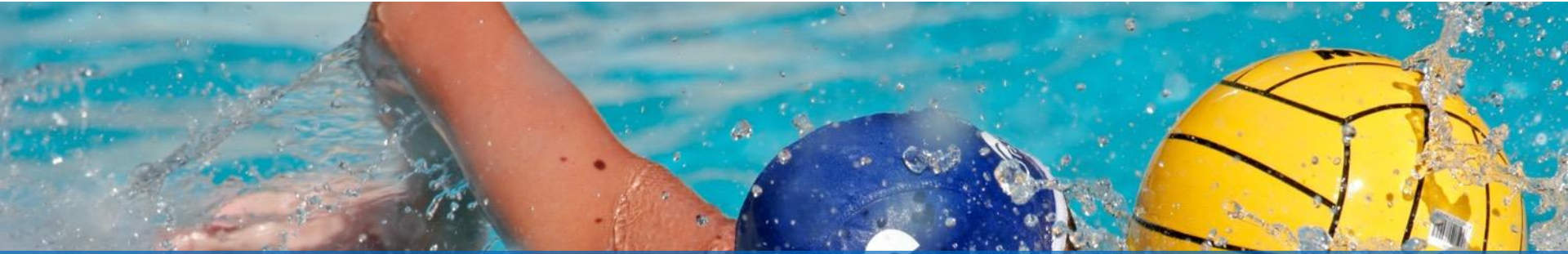


WELKOM

Opleiding basis scheidsrechter waterpolo

passie voor waterpolo

Opleiding basis scheidsrechter waterpolo

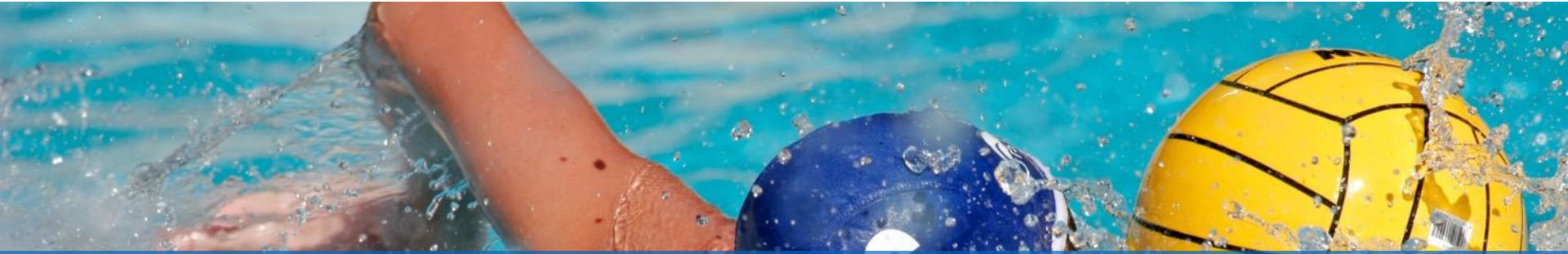
Om wedstrijden in goede banen te leiden en daarmee de sport te faciliteren voor de vele waterpolo-spelers zijn scheidsrechters **onmisbaar**. Scheidsrechter wordt je door te starten met de basiscursus scheidsrechter en te gaan fluiten bij je eigen vereniging. Daarna kan je in verschillende stappen doorgroeien. En wie weet....fluit jij op de **Olympische Spelen** over een paar jaar?

Het fungeren als official is *leuk, leerzaam en onmisbaar voor de sport*! Iedereen kan *gemakkelijk* de eerste stappen zetten als official binnen het waterpolo.

Met de basiscursus scheidsrechter krijg je in de belangrijkste spelregels van het waterpolo uitgelegd. In de ***e-learning*** omgeving wordt dit nogmaals behandeld en getoetst.
Na een aansluitend ***praktijkdeel*** ben je in staat te fungeren als scheidsrechter voor de D,E en F-jeugd en kan je functioneren als official achter de jurytafel.

Inhoud

- Speelveld en materialen
- Officials
- Scheidsrechtertekens
- Teams en vervangers
- (Her-) begin wedstrijd
- Worpen
- Doelpunt
- Gewone fout
- Zware fouten 1 [U20]
- Zware fouten 2 [S]
- Afsluiten Digitaal Wedstrijd Formulier



Speelveld & Materialen

passie voor waterpolo

Speelveld & materialen

Zwembad afmetingen:

Heren: max. 30m x 20m

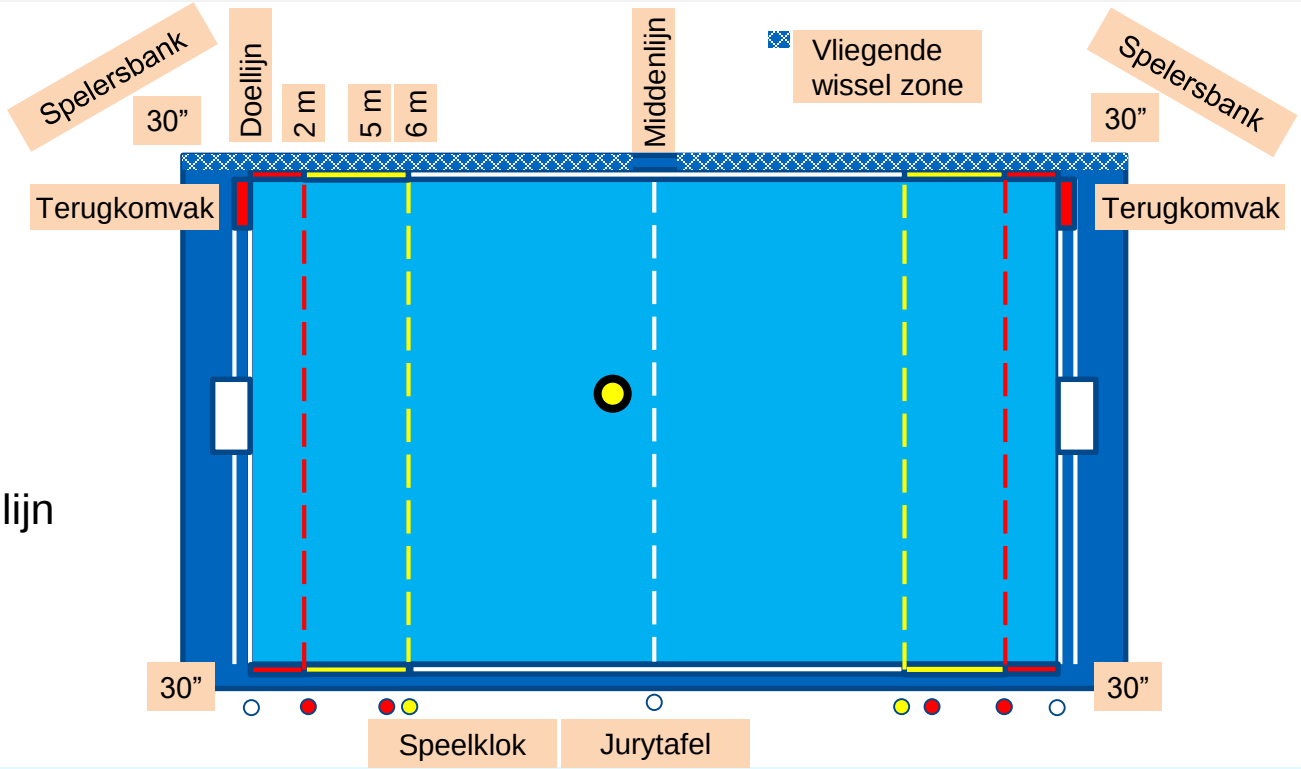
Dames: max. 25m x 20m

Min.: 20m x 10m

Diepte min.: 1.80m

Spelersbank achter de doellijn

Pionnen bij 2m, 5m, 6m, doellijn en middenlijn



Speelveld & materialen

Spelersbank:

