan van een tegenstander, of op een andere wijze proberen een tegenstander lichamelijk letsel toe te brengen.

D. Strafworpfouten:

Dit zijn fouten die worden bestraft met een strafworp. Een strafworp is een worp die vanaf de vier meter lijn rechtstreeks en in één doorgaande beweging op doel moet worden geschoten op het teken van de scheidsrechter (je mag dus niet dreigen of een schijnbeweging maken). Bij de uitvoering van

een strafworp moet de keeper op de doellijn liggen; de spelers die de bal niet nemen moeten buiten het vier meter gebied liggen op minstens twee meter afstand van de nemer van de strafworp. Strafworpfouten zijn:

- Het opzettelijk maken van een fout door een verdedigende speler binnen het vier meter gebied waardoor een vermoedelijk doelpunt wordt voorkomen Bijvoorbeeld:
 1. Het met twee handen/armen tegenhouden van de bal op de doellijn door een speler, niet zijnde de doelverdediger.
 2. Hierbij hoort ook het onder water duwen van de bal door de verdedigende speler.
 3. Het bewust deelnemen aan het spel door een speler die door de scheidsrechter uit het veld is gestuurd.
 4. Het naar beneden trekken of opzij duwen van het doel om een doelpunt te voorkomen.

Indien een speler een zware fout maakt, wordt dat opgeschreven op het wedstrijdformulier. Bij een derde zware fout moet de speler worden gewisseld door een ander en mag hij niet meer aan het spel deelnemen.