

Beoordelingsschema Basic

1. Loop coördinatie (16 punten)

Er wordt gestart met alleen de loopladder. Elke speler moet minimaal **vijf** verschillende loopvormen voordoen.

Daarna leggen de spelers een parcours af. Dit wordt gemeten in tijd.

- Loopladder - 2 voeten in elk vak
- T-drill (Oefening 1; https://www.youtube.com/watch?v=1UOP7h0eH_8)
- Slalom door speertje (speertjes staan recht achter elkaar)
- 5 meter sprint

Punten

| 6 t/m 9 | 10 t/m 13 |
|-----------------------------|-----------------------------|
| 1 oefening = 1 punt | 1 oefening = 0 punten |
| 2 oefeningen = 2 punten | 2 oefeningen = 2 punten |
| 3 oefeningen = 4 punten | 3 oefeningen = 4 punten |
| 4 oefeningen = 6 punten | 4 oefeningen = 6