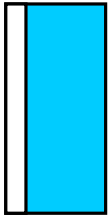
Achter de doellijn en positie coach eerste plaats op de spelersbank en op de doellijn

Secretaris

- Schrijfspullen (pen / kladblok / extra wedstrijdformulier, etc)
- Fluit
- Vlaggen
  - Rood
  - Wit
  - Blauw
  - Geel (4min)(+kleur vervanger)

Speelveld & materialen

Afmetingen doel



Diepte
0.3m

Bij waterdiepte minder dan 1.50 m →

afstand bodem bad tot onderzijde lat 2.40 m

knzb

Officials {WP 6+7}

passie voor waterpolo

Officials

Bij officiële wedstrijden:

- 2 scheidsrechters
- 2 grensrechters
- 3 tijdwaarnemers (Tijd / 30-20sec / Time-Out)
- 2 secretarissen (Terugkomen U20; UMV(/4/S)) / Digitaal Wedstrijd Formulier)
- 1 rapporteur

Bij de meeste Nederlandse wedstrijden wordt volstaan met 1 of 2 scheidsrechters en 2 (of 3 indien er met schotklok gespeeld wordt) wedstrijdofficials achter de jurytafel.

Officials: De scheidsrechter (WP 7)

- De scheidsrechter heeft de leiding over de wedstrijd en heeft gezag tijdens het verblijf in het zwembad (dus voor, tijdens en na de wedstrijd!). De beslissingen zijn bindend. Aan de uitleg van de scheidsrechter moet gehoor worden gegeven.

Dus:

- Begeleid het spel en baseer de beslissingen op feiten
- Interpreteer de regels naar beste vermogen

- Je mag beslissingen wijzigen vóórdat de bal opnieuw in het spel is gebracht

- Geef voordeel aan het team in balbezit
- Fluit niet als bij een (gewone) overtreding voordeel wordt ontnomen

Officials: De Scheidsrechter

Na een foutief signaal:

- bal eruit
- correct signaal geven
- teams laten herstellen
- spel hervatten

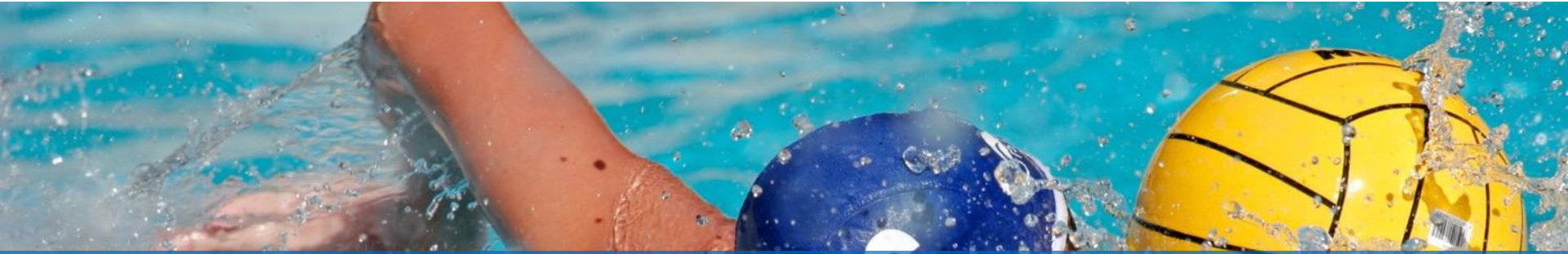
Bij jurytafelfouten:

- bal eruit
- alles herstellen: wedstrijd gaat terug naar het moment dat de fout werd gemaakt
- doelpunten en persoonlijke fouten vervallen, behalve UMV, UMV/4/S
- spel hervatten

Officials: De Scheidsrechter

De scheidsrechter kan iedere aanwezige in het bad verzoeken het bad te verlaten.

De scheidsrechter staakt altijd de wedstrijd bij bijzondere omstandigheden en/of indien een speler of aanwezige geen gevolg geeft aan een sanctie en/of aanwezigen zich schuldig maken aan onbehoorlijk gedrag.



Scheidsrechtertekens

passie voor waterpolo

Tekens van de scheidsrechter

Om voor de spelers, coaches en het publiek duidelijk te maken wat de scheidsrechter bedoeld wanneer hij of zij fluit worden er verschillende tekens gebruikt.

Bij de verschillende onderwerpen komen deze terug. Let hier goed op en pas deze correct toe. Op die manier weten alle betrokken wat je bedoeld.

De complete set met tekens is terug te vinden in de spelregels waterpolo die je kan vinden op de site van de KNZB.

knzb

Teams & Vervangers {WP 5}

passie voor waterpolo

Teams & Vervangers

Team: Max. 13 spelers: 11 veldspelers en 2 doelverdedigers
(In alle divisies/klassen, m.u.v. eredivisie, reserve-eredivise en 1e divisie, is toegestaan: 12 veldspelers en 1 doelverdediger)

Op de bank 6 vervangers + coach (+ eventueel 2 begeleiders)

Op de bank ***ZIT*** iedereen. De coach mag staan. De coach mag meelopen in de aanval tot aan de 6 meter.

Aanvoerder is verantwoordelijk voor team (voor gedrag & discipline)

Spelers: Geen voorwerpen / sieraden dragen
Geen vet / olie / o.i.d. op het lichaam
Zwemkleding + extra slip is verplicht

Ploegen wisselen na 2 perioden - SR wisselt na 1e / 3e periode

Teams & Vervangers

Wisselen op willekeurige plaats

- Tijdens rustperiode
- Na doelpunt
- Na Time-Out
- Bij vervangen van speler met bloedende wond of bij uitval vanwege blessure

Op andere momenten (tijdens spel): via terugkomvak of vliegende wisselzone

- Geen wissel tussen geven en uitvoeren [S]
- Natuurlijk als [S] is 3e P dan eerst wisselen en daarna strafworp nemen

Teams & Vervangers

Caps {WP 4}

- Alle kleuren toegestaan, m.u.v. rood en moeten verschillen van de kleur van de bal
- Oorbescherming verplicht
- Nr 1 en 13 Rood → Nr 2/12 gelijke kleur
- Iedere speler heeft een eigen nummer
- Caps op tijdens de wedstrijd (ook wisselspelers)
- Cap af: dan bij geschikt moment opzetten
- *Altijd goed vastzitten*

Teams & Vervangers

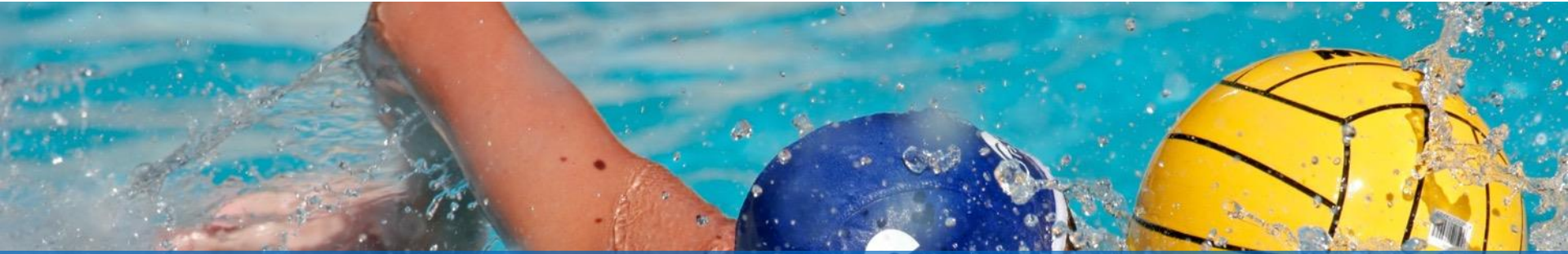
Bijzonderheden:

