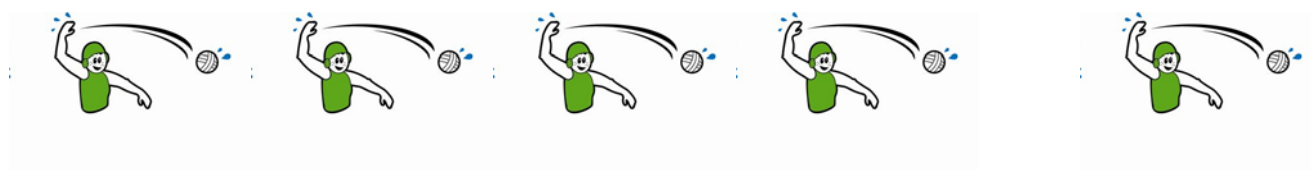




Spelregelkennislijn E-jeugd

Wat staat erin?

Vooraf	5
Samenvatting eerste boekje	5
Wat verandert er?	6
De hoekworp en de doelworp	7
De neutrale worp	8
De strafworp	8
Veiligheid	9
Vragen	11





Dit is het tweede boekje van de spelregelkennislijn. In het eerste boekje heb je al enkele regels van het waterpolo spel geleerd. Nu je bij de E-jeugd speelt veranderen enkele regels en komen er regels bij. Welke dat precies zijn, lees je in dit boekje. Als je alles goed hebt gelezen en de vragen achterin goed hebt beantwoord, krijg je het tweede diploma!

Veel plezier met het waterpolo spel en succes met het leren van de regels!
Want je weet: "zonder regels, geen spel!"

Samenvatting eerste boekje



In het eerste boekje hebben we geleerd :



hoe het speelveld eruit ziet.



wat een spelleider doet.



waarom we caps dragen.



veilig te spelen.



hoe het spel begint



wat je wel en wat je niet mag doen.



wat een strafworp is



hoe het spel eindigt.

Weet je het allemaal nog? Ben je iets vergeten, kijk dan nog even in het eerste boekje.

Wat verandert er?



Je speelt niet meer in ondiep water, maar in **diep** water.



Je mag niet meer met twee handen **vangen**, maar **met één hand**.



Je speelt met een iets grotere bal. Deze bal noemen we de **damesbal**.



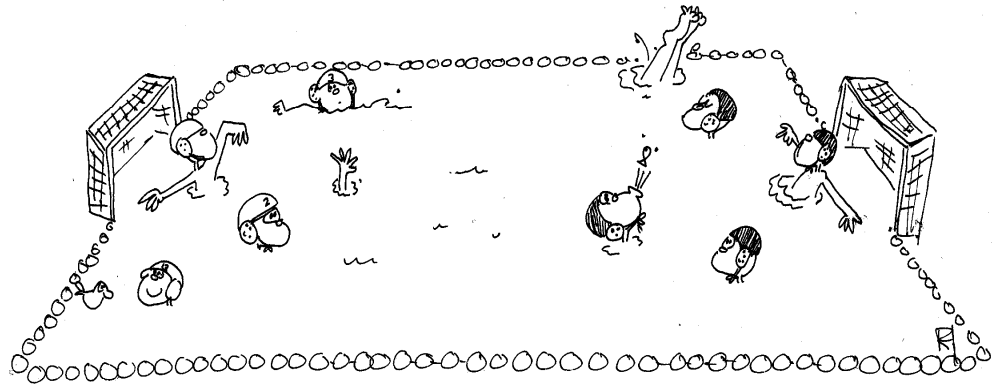
Als je de tegenstander die niet de bal heeft, vasthoudt, onderduwt of terugtrekt, wordt je er voor **20 seconden** uitgestuurd. Dit noemen we **zware fouten!**



Als je een **vrije worp** mag nemen, moet deze **snel** genomen worden. De spelleider geeft aan wanneer je te lang wacht, de tegenstander krijgt dan een vrije worp.



Op de volgende bladzijde wordt de hoekworp, de doelworp, de neutrale worp en de strafworp uitgelegd.



De hoekworp en de doelworp.

Als een bal de doellijn passeert buiten het doel, geeft de spelleider een doelworp of een hoekworp.

Een doelworp wordt gegeven als de bal het laatst is aangeraakt door een speler die een doelpunt wilde maken maar bijvoorbeeld naast het doel heeft geschoten.

De **doelverdediger** neemt de doelworp van een plek binnen het twee meter gebied.

