

Spelregels Minipolo Pupillen

Inleiding:

Het waterpolojeugdplan bestaat uit een aantal leeftijdsgroepen, waarvan de groep onder de 12 jaar er één is. In het waterpolojeugdplan worden de jongste spelers en speelsters onderverdeeld in drie leeftijdsgroepen. Ieder spelen zij, met hun eigen regels, het waterpolospel.

Daarnaast is het 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 central staat. De spelregels voor minipolo dienen daarom vooral om het spel zo plezierig en sportief mogelijk te laten verlopen.

Pupillen worden in 3 verschillende categorieën ingedeeld:

- Pupillen 3 6-7 jaar Spelen alleen minipupillen-toernooien.
- Pupillen 2 8-9 jaar Kunnen al competitie spelen of minipupillen-toernooien.
- Pupillen 1 10-11 jaar Spelen competitie.

Behalve de grootte van de bal, het speelveld en het aantal spelers zijn er enkele belangrijke verschillen tussen minipolo en "gewoon" polo. Enkele verschillen zijn:

- Bij minipolo is er geen 5-meterlijn en kan uit een vrije wordt nooit direct gescoord worden.
- Bij het hinderen van de tegenstander (als deze de bal vast heeft) moet altijd duidelijk zijn dat het de bedoeling is om de bal te veroveren.
- Als een speler uit het veld wordt gestuurd mag deze vanaf de terugkomplaats onmiddellijk worden gewisseld; er is dus geen straf tijd.
- Na een doelpunt wordt "echt" vanuit de middenlijn het spel hervat.
- Bij minipolo bestaat geen Uitsluiting Met Vervanging 4 na minuten (UMV4); in het geval van een zware fout wordt er hoogstens een Uitsluiting Met Vervanging (UMV) of een strafworfout gegeven.

Hieronder staan de belangrijkste spelregels vermeld voor alle pupillen.

Er wordt in de spelregels onderscheidt gemaakt in de verschillende categorieën, te weten de Pupillen1, Pupillen 2 en Pupillen 3. Bij iedere groep wordt er in 4 hoofdpunten uitleg gegeven over de spelregels en de begeleiding.

- Deel 1 geeft een schets van het spel voor deze leeftijdsgroep.
- Deel 2 beschrijft enige organisatorische aspecten.
- Deel 3 toont de spelregels en
- Deel 4 bevat een aantal opmerkingen over de spelbegeleiding door scheidsrechters (lees spelbegeleiders) en trainers/coaches.

1. Pupillen 3 (leeftijd 6-7 jaar)

1.1 Het spel (pupillen 3)

Het spel wordt gespeeld door twee teams in het ondiepe gedeelte van het bad. Van elk team liggen **3 spelers** in het water. Op de kant zit een onbepaald aantal (wissel)spelers. De bedoeling is per team al samenspelend zoveel mogelijk doelpunten te scoren in het kleine onbemande doel. De tegenpartij probeert dit te verhinderen en in het bezit te komen van de bal om zo zelf doelpunten te kunnen maken. Wanneer er een doelpunt is gescoord, gaan beide ploegen terug naar hun eigen speelhelft. De ploeg die het doelpunt tegen kreeg, mag de bal, vanaf de middenlijn, uitnemen.

Bij het begin van het spel (en na de rust) liggen de spelers naast elkaar op hun eigen doellijn. Op het fluitsignaal werpt de scheidsrechter de bal twee meter uit de kant in het midden van het speelveld en de spelers sprinten daar naar toe. De speler die de bal heeft, speelt de bal eerst naar z'n eigen speelhelft. De scheidsrechter begeleidt het spel. De ploeg met de meeste doelpunten is winnaar.

1.2 Organisatie (pupillen 3)

het speelveld

Het speelveld heeft een lengte van 15 meter (breedte van het bad) en een breedte van 10 meter. Het veld is uitgelegd in het ondiepe gedeelte van het bad.

het doel

Het doel heeft een afmeting van 120 bij 90 cm.

de bal

Er wordt gespeeld met een (groene) mini-waterpolobal.

team samenstelling

Per team liggen drie spelers in het water. Er wordt gespeeld zonder keeper. Er is een onbepaald aantal wisselerspelers.

herkenbaarheid tijdens de wedstrijd

De spelers dragen waterpolocaps. De ene ploeg speelt met witte caps en de andere ploeg speelt met blauwe caps.

spelduur

Er wordt 2 x 5 minuten bruto gespeeld.

1.3 Spelregels (pupillen 3)

doelpunt

Het is een doelpunt als de bal, geheel en al, de doellijn is gepasseerd.

bal uit

De bal moet binnen het speelveld blijven. De bal is uit, als hij op de rand van het zwembad, of over de zij- of doellijn terecht komt. Tegen de ploeg die de bal het laatst heeft aangeraakt, wordt een vrije bal gegeven, op de plaats waar de bal het speelveld verlaten heeft.

wisselen

Er mag continu gewisseld worden van spelers. Dit wisselen vindt plaats in het wisselvak (1 meter uit de kant op de eigen doellijn).

ook de scheidsrechter mag wisselen

Wanneer een kind met opzet schopt, slaat of trapt, wordt hij door de scheidsrechter gewisseld. De speler wordt vervolgens door de coach over z'n gedrag aangesproken.

fouten

Het is de bedoeling dat er zo min mogelijk beperkende regels gehanteerd worden:

- De bal mag bijvoorbeeld met twee handen worden vastgepakt.
- De bal mag niet geslagen of gestompt worden (gevaar).
- De bal mag niet onder water worden geduwd (de bal wordt aan het spel onttrokken).
- Het springen naar de bal. Er dient alleen gefloten te worden indien er gevaar dreigt of indien de bal onbespeelbaar wordt.
- De spelers mogen elkaar niet hinderen tijdens het spel. Dit geldt ook als de tegenstander de bal vast heeft.

Onder hinderen verstaan we: trekken, duwen, vasthouden en trappen. De spelers moeten de intentie hebben de bal te spelen. Dat het daarbij haast onmogelijk is elkaar in het geheel niet aan te raken, is inherent aan het spel.

Wanneer één van bovenstaande regels overtreden wordt, kent de scheidsrechter een vrije worp toe.

vrije worp

De vrije worp wordt genomen op de plaats van overtreding;
moet vlot genomen worden;
mag niet direct op het doel worden geschoten;
mag ongehinderd worden genomen.

1.4 Spelbegeleiding (pupillen 3)

De scheidsrechter moet zich opstellen als een spelbegeleider. Hij geeft kort uitleg aan de kinderen over wat er gebeurt.

De spelbegeleider moet zo veel mogelijk flexibel fluiten. De spelregels dienen er hier voor om het spel draaiende te houden. De spelregels mogen het spel niet beperken. Springen naar de bal bijvoorbeeld is in veel gevallen niet echt gevaarlijk. De bodem lokt dit een beetje uit; in het "echte" spel (in diep water) komt het springen ook voor. Echter als de bal aan het spel onttrokken wordt door de bal hoog boven het hoofd te houden, dan dient gefloten te worden om het spel speelbaar te houden.

De spelbegeleider dient uitleg te geven bij het fluiten. De spelregels worden zo door de kinderen al doende geleerd.

Ook de trainer/coach moet zich opstellen als spelbegeleider. Hij spreekt de kinderen in de wedstrijd toe. De coach spreekt de kinderen ook aan over onsportief gedrag.

2. Pupillen 2 (leeftijd 8-9 jaar)

2.1 Het spel (pupillen 2)

(Spelen of in Competitievorm of in Toernooien, niet beide dus)

Het spel wordt gespeeld door twee teams in het diepe gedeelte van het bad. Van elk team liggen 4 spelers in het water. Op de kant zit een onbeperkt aantal (wissel)spelers. De bedoeling is per team al samenspelend zoveel mogelijk doelpunten te scoren in het kleine onbemande doel. De tegenpartij probeert dit te verhinderen en in het bezit te komen van de bal om zo zelf doelpunten te maken. Wanneer er een doelpunt is gescoord, gaan beide ploegen terug naar hun eigen speelhelft. De ploeg die het doelpunt tegen kreeg, mag de bal, vanaf de middenlijn, uitnemen.

Bij het begin van het spel (en na de rust) liggen de spelers naast elkaar op hun eigen doellijn. Op het fluitsignaal werpt de scheidsrechter de bal twee meter uit de kant in het midden van het speelveld en de spelers sprinten daar naar toe. De speler die de bal heeft, speelt de bal eerst naar z'n eigen speelhelft. De scheidsrechter begeleidt het spel. De ploeg met de meeste doelpunten is winnaar.

2.2 Organisatie (pupillen 2)

het speelveld

Het speelveld heeft een lengte van 15 meter (breedte van het bad) en een breedte van 10 meter. Het veld is uitgelegd in het diepe gedeelte van het bad.

het doel

Het doel heeft een afmeting van 120 bij 90 cm.

de bal

Er wordt gespeeld met een (groene) mini-waterpolobal.

teamsamenstelling

Per team liggen vier spelers in het water. Er wordt gespeeld zonder keeper. Er is een onbeperkt aantal wisselerspelers.

herkenbaarheid tijdens de wedstrijd

De spelers dragen waterpolocaps. De ene ploeg speelt met witte caps en de andere ploeg speelt met blauwe caps.

spelduur

Er wordt 2 x 5 minuten bruto gespeeld.
In de competitie 4 x 3 minuten netto

2.3 Spelregels (pupillen 2)

doelpunt

Scoren mag alleen binnen de 6 meter van het doel. Het is een doelpunt als de bal, geheel en al, de doellijn is gepasseerd.

bal uit

De bal moet binnen het speelveld blijven. De bal is uit, als hij op de rand van het zwembad, of over de zij- of doellijn terecht komt. Tegen de ploeg die de bal het laatst heeft aangeraakt, wordt een vrije bal gegeven, op de plaats waar de bal het speelveld verlaten heeft.

wisselen

Er mag continu gewisseld worden van spelers. Dit wisselen vindt plaats in het wisselvak (1 meter uit de kant op de eigen doellijn).

ook de scheidsrechter mag wisselen

Wanneer een kind met opzet schopt, slaat of trapt, wordt hij door de scheidsrechter gewisseld. De speler wordt vervolgens door de coach over z'n gedrag aangesproken.

fouten

Het is de bedoeling dat er zo min mogelijk beperkende regels gehanteerd worden:

- De bal mag bijvoorbeeld met twee handen worden vastgepakt.
- De bal mag niet geslagen of gestompt worden (gevaar).
- De bal mag niet onder water worden geduwd (de bal wordt aan het spel onttrokken).
- De spelers mogen elkaar niet hinderen tijdens het spel. Dit geldt ook als de tegenstander de bal vast heeft.

Onder hinderen verstaan we: trekken, duwen, vasthouden en trappen. De spelers moeten de intentie hebben de bal te spelen. Dat het daarbij haast onmogelijk is elkaar in het geheel niet aan te raken, is inherent aan het spel.

Wanneer één van bovenstaande regels overtreden wordt, kent de scheidsrechter een vrije worp toe.

vrije worp

De vrije worp wordt genomen op de plaats van overtreding;
moet vlot genomen worden;
mag niet direct op het doel worden geschoten;
mag ongehinderd worden genomen.

2.4 Spelbegeleiding (pupillen 2)

De scheidsrechter moet zich opstellen als een spelbegeleider. Hij geeft kort uitleg aan de kinderen over wat er gebeurt.

De spelbegeleider moet zo veel mogelijk flexibel fluiten. De spelregels dienen er hier voor om het spel draaiende te houden. De spelregels mogen het spel niet beperken.

De spelbegeleider dient uitleg te geven bij het fluiten. De spelregels worden zo door de kinderen al doende geleerd.

Ook de trainer/coach moet zich opstellen als spelbegeleider. Hij spreekt de kinderen in de wedstrijd toe. De coach spreekt de kinderen ook aan over onsportief gedrag.

3. Pupillen 1 (leeftijd 10-11 jaar)

3.1 Het spel (pupillen 1)

Het spel wordt gespeeld door twee teams in het diepe gedeelte van het bad. Van elk team liggen 5 spelers in het water (inclusief keeper). Op de kant zit een beperkt aantal wisselers (maximaal 5). De bedoeling is per team al samenspelend zoveel mogelijk doelpunten, in het bemande doel, te scoren. De tegenpartij probeert dit te verhinderen en in het bezit te komen van de bal om zo zelf doelpunten te kunnen maken. Is een doelpunt gescoord, dan moeten alle spelers terug naar hun eigen helft en mag de partij die een tegendoelpunt heeft gehad de bal vanuit het midden uitnemen. De bal wordt daarbij achteruit naar een speler op de eigen helft gegooid en het spel gaat weer beginnen. Bij het begin van het spel (en na de rust) liggen de spelers naast elkaar op hun eigen doellijn. Op het fluitsignaal werpt de scheidsrechter de bal twee meter uit de kant in het midden van het speelveld en de spelers sprinten daar naar toe. De speler die de bal heeft, speelt de bal eerst naar z'n eigen speelhelft. De scheidsrechter begeleidt het spel. De ploeg met de meeste doelpunten is winnaar.

3.2 Organisatie (pupillen 1)

het speelveld

Het speelveld heeft een lengte van 20 meter (lengte van het bad) en een breedte van minstens 10 meter en maximaal 15 meter. Het veld is uitgelegd in het diepe gedeelte van het bad.

het doel

Het doel heeft een afmeting van 200 bij 90 cm.

de bal

Er wordt gespeeld met een damesbal.

teamsamenstelling

Per team liggen vijf spelers in het water. Er wordt gespeeld met een keeper. Er is een beperkt aantal wisselers (maximaal vijf).

herkenbaarheid tijdens de wedstrijd

De spelers dragen waterpolocaps. De ene ploeg speelt met witte caps en de andere ploeg speelt met blauwe caps. De beide keepers dragen rode caps.

spelduur

Er wordt 4 x 3 minuten netto gespeeld.

3.3.A Spelregels (pupillen 1)

aanvang wedstrijd

Bij het begin van een wedstrijd en van een periode liggen de spelers achter de doellijn. Op het signaal van de spelleider mogen de spelers het speelveld in zwemmen.

keepers

De keepers mogen niet over de middenlijn komen, ze kunnen wel een doelpunt maken door vanaf eigen helft te schieten.

doelpunt

De bal moet na het uitzwemmen door twee spelers zijn gespeeld, voordat er gescoord kan worden. Je kunt met elk lichaamsdeel scoren. Het is een doelpunt als de bal tussen de palen en onder de lat de doellijn helemaal is gepasseerd.

vervolg wedstrijd na doelpunt

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. De bal wordt vanaf de middenlijn naar achteren gespeeld, nadat de spelleider hiervoor door een fluitsignaal toestemming heeft gegeven.

vrije worp

Een vrije worp wordt door de spelleider 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 vanaf 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 2-meterlijn wordt verdiend, moet op de 2-meterlijn worden genomen.

Een vrije worp moet door de ploeg die de worp heeft gekregen snel worden genomen. Als onnodig wordt getreuzeld, kan de spelleider 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 de bal 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.

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 geraakt door een speler van de aanvallende partij (die bijvoorbeeld naast het doel heeft geschoten). Een doelworp moet worden genomen door de keeper op een plek binnen het 2-meter gebied.

hoekworp

Als een bal de doellijn passeert buiten het doel, geeft de spelleider een doelworp of een hoekworp als de bal het laatst is geraakt door de keeper van de verdedigende partij. Een hoekworp moet worden genomen vanaf de 2-meterlijn aan de zijkant van het speelveld waar de bal over de doellijn is gegaan.

neutrale inworp

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 eigenlijke beide ploegen evenveel recht hebben op de bal. Daarom werpt de spelleider 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 bal het plafond van het bad of een duikplank raakt.

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

3.3.B Gewone fouten (pupillen 1)

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 dan gegeven op de 2-meterlijn waar de speler te vroeg is gestart.
- Het gebruik maken van de bodem om de bal te pakken te krijgen. Dit geldt niet voor de keeper binnen zijn eigen 5-meter gebied.
- Het onder water houden van de bal als een tegenstander deze zou kunnen afpakken.
- Het stompen van de bal met gebalde vuist (gevaar voor andere spelers). Dit geldt niet voor de keeper binnen zijn eigen 5-meter gebied.
- Het met twee handen spelen van de bal. De keeper mag de bal wel met 2 handen vastpakken.
- 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 het moet dan duidelijk de bedoeling zijn om de bal te veroveren. Elke vorm van hinderen die niet duidelijk de bedoeling heeft de bal te veroveren is 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. Dit is een soort "buitenspel" regel.
- Te veel treuzelen bij het nemen van een vrije worp.
- 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.

3.3.C Zware fouten: Uitstuur fouten/Uitsluitingsfouten (pupillen 1)

Een uitsluitingsfout 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 op de terugkomvak. De partij waarvan een speler moet wisselen speelt eventjes met een speler minder, omdat het even duurt voordat 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 waar tegen 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;
- Weigeren de spelleider te gehoorzamen;
- Het opzettelijk maken van een gewone fout in "dood spel" (dus een opzettelijke overtreding op het moment dat het spel stil ligt omdat b.v. een vrije worp nog moet worden genomen).

Zware fouten: Uitsluiting met vervanging (pupillen 1)

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 deelnemer mag wel worden vervangen door een andere deelnemer.

Een uitsluiting met vervanging geldt bij:

- Het gebrek aan eerbied tonen tegen de scheidsrechter.



Zware fouten: Uitsluiting met vervanging na vier minuten (pupillen 1)

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

Een uitsluiting zonder vervanging geldt bij:

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

Zware fouten: Strafworpfouten (pupillen 1)

Dit zijn fouten die worden bestraft met een strafworp. Een strafworp is een worp die vanaf de vijf meter lijn rechtstreeks en in één doorgaande beweging op doel moet worden geschoten (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 de vijf meter lijn liggen op minstens twee meter afstand van de nemen van de strafworp.

Strafworpfouten zijn:

- Het opzettelijk maken van een fout door een verdedigende speler binnen het vijf meter gebied waardoor een vermoedelijk doelpunt wordt voorkomen
Bijvoorbeeld:
 - Het met twee handen/armen tegenhouden van de bal op de doellijn door een speler, niet zijnde de doelverdediger;
 - Het onder water duwen van de bal door de verdedigende speler die wordt aangevallen;
 - Het terughalen of vastpakken van een doorgebroken speler binnen de 5 meter;
 - Het bewust deelnemen aan het spel door een speler die door de spelleider uit het veld is gestuurd (het gaat hier om het opzettelijk blijven doorspelen);
 - 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. Hierop wordt ook de stand bijgehouden. Bij een 3de zware fout moet de speler worden gewisseld door een ander en mag hij niet meer deelnemen aan het spel.

3.4 Spelbegeleiding (pupillen 1)

Het spel wordt geleid door een spelleider; 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 spelleider uitleg geven. Dat doet hij alleen, als de spelsituatie daar de mogelijkheid toe biedt. De spelleider 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 spelleider in de richting van de aanval van de ploeg, die de vrije worp krijgt. Bij een doelpunt wijst de spelleider naar het midden van het speelveld. Bij een hoekworp wijst de spelleider als bij een vrije worp met één arm, en naar de plaats waar de hoekworp moet worden genomen en met de andere arm, om aan te geven dat het een 2 meter worp is. Als er een speler uit het speelveld wordt gestuurd, stuurt de spelleider deze met een armgebaar naar de terugkomplaats. geeft kinderen uitleg over wat er gebeurt, indien dit nodig is..

Ook de trainer/coach moet zich opstellen als spelbegeleider. Hij spreekt de kinderen in de wedstrijd toe. De coach spreekt de kinderen ook aan over onsportief gedrag.