- Vervanger van een doelverdediger is een doelverdediger
- Doelverdediger *onmiddellijk* vervangen bij blessure of letsel
- Als een *speler* het doel gaat verdedigen dan vervallen voor hem rechten & plichten die doelverdediger wel heeft

Bloed

- Bij bloedende wond snel wisselen.
- Je legt het spel direct stil en wisselt de betreffende speler. Dat hoeft niet via het terugkomvak. Het gaat erom dat de betreffende speler zo snel mogelijk het water verlaat.
- Zodra het bloeden gestopt is, mag betreffende speler weer meespelen. Uiteraard wisselt hij/zij dan via de reguliere mogelijkheden – hiervoor wordt het spel niet nogmaals stil gelegd.

knzb



(Her) Begin wedstrijd

passie voor waterpolo

(Her) Begin wedstrijd

Het team met de witte caps begint links van de jurytafel

Spelersbank: Achter doellijn en positie coach op doellijn
Kleding: Alle spelers op de spelersbank met dezelfde kleding
Geldt ook voor teambegeleiding
Caps: Goed vastmaken

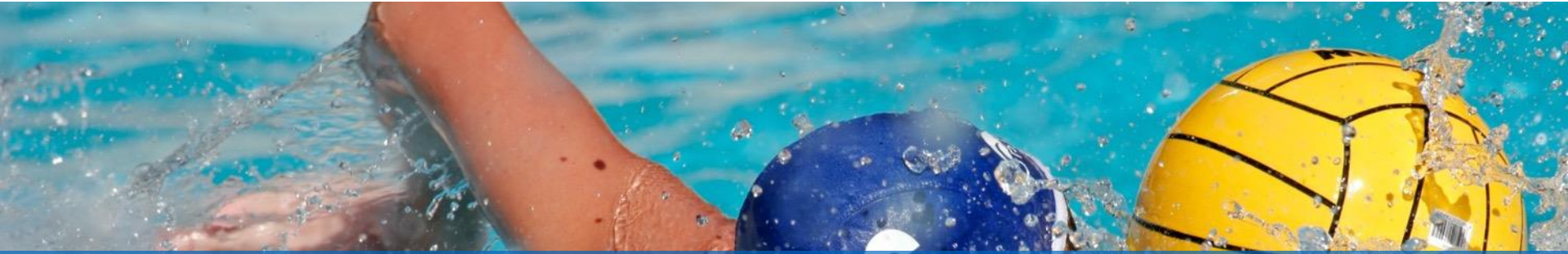
Team-opstelling begin periode. (maximaal 2 personen in het doel / overige op doellijn)

Start Periode → bal in het midden ingooien. Bij onevenredig voordeel een neutrale inworp
Als speler te vroeg start: vrije bal voor de tegenstander (waar de bal zich bevindt)

(Her) Begin wedstrijd

Herbegin na een doelpunt

- Spelers op eigen helft
- Aantal spelers controleren!
- Fluitsignaal voor vrijgeven wedstrijd
- Speeltijd loopt na nemen van de bal



Worpen

passie voor waterpolo

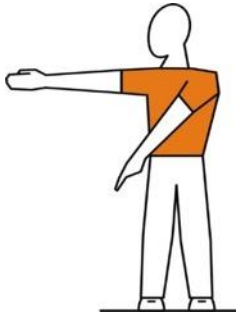
Worpen

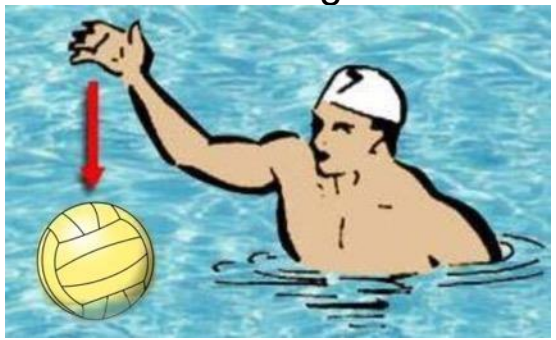
Vrije worp

De straf voor een gewone fout is een vrije worp {WP21.1}.

<u>Zorg dat het aanvallende team voordeel haalt uit deze manier van fluiten.</u>

<u>Protocol</u>: Fluiten en richting van de aanval aangeven





De vrije worp moet **snel** en **duidelijk zichtbaar** worden genomen

Worpen

Strafworp

Moet op 5m genomen worden

Moet in een ononderbroken beweging worden gegooid (direct schot)

Moet onmiddellijk genomen worden

Minimaal 2 meter vrij van tegenstanders

Niet op juiste manier genomen → vrije worp tegen

Verstoren door speler → [UMV/S] (bij doelpunt vervalt [S])

Verstoren door doelverdediger → [U20]

Te vroeg van de doellijn komen door doelverdediger [S] (bij doelpunt vervalt [S])

Worpen

Doelworp

In 2 gevallen:

1. Bal gaat **naast** of **over** het doel en is gespeeld door:

- het aanvallende team
- <u>veldspelers</u> van het verdedigende team
  - Behalve bij bewust over de achterlijn gooien (hoekworp)

2. Bal gaat **in** het doel maar is niet juist “gescoord” (WP {15.3})

Doelworp wordt in het 2m gebied genomen

Bij een schot dat over de zijlijn gaat: vrije worp aan de zijkant

Worpen

Hoekworp

Bal gaat **naast** of **over** het doel en :

- Is als laatste aangeraakt door de doelverdediger
- ***OPZETTELIJK*** over de achterlijn gespeeld door een verdediger.

Hoekworp moet ***ZONDER OPONTHOUD*** op 2m lijn worden genomen.

Aanvallende ploeg moet uit 2m gebied

Hoekworp met aanvallers in de 2m of op onjuiste plaats wordt overgenomen

Worpen

Neutrale inworp

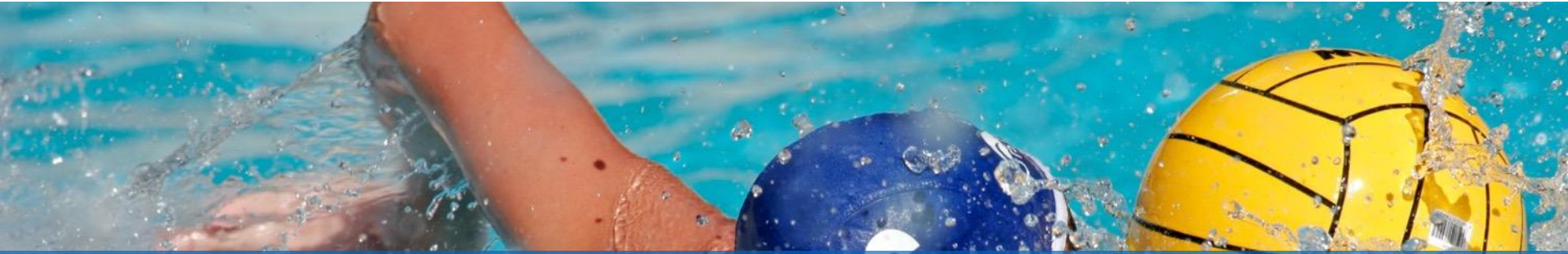
- Als bij begin van een periode de bal niet in het midden ingegooid is
- Bij een gelijktijdige gewone overtreding van 2 teams
- Als 2 scheidsrechters 2 tegenstrijdige gewone fouten fluiten
- Als de bal een voorwerp of het plafond raakt

Neutrale inworp nemen waar de situatie optreedt.