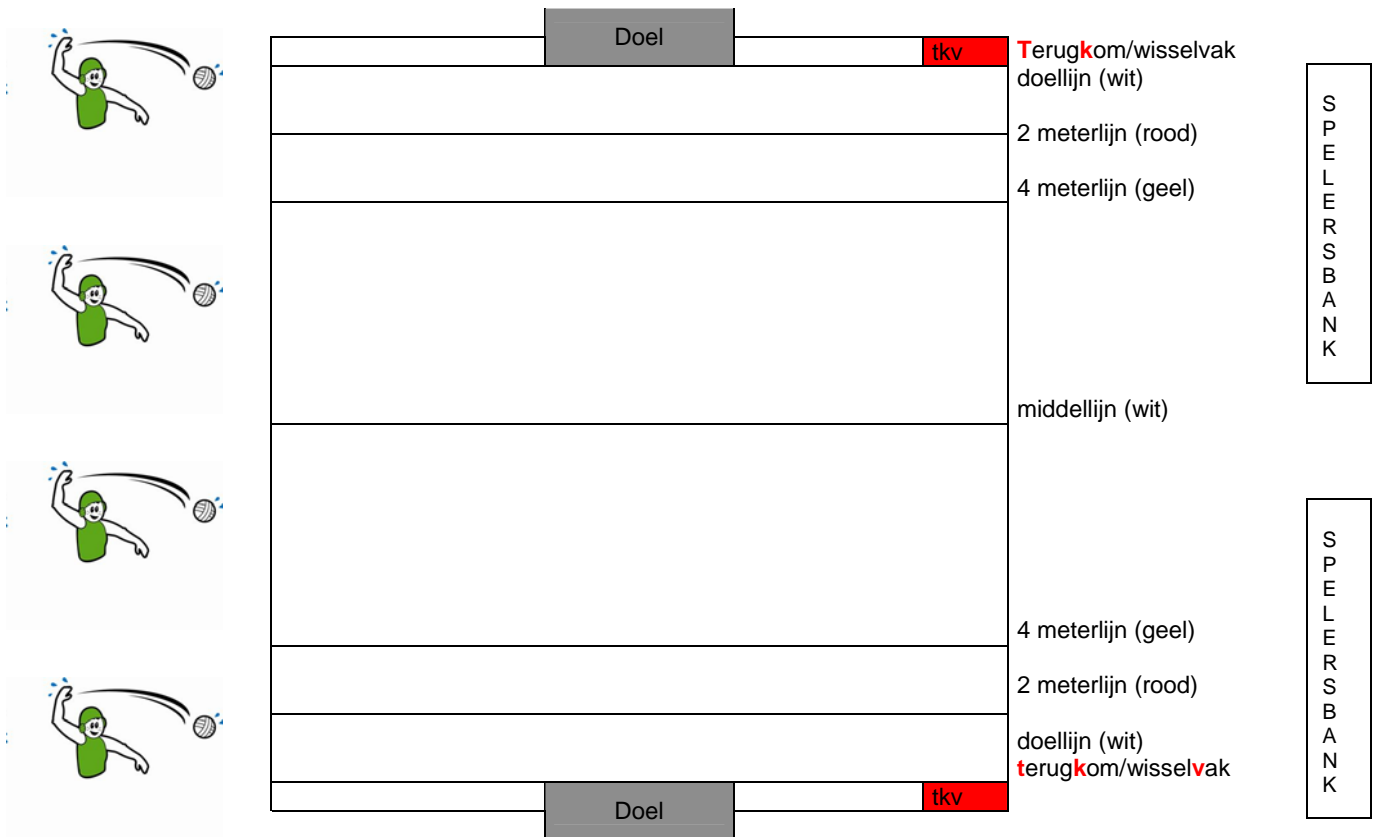


Een hoekworp wordt gegeven als de bal het laatst is aangeraakt door de **doelverdediger**.

De hoekworp wordt genomen vanaf de twee meterlijn aan de zijkant van het speelveld waar de bal over de doellijn is gegaan.

Weet je nog waar alle lijnen op het speelveld zijn?

Hieronder kun je het nog even nakijken.



De neutrale worp

Soms geeft de spelleider 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 teams recht hebben op de bal. Bijvoorbeeld als twee spelers van beide teams gelijktijdig een fout maken, of als de bal het plafond van het zwembad of een duikplank raakt. Daarom gooit de spelleider de bal "onpartijdig" in het water en mogen twee aangewezen spelers proberen de bal te pakken te krijgen.

De strafworp

Wat een strafworp is weet je al. In het eerste boekje is dat al uitgelegd, en je hebt ook al geoefend tijdens de training. Maar wanneer mag je nou een strafworp nemen?

