

# Jeugd waterpolo

## Toelichtend document spelregels en richtlijnen

Per ingang van seizoen 2024-2025

Bij het vormgeven van deze waterpolo spelelementen voor jeugd zetten we kinderen centraal en plezier voorop. We bieden een laagdrempelig format waarin alle kinderen op een plezierige manier kennis maken met de waterpolosport en uitgedaagd worden te leren en te ontwikkelen.

### 1. Speelvorm en speelduur

#### 1.1. Speelvorm

In het minipolo en de O10 wordt er gespeeld in toernooivorm, vanaf de O12 zal er gespeeld worden in competitievorm.

#### 1.2. Speelduur

Minipolo: 2x5 minuten bruto speeltijd

O10: 4x5 minuten bruto speeltijd

O12: 4x6 minuten bruto speeltijd

O14 (5x5): 4x4 minuten netto speeltijd

O14 (7x7): 4x5 minuten netto speeltijd

#### 1.3. Pauzes

Minipolo en O10: Tussen perioden zal één minuut pauze zitten, er wordt niet van helft gewisseld.

O12 en O14: Tussen perioden 1-2 en 3-4 zal één minuut pauze zitten, in de pauze tussen perioden 2-3 zal er twee minuten pauze worden gehouden en wordt er van helft gewisseld.

#### 1.4. Time-out

In de leeftijdscategorieën tot en met de O14 zullen er geen Time-outs zijn.

### 2. Score

#### 2.1 Schotklok

In de leeftijdscategorieën tot en met de O14 zal er geen schotklok zijn.

#### 2.2 Scoreverloop

Minipolo: Er wordt geen score bijgehouden

O10 en O12: Het scoreverloop wordt per periode bijgehouden (zie 2.3).

O14: Het scoreverloop wordt bijgehouden zoals regulier in de competitiewedstrijden bij de oudere jeugd en senioren (via DWF).

#### 2.3 Scorebord

Minipolo: Er wordt geen score bijgehouden

O10 en O12: Het aantal doelpunten wordt per periode bijgehouden op papier, de doelpuntenmakers worden niet bijgehouden. De winnaar van de periode krijgt één punt.

De verliezer krijg geen punt. Bij gelijkspel in de periode krijgen beide teams 1 punt (zie 5.3). Deze periodestanden worden op het scorebord gepresenteerd.

In het DWF wordt per periode de punt aan het winnende team van die periode geregistreerd (niet van toepassing bij toernooivorm, dan gelijk aan minipolo).

Eindstand wordt bepaald door middel van het aantal gewonnen perioden. Uitslag wordt bijvoorbeeld 2-2 of 1-3 of zelfs 4-4 (zie ook 5.3).

O14: Het scorebord en DWF wordt regulier bijgehouden.

#### 2.4 Ranglijsten (registratie in de waterpolo-app)

Minipolo, O10 en O12: Er worden geen ranglijsten bijgehouden.

O14: De ranglijst wordt regulier bijgehouden. Winst is 3 punten, gelijk is 1 punt en verlies is 0 punten.

### 3. Teams

#### 3.1 Spelers

Minipolo en O10: Totaal 4 spelers in het veld, wisselende keeper.

O12 en O14 (5x5): Totaal 5 spelers in het veld, dit is inclusief vaste keeper met rode cap.

O14 (7x7): Totaal 7 spelers in het veld, dit is inclusief vaste keeper met rode cap.

#### 3.2 Keeper

Minipolo en O10: Geen vaste keeper, alle spelers uit het team hebben dan ook dezelfde kleur cap. De speler die het dichtst bij de goal is krijgt keepersrechten (en mag twee handen gebruiken). Dit kan dus iedere verdediging anders zijn.

O12 en O14: Vaste keeper in het spel.

#### 3.3 Minimaal aantal spelers

Minipolo: De teams worden ter plaatse ingedeeld bij toernooivormen.

O12 en O14: het minimaal aantal spelers is 5.

#### 3.4 Maximaal aantal spelers

Minipolo: De teams worden ter plaatse ingedeeld bij toernooivormen.

O12 en O14: het maximaal aantal spelers is 13.

#### 3.5 Startnummer

Minipolo en O10 in toernooivorm: Geen startnummer nodig.

O10 (competitie), O12 en O14: Startnummer verplicht

### 4. Speelveld

#### 4.1 Minimaal speelveld LxB (meter)

Minipolo: 10 x 8

O10 en O12: 12,5 x 10

O14 (5x5): 15 x 10

O14 (7x7): 25 x 12,5

#### 4.2 Maximaal speelveld LxB (meter)

Minipolo, O10, O12 en O14 (5x5): 20 x 15

O14 (7x7): 25 x 20

#### 4.3 Diepte bad

Minipolo en O10: Afhankelijk van het niveau (lopend of zwemmend).

Afhankelijk van de leeftijd en de ervaring in het zwemmen kan worden bepaald of er wordt gespeeld in een ondiep bad zodat de kinderen eerst kunnen spelen terwijl ze lopen. Meer ervaren zwemmers kunnen in een dieper bad ook leren spelen.

O12 en O14: Minimaal 1.80 meter.

#### 4.4 Doel

Minipolo: Indien er vier kleine doeltjes van 90 x 70 x 60 (zie afb. 1) beschikbaar zijn, worden deze twee per zijde gebruikt. Deze doeltjes staan evenredig (met tussenruimte), op de achterlijn verdeeld (zie afb. 2). Op beide doeltjes mag gescoord worden. Deze opzet stimuleert samenspel, keuzes maken en dat het spel breed wordt gehouden.

Indien deze doeltjes niet beschikbaar zijn wordt een doel van bij voorkeur 120 x 90 x 80 cm gebruikt of bv. pionnen op de kant.

O10 en O12: Doeltjes van 120 x 90 x 80 cm (LxBxH) hebben de voorkeur. Indien een vereniging dit niet heeft, mag ook een doel van 200 x 90 x 80 (LxBxH) gebruikt worden.

O14 (5x5): Doeltjes van 200 x 90 x 80 cm (LxBxH)

O14 (7x7): Reguliere doelen van 300 x 90 x 80 cm (LxBxH)



Afb. 1 doeltje 90x70x60



Afb. 2 positie doeltjes

#### 4.5 Balmaat

Minipolo: balmaat 2/minipolobal

O10 en O12: balmaat 3

O14 (5x5): balmaat 3 (is alleen 4e klasse)

O14 (7x7): balmaat 4 voor de Gemengd, Jongens en Meisjes

### 5. Begeleiding

#### 5.1. Spelbegeleider

De spelbegeleider (voorheen: thuis-uitscheidsrechter) heeft een begeleidende en stimulerende rol, zij motiveren, helpen en zorgen voor veiligheid. Bij onduidelijkheden geeft de spelbegeleider uitleg. De spelbegeleider stimuleert dat iedereen betrokken wordt, geeft kinderen de ruimte om te spelen en grijpt in waar nodig. De fluit is zoveel mogelijk in de hand. De vereniging mag zelf bepalen één of twee spelbegeleiders in te zetten bij een wedstrijd.

Minipolo: De spelbegeleider staat bij voorkeur in het water, zodat kinderen snel en verstaanbaar geholpen kunnen worden.

O10, O12 en O14 (5x5): De spelbegeleiders staan op de kant.

O14 (7x7): Er worden geen spelbegeleiders maar clubscheidsrechters ingezet.

## 5.2. Coach

Minipolo, O10, O12, O14: De coach heeft een begeleidende en positief stimulerende rol. De coach stelt plezier en de ontwikkeling van kinderen centraal. Winnen en presteren is daaraan ondergeschikt. De coach heeft aandacht voor alle kinderen, helpt ze te leren en ontwikkelen en draagt zorg voor een plezierige en veilige omgeving.

## 5.3. Jury

Minipolo en O10 (toernooivorm): de jury bestaat uit minimaal één persoon om de tijd te starten.

O10 en O12 (competitie): De jury bestaat uit minimaal één persoon. Zij starten de tijd en zij turven het aantal gemaakte doelpunten op een briefje. Deze score is alleen voor de jury zichtbaar. De doelpunten worden niet op het scorebord gepresenteerd. Ook wordt niet bijgehouden welke speler heeft gescoord.

De jury houdt de score per periode bij. Voor iedere gewonnen periode krijg het team 1 punt, voor een verloren periode krijgt een team 0 punten, bij een gelijke score in de periode krijgen beide teams 1 punt.

O14: Hier geldt de reguliere jurering en reguliere scoretelling.

*Voorbeeld: Doelpunten periode 1: 3-2 à Stand na periode 1 = 1-0, deze uitslag wordt gepresenteerd op een scorebord.*

*Voorbeeld 2: Doelpunten vier perioden: 3-2 / 2-2 / 1-2 / 4-0, dan is de einduitslag 3-2 (want, team A: 1 + 1 + 0 + 1 en team B: 0 + 1 + 1 + 0).*

Met deze regel voorkomen we dat kinderen met een groot verschil winnen of verliezen (bijv. 15-0), wat voor beide teams vaak niet leuk is.

De eindstand wordt bepaald door de periode-uitslagen.

## 6. Spelregels

### 6.1. Midden-uit

Minipolo, O10, O12 en O14: spelen een midden-uit nadat er gescoord is. Hierbij start men na een doelpunt met de spelers op de eigen helft.

### 6.2. Twee meter gebied (gebied met rode pion links/rechts van het doel)

Minipolo, O10, O12 en O14 (5x5): spelen zonder twee meter gebied.

O14 (7x7): spelen met twee meter gebied.

*Let op: dit staat los van de twee meter lijn, deze blijft van toepassing.*

### 6.3. Vrije bal

Minipolo, O10, O12 en O14: Indien een speler een lichte overtreding maakt, krijgt de tegenpartij een vrije bal. Bij minipolo mag de vrije bal door de spelbegeleider wat sneller gegeven worden om het spel(plezier) te bevorderen.

#### 6.4. Hoekworp

Minipolo, O10 en O12: Er worden geen hoekworp gegeven. Als de bal over de achterlijn gaat is het altijd een doelworp (ongeacht wie deze als laatste heeft aangeraakt en ongeacht of daarbij opzet in het spel was). Bij minipolo en O10 neemt de achterste speler de doelworp. Bij O12 neemt de keeper de doelworp.

O14: Hoekworp is van toepassing volgens de reguliere spelregels.

#### 6.5. Strafworp

Minipolo, O10 en O12: Er worden geen strafworp gegeven. Bij een zware overtreding kan een vrije bal worden gegeven + een waarschuwing (zie 6.6) aan de speler die de zware overtreding maakt. \*

O14: Strafworp is van toepassing volgens de reguliere spelregels

#### 6.6. Waarschuwing (waarschuwingsswissel)

Minipolo: Regel niet van toepassing

O10 en O12: Er volgt een waarschuwing bij een zware overtreding waarbij een speler zijn tegenstander vasthoudt, terugtrekt of (af)duwt (ongeacht of de bal wel of niet wordt vastgehouden) met de intentie dat deze speler zich niet langer vrij kan bewegen. Dus de speler gaat fysiek voor de bal i.p.v. technisch voor de bal, en/of de speler vertoont herhaaldelijk ongeoorloofd gedrag (fysiek of verbaal). In deze gevallen krijgt de betreffende speler een waarschuwing: dit betekent dat de speler verplicht moet wisselen. Een nieuwe speler uit het team mag deelnemen zodra een high-five is gegeven in de hoek van de achterlijn bij het eigen team. De coach geeft de gewisselde speler toelichting en begeleiding op de gemaakte overtreding, waarna deze speler vervolgens op ieder moment weer gewisseld mag worden.

O14: Waarschuwingsswisselregel niet van toepassing, in plaats hiervan kan een uitsluiting (U20) worden gegeven.

#### 6.7. Uitsluiting (U20):

Minipolo, O10 en O12: er vinden geen uitsluitingen plaats.

O14: Er kan een uitsluiting (U20) gegeven worden voor een zware fout waarbij een speler zijn tegenstander vasthoudt, terugtrekt of (af)duwt (ongeacht of de bal wel of niet wordt vastgehouden) met de intentie dat deze speler zich niet langer vrij kan bewegen.

#### 6.8. Wisselen

Minipolo, O10 en O12: vanaf de achterlijn tot ongeveer 2 meter mogen spelers in het veld met wisselers zittend op de zwembandrand via high-five onbeperkt en op ieder moment wisselen.

O14: Wisselen middels een high-five in de hoek bij de achterlijn.

*\*Na afloop van de wedstrijd kan er bij voldoende tijd worden gekozen om alle spelers een strafworp te laten nemen vanaf de 5 meter. Dit is specifiek bedoeld om te oefenen, en iedereen minimaal één keer op doel te laten schieten. Deze strafworp tellen niet mee in de einduitslag.*