Neutrale inworp binnen 2m wordt op de 2m genomen

Bij neutrale inworp is de kans op balbezit voor beide ploegen even groot

Niet juist uitgevoerd: dan overnemen



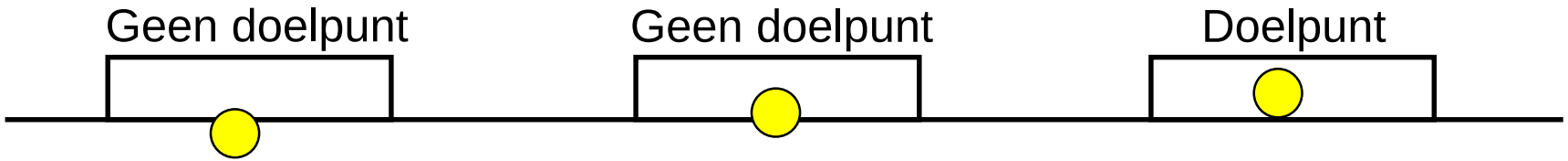
Doelpunt

passie voor waterpolo

Doelpunt

Doelpunt

De bal is de doellijn ***VOLLEDIG*** gepasseerd:



Een doelpunt kan met elk lichaamsdeel worden gemaakt behalve met een gebalde vuist

Scoren is vanaf elke plaats toegestaan

Als bij een schot de bal de hand verlaten heeft en het signaal einde periode of 30/20 sec aanvalstijd gaat af dan ***DOELPUNT*** toekennen

Doelpunt

De bal moet door 2 spelers ***BEWUST*** worden gespeeld. Uitzonderingen:

- direct vanuit een strafworp
- eigen doelpunt (direct vanuit een vrije bal terugspelen op de doelverdediger)
- direct vanuit een doelworp
- direct schot buiten 6 meter: moet zonder oponthoud, niet dreigen
- direct vanuit een hoekworp
- vrije worp buiten de 6m, nadat speler de bal zichtbaar in het spel heeft gebracht
- hoekworp, nadat de speler de bal zichtbaar in het spel heeft gebracht

Gewone fouten

passie voor waterpolo

Gewone fouten

Maak groepjes van 3-4 personen en schrijf op welke gewone fouten je kent.

Zijn er misschien nog bijzondere gevallen?

Welke gewone fouten komen het vaakst voor?

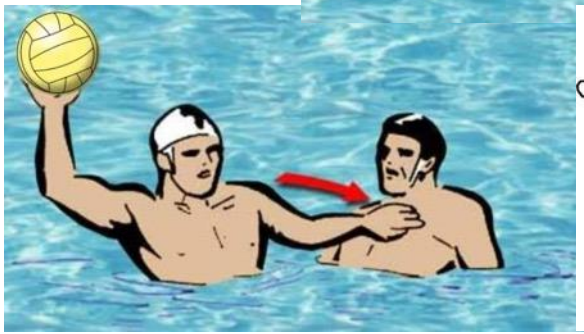
Je krijgt 5 minuten

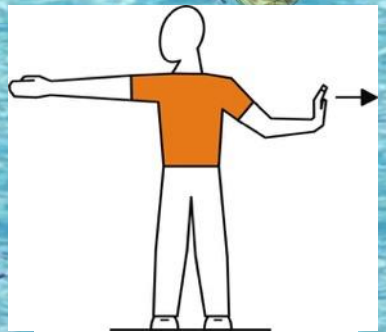
Alle gevonden gewone fouten verzamelen we voor het A4-tje. Hebben we alle gewone fouten verzameld? Hoe staat het in de spelregels?

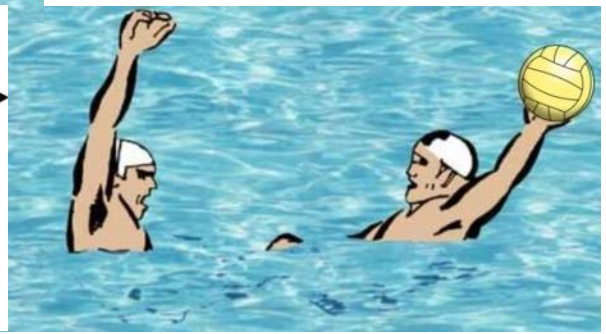
Gewone fouten

{21.6} Bal ***volledig*** onder water duwen wanneer men wordt aangevallen

Let op:….. wie heeft de bal vast?







{21.9} Wegduwen / afzetten van tegenstander die de bal niet houdt

Gewone fouten

{21.2} Te vroeg uitzwemmen bij start periode

{21.3} Helpen van een (eigen) speler gedurende de gehele wedstrijd (vooruit duwen)

{21.4} Vasthouden / afzetten van doel en/of badrand

{21.5} Staan op / lopen op / afzetten van de bodem

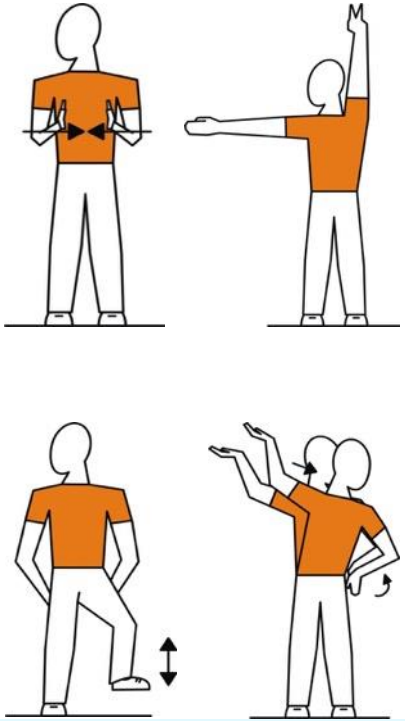
{21.7} Stompen met gebalde vuist

{21.8} De bal met twee handen tegelijk aanraken of spelen

{21.10} Aanvaller in 2m gebied (niet achter de ballijn)

{21.11} Onjuist nemen van strafworp

Bijv. naar voren gaan strafworpnemer



Gewone fouten

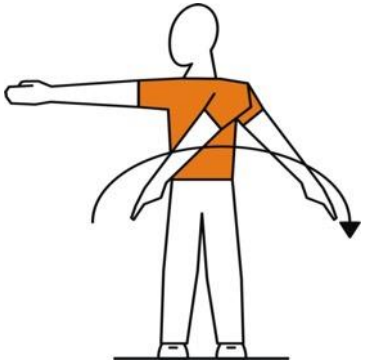
{21.12} Tijd verspillen bij het nemen vrije worp, doelworp of hoekworp

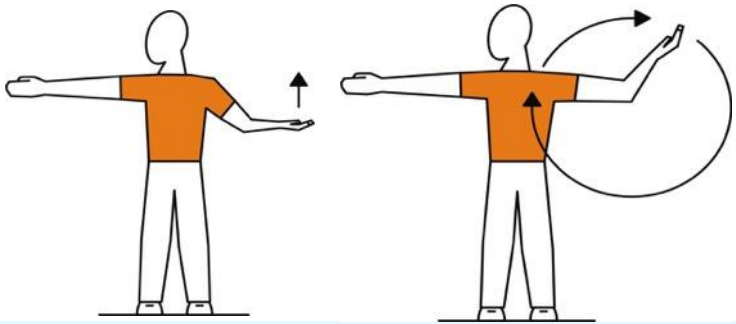
{21.13} Over de zijlijn gaan van de bal

{21.14} Langer dan 30 / 20 sec aanvallen

{21.15} Het verspillen van tijd (tijdrekken)

{21.16} Het simuleren van een overtreding





Gewone fouten: bijzonderheden

- Uitzonderingen doelverdediger (binnen 6m):
  - Lopen op / staan op / afzetten van de bodem
  - Stompen met gebalde vuist
  - 2 handen vangen

- De scheidsrechter mag een verkeerde beslissing corrigeren als het spel nog niet is hervat

- Het teken voor een vrije worp (waaronder een doelworp) voor de verdediging mag door een uitgesloten speler worden gezien als het terugkomteken.

Gewone fouten: Bijzonderheden

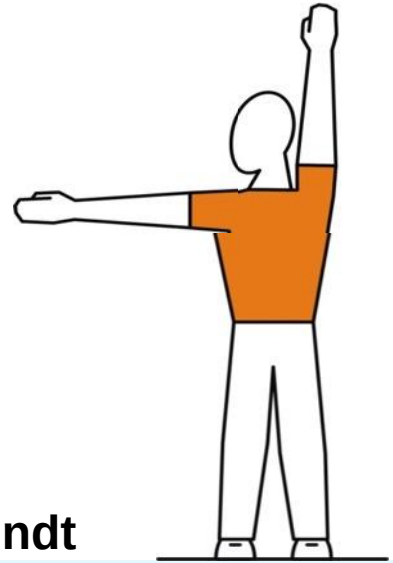
Wanneer <u>niet</u> fluiten:

- Bij het ingooien van de bal bij een neutrale inworp.
- Wanneer door de jurytafel het einde speeltijd signaal wordt gegeven.
- Wanneer door de jurytafel het 30/20 seconden signaal wordt gegeven.
  - Niet het 30/20 seconden signaal nadoen. Wél fluiten voor de aanvallende fout

Plaats van overtreding aangeven:

- Indien nodig: om onduidelijkheid te voorkomen, bijvoorbeeld:
  - Binnen/buiten 6m
  - Aangeven of de vrije worp direct mag worden geschoten

De vrije bal wordt genomen op de plaats waar de bal zich bevindt



Gewone fouten

?

Zware fouten 1 [U20]

passie voor waterpolo

Zware fouten [U20]

Maak groepjes van 3-4 personen en schrijf op:

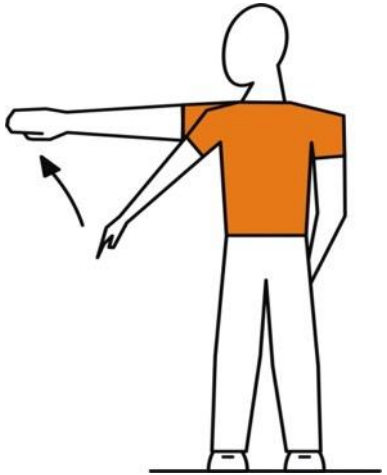
Welke [U20] fouten je kent.

Welke [U20] fouten komen het vaakste voor?

Hoe staat het in de spelregels?

Wat komt er allemaal kijken bij een [U20]?

Zijn er misschien nog bijzondere gevallen?



Zware fouten [U20]

Vooraf:

De (laatste) spelregelaanpassingen hebben als doel het spel met minder persoonlijke fouten en sneller te laten verlopen.

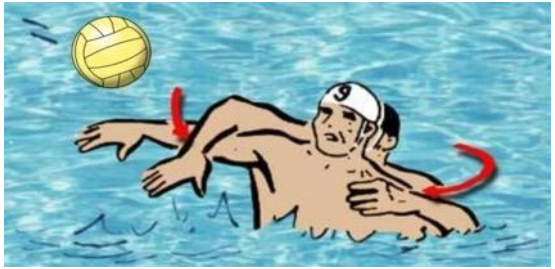
De verantwoordelijkheid voor het fluiten voor een overtreding ligt bij de scheidsrechter {WP 7.3}. Hij *hoeft* niet te fluiten voor een gewone of uitsluitingsfout, als hij meent dat dit een voordeel zou opleveren voor de verdedigende ploeg.

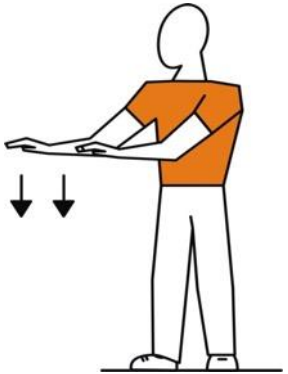
Toelichting:
Scheidsrechters zullen dit principe in de volle omvang toepassen.

Zware fouten [U20]

De meest voorkomende zware fout in de wedstrijd is:

{22.9} Vasthouden / onderduwen / naar zich toetrekken van tegenstander

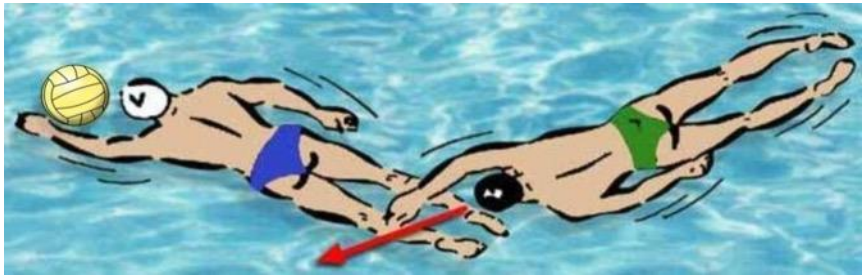


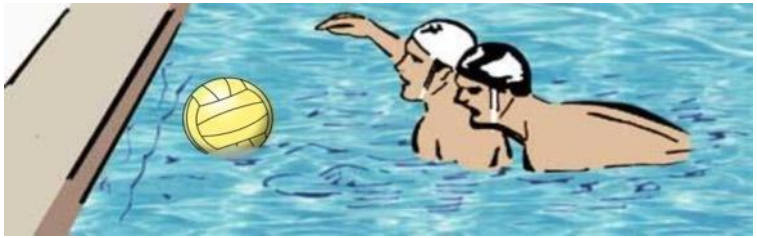


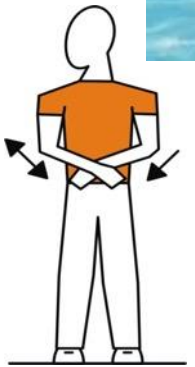
Zware fouten [U20]

Gevolgd door:

{22.8} Hinderen / belemmeren van bewegingsvrijheid van een tegenstander die de bal niet houdt.

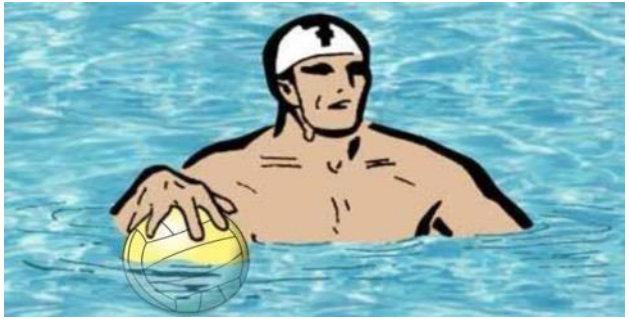


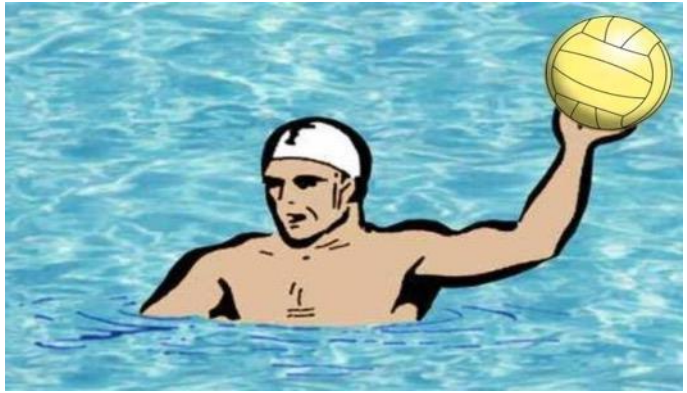




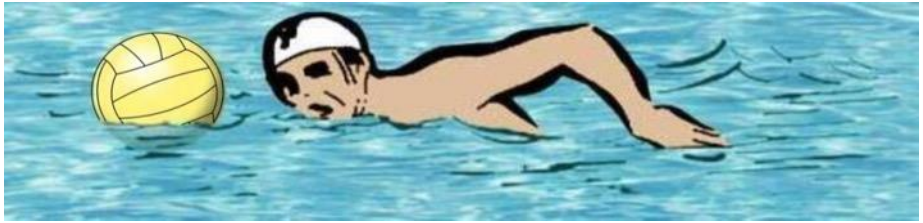
Zware fouten [U20]

Houden van de bal:





Dribbelen wordt niet gezien als de bal houden:



Zware fouten [U20]

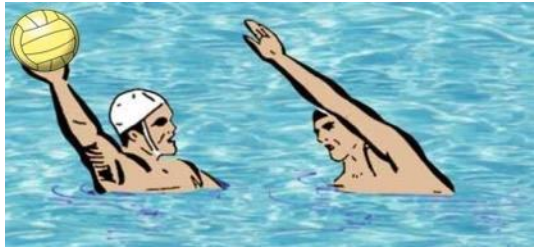
Bij de spelhervatting wordt vaak de onderstaande overtreding gemaakt:

{22.5} Hinderen bij de uitvoering van vrije -/doel- /hoekworp zoals:

- Proberen de bal te spelen voordat de bal de hand heeft verlaten
- Opzettelijk weggooien van de bal
- Niet loslaten van de bal
- In de weg (blijven) liggen van de speler die de vrije worp wil nemen

Afgesproken is:

- Minimale afstand is een denkbeeldige straal van 1 meter.
- Bestraffen als hinderen [U20] zodra een verdediger naar de bal toe beweegt.



Zware fouten [U20]

Aandachtspunten voor de uitgesloten speler(s):

{22.2} Uitgesloten speler naar terugkomvak

- Mag achter doellijn zwemmen
- Mag zich niet met het spel bemoeien [S]
- Mag doelopstelling niet veranderen [S]
- Mag het speelveld alleen via het terugkomvak verlaten

Zware fouten [U20]

Aandachtspunten voor de uitgesloten speler(s):

{22.19} De uitsluitingsperiode start nadat de bal de hand heeft verlaten of zodra de bal wordt aangeraakt bij een neutrale inworp.

{22.3} De uitsluitingsperiode loopt door na einde speeltijd van een periode.

{22.3} Terugkomen tijdens spel (na signaal van scheidsrechter / secretaris)

- Speler mag niet afzetten / erin springen
- Speler mag opstelling doel niet veranderen
- Vervanger mag meespelen als bestrafte speler in terugkomvak is geweest (2 hoofden boven water)
- Op de vervanger wordt niet gewacht

Zware fouten [U20]

Aandachtspunten voor de uitgesloten speler(s):

{22.3} Wanneer terugkomen

- Na 20 sec als aan {22.2} is voldaan en de secretaris de witte/blauwe vlag opsteekt
- Na een doelpunt: de speler mag op een willekeurige plaats terugkomen
- Na veroveren bal tijdens spel of bij begin periode (SR geeft terugkomteken)
- Na vrije worp / doelworp voor eigen team: dit is wisseling van balbezit

Zware fouten [U20]

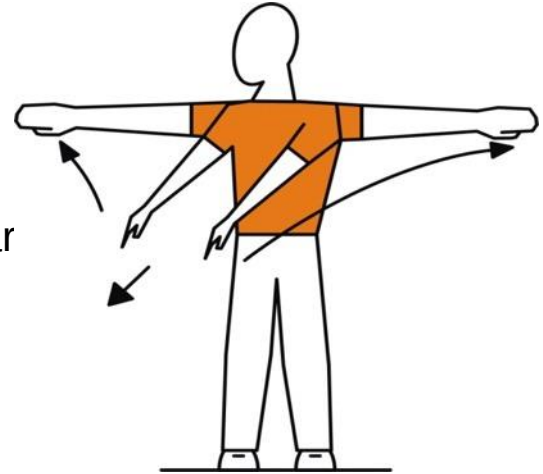
Aandachtspunten voor de uitgesloten speler(s):

{22.15} Bij gelijktijdig uitsluitingen van 2 spelers van verschillende teams:

- De ploeg die als laatste balbezit had blijft in balbezit
- De 30/20 sec aanvalstijd wordt NIET teruggezet

- Is er geen balbezit dan volgt een neutrale inworp
- Dan wordt de 30/20 sec aanvalstijd WEL teruggezet naar 30 sec

- Spel wordt pas hervat als beide spelers het speelveld hebben verlaten

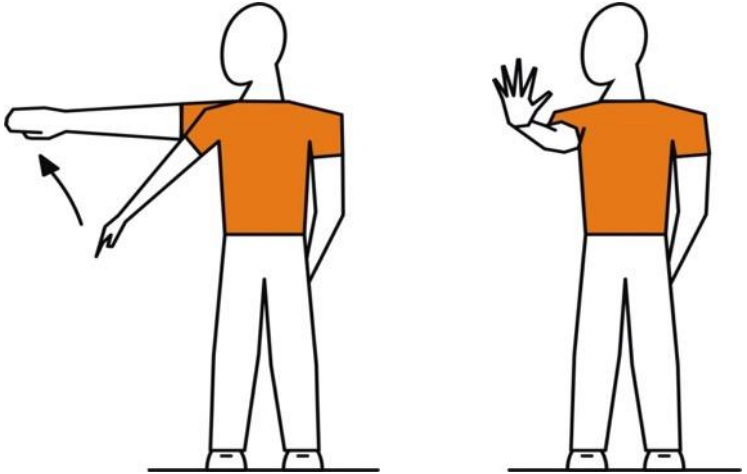


Zware fouten [U20]

{22.16} Onjuiste wijze terugkomen van uitgesloten speler of vervanger

Denk hierbij aan:

- Zonder teken SR of jurytafel
- Verkeerde plaats
- Springen / afzetten
- Doelopstelling veranderen
- Verkeerde procedure vliegende wissel



Let op: Balbezit → [U20]
Geen balbezit → [U20 / S]

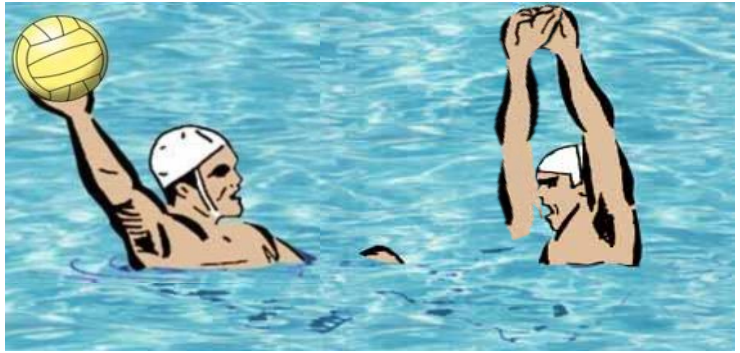
U20/S telt als 1 persoonlijke fout!

Zware fouten [U20]

{22.10} Tijdens het spel een speler op een willekeurige plaats in het veld met 2 handen vasthouden wanneer deze de bal niet houdt

Zware fouten [U20]

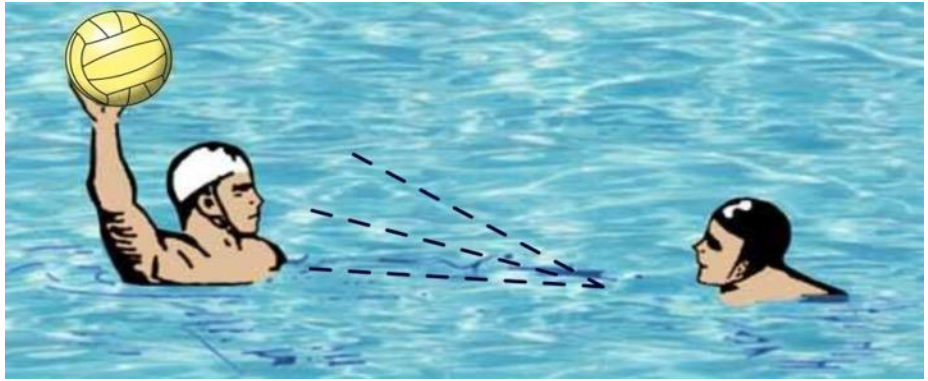
{22.6} Poging tot en/of blokkeren van een schot met 2 handen buiten de 6m.

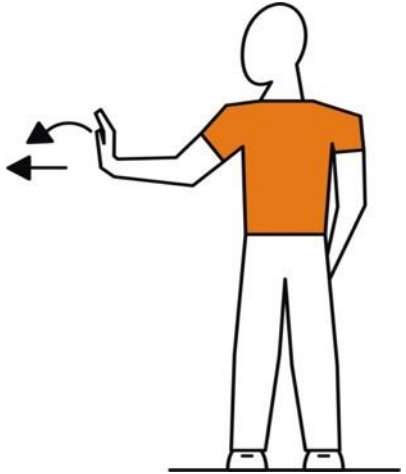


Zware fouten [U20]

{21.7} Opzettelijk water spatten in het gezicht

[Plaatje is duidelijk maar geldt ook voor “spontaan slecht zwemmen” (watergordijn)]





Zware fouten [U20]

{22.12} Opzettelijk trappen of slaan van een tegenstander of een poging daartoe

Verschil met afzetten (afzetten = gewone fout)

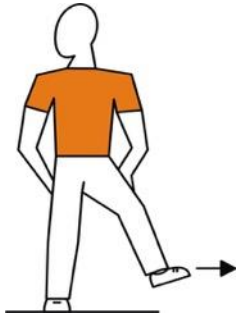
Bij afzetten heb je contact met tegenstander

Trappen en/of slaan is wanneer eerst geen contact en dan contact is met een tegenstander

Let wel op:

Hier heb je 3 niveaus van deze overtreding.

- De lichtste vorm is een [U20] fout.
- Dezelfde overtreding die als onbesuisd spel overkomt is een [UMV]
- Terwijl de zware vorm (gewelddadig spel) een [UMV/4/S] als straf kent.



Zware fouten

?

Zware fouten 2 [S] fouten

passie voor waterpolo

Zware fouten [S]

Maak groepjes van 3-4 personen en schrijf op:

Welke [S] fouten je kent.

Waarom geef je soms een U20 en soms een S?

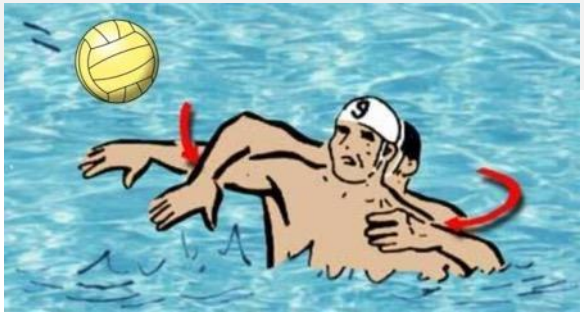
Zijn er nog bijzondere gevallen?

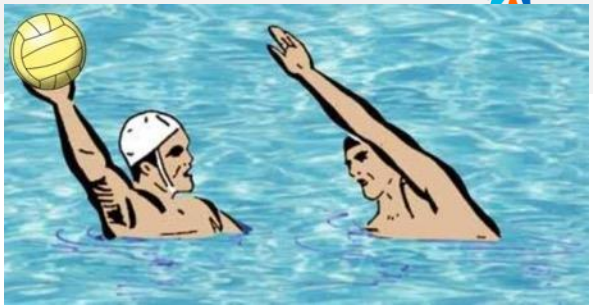
Je krijgt 5 minuten

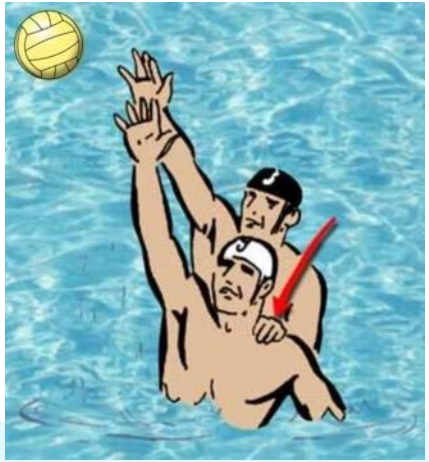
Zware fouten [S]

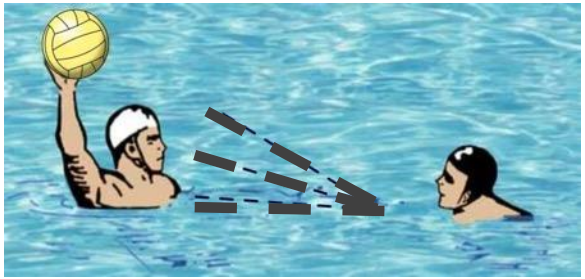
Het is altijd een strafworp als een verdediger een doorgebroken speler de kans om te scoren ontneemt binnen het 6m gebied

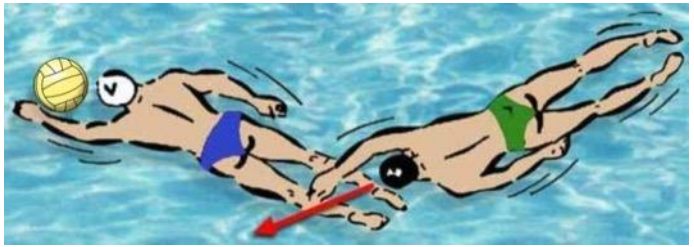
Zware fouten [S]

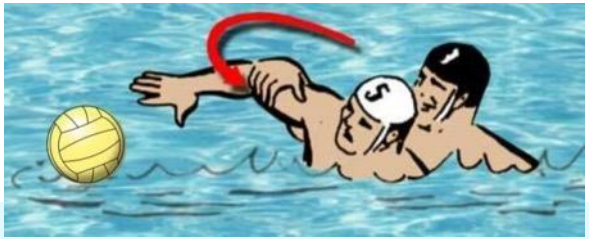










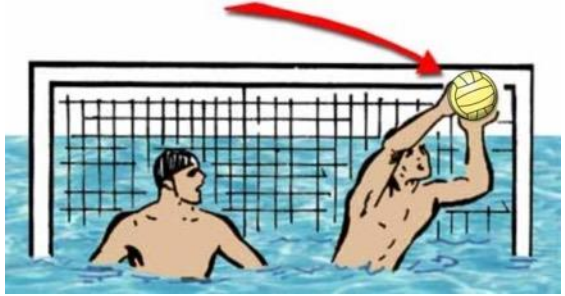


Zware fouten [S]

{23.2} Door een verdediger maken van een fout binnen de 6m waardoor een vermoedelijk doelpunt wordt voorkomen.

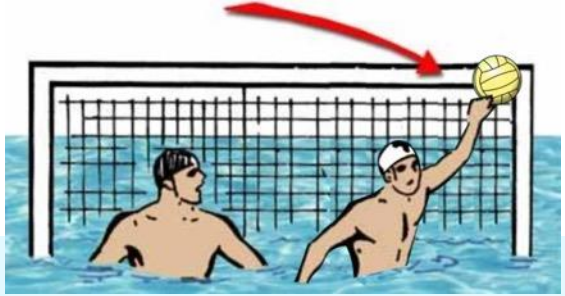
Doel naar beneden halen + [umv]

Bewust de bal met 2 handen spelen



Bal onder bij aanvallen van verdediger

De bal met gebalde vuist spelen



Zware fouten [S]

{23.4} & {22.20} Bemoeien met het spel door een uitgesloten speler.

Dit is een aanvullende [S] dus een extra persoonlijke fout

De U20 blijft staan, de speler moet dus in het terugkomvak liggen als de S wordt genomen

Let op het verschil met:

{22.16} Het op onjuiste wijze terugkomen van een speler wanneer de ploeg niet in balbezit is. [U20/S]

Zware fouten [S]

Daarnaast kan een coach ook een [S] veroorzaken

{23.7} & {13.4} Aanvragen van Time – Out als men GEEN balbezit heeft.

{23.8} Coach, teamofficial of speler die een actie onderneemt waardoor een vermoedelijk doelpunt wordt voorkomen of het spel wordt vertraagd

Bijvoorbeeld 1 : Wanneer bijv. één of meer ballen of andere voorwerpen in het speelveld worden gegooid, om daarmee een doelpunt te voorkomen of het spel te vertragen. Tijdens dood spel geen [S] maar coach gele kaart

Bijvoorbeeld 2 : Wanneer een verdedigende speler in bijvoorbeeld in een overtalsituatie, met nog enige wedstrijdtijd te gaan (einde periode), de bal weggooit om hiermee het spel te vertragen of een scoringskans te ontnemen, dan kan dit worden bestraft met een strafworp.

Zware fouten [S]

Bijzonderheden:

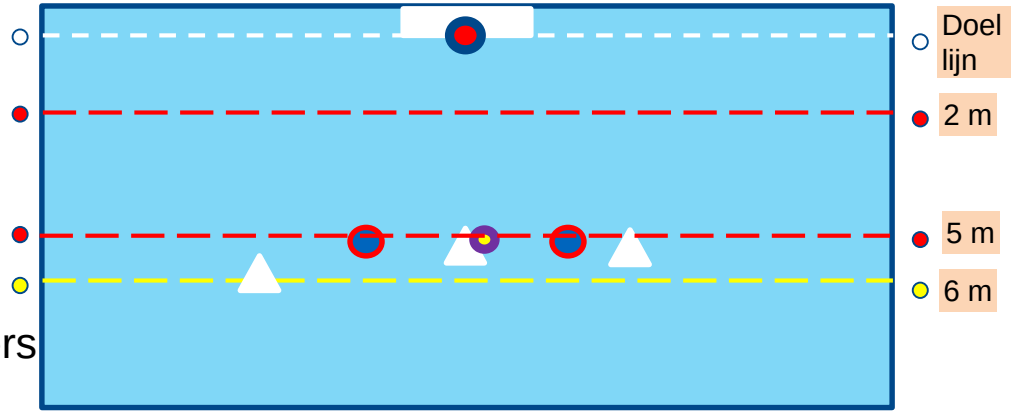
Bij [S] in de laatste minuut kan de coach kan kiezen voor **balbezit** of **[S] nemen**. {22.9}

Als de strafworp de 3e persoonlijke fout is van een speler, dan eerst wisselen voordat [S] wordt genomen.

Als een bestrafte speler een 3e persoonlijke fout verkrijgt, moet hij op de spelersbank blijven zitten met de cap op.

Zware fouten [S]

Procedure nemen van een strafworp:

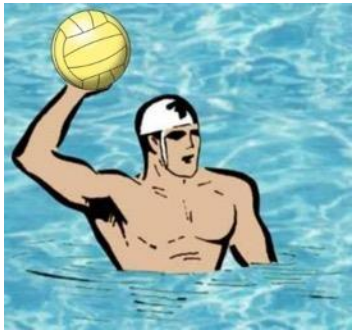


1. Doelverdediger op de doellijn
2. Nemer [S] op de 5m
3. Verdedigers op 2m van nemer [S]
4. Aanvallers verder van doel dan verdedigers
5. Scheidsrechter steekt hand omhoog
6. Beweeg de hand naar beneden met gelijktijdig fluitsignaal
7. De nemer schiet op het doel, in 1 beweging

Bij niet correct nemen volgt een vrije worp voor de tegenpartij

Zware fouten [S]

Uitgangshouding nemer [S]

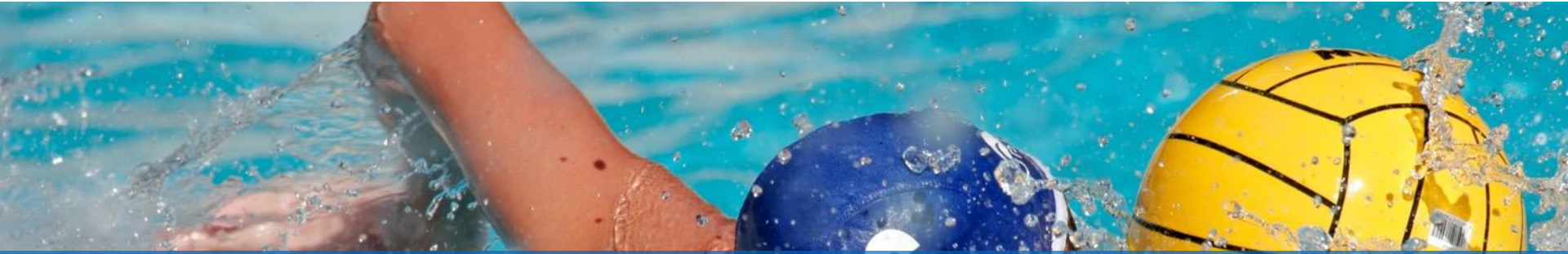


- De nemer [S] mag niet verplaatsen naar binnen de 5m
- Na een gemist schot mag de nemer [S] zonder overspelen een nieuwe poging doen als de bal voor de neus valt

- Als het einde periode is → eerst alle spelers eruit behalve nemer [S] en doelverdediger. Na het schot is periode afgelopen

Zware fouten

?



Afsluiten Digitaal Wedstrijd Formulier

passie voor waterpolo

Afsluiten DWF

Voor een goed en eerlijk verloop van de wedstrijden en de competitie worden alle gebeurtenissen vastgelegd. Dit gebeurd door middel van het Digitaal Wedstrijd Formulier (DWF). De officials achter de jurytafel zijn belast met het juist invullen van het DWF.

De scheidsrechter controleert na afloop van de wedstrijd de juistheid van de ingevulde gegevens op het DWF.

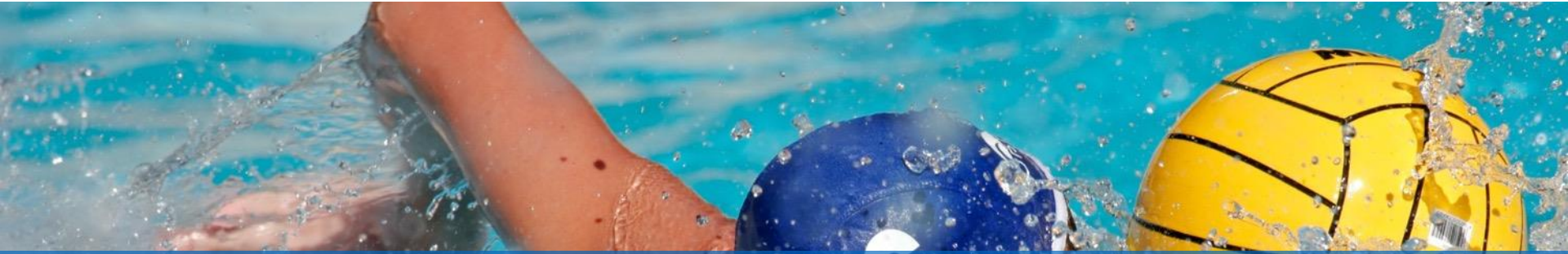
- Beide teams hebben het recht om binnen 5 minuten na afloop van de wedstrijd het formulier te controleren.
- De scheidsrechter sluit het wedstrijdformulier vervolgens af en noteert eventuele bijzonderheden.

knzb

Vragen

?

passie voor waterpolo



Veel succes met de e-learning en het afronden van het praktijk gedeelte

En heel veel *plezier* met het begeleiden van hopelijk heel veel waterpolo wedstrijden in de toekomst!

passie voor waterpolo