Als je expres een fout maakt binnen het vier meter gebied omdat je niet wilt dat er een doelpunt gemaakt wordt, mag de andere partij een strafworp nemen.

Om welke fouten gaat het dan?

Bijvoorbeeld als je met twee handen of armen de bal op de doellijn tegenhoudt. Alleen de keeper mag dat doen.

Of wanneer je de bal onder water duwt in het vier meter gebied.

Of wanneer een speler die eruit gestuurd is toch mee is gaan spelen.

Of wanneer je het doel expres naar beneden trekt of opzij duwt zodat er geen doelpunt gemaakt kan worden.

Of wanneer je de tegenstander op het moment dat hij de bal **niet vast** heeft onder water duwt zodat hij geen doelpunt meer kan maken.

Of wanneer je de arm van de tegenstander in het 4 meter gebied wegtrekt zodat hij de bal niet kan vangen.

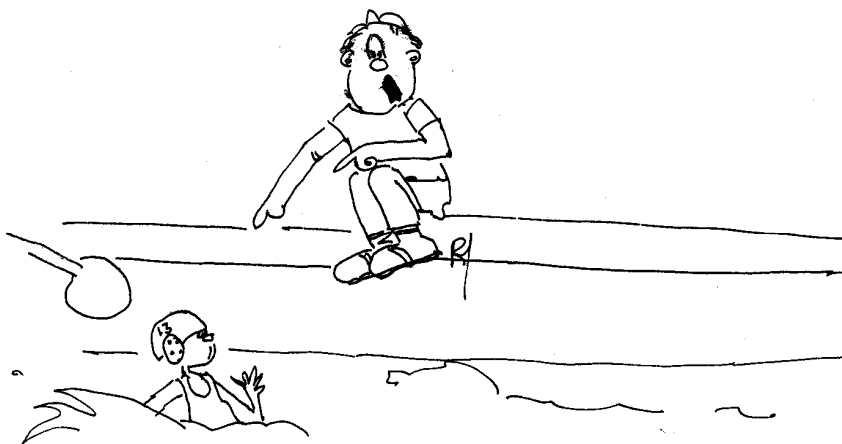
Dit worden strafworfouten genoemd.

Het kan natuurlijk zo zijn dat je het niet eens bent met de beslissing van de spelleider.

Toch moet je zijn besluit opvolgen want daar is de spelleider voor.

Nà het spel mag je wel tegen hem zeggen dat je dacht dat het anders was. Op een nette manier natuurlijk, dat spreekt voor zich. Hij kan je dan precies uitleggen waarom hij tot dat besluit kwam.

Dus tijdens het spel doe je gewoon wat hij (of zij) zegt.



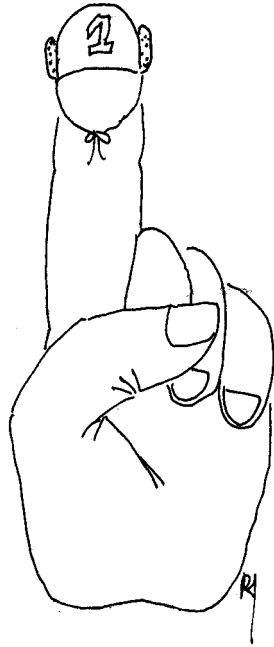
Veiligheid



In het eerste boekje heb je kunnen lezen wat je kunt doen om geen ongelukjes te krijgen of te veroorzaken. Bijvoorbeeld je nagels knippen van te voren. Geen (zwem)bril, ringen of kettinkjes dragen en geen kauwgom in je mond hebben. Ook moet je geen haast hebben in het zwembad, want als je hard loopt of zelfs rent kun je uitglijden en je behoorlijk zeer doen.

Vragen

Heb je alles goed gelezen? Probeer dan nu antwoord te geven op de volgende vragen.



1. Noem minstens drie regels die je in het eerste boekje hebt geleerd.



2. Noem minstens drie regels die veranderen.



3. Wat is een hoekworp?



4. Wat is een doelworp?



5. Wat is een neutrale worp? En hoe geeft de scheidsrechter dit aan?



6. Wanneer mag een strafworp genomen worden? Noem drie spelsituaties?



7. Wat doe je als je het niet eens bent met de spelleider?



8. Hoe kun je ongelukjes voorkomen?



Heb je zelf nog vragen aan de trainer, dan kun je deze hieronder kwijt?



Lever de antwoorden in bij je trainer. Als je alle vragen goed hebt, krijg je een diploma!



Spelregelkennislijn E-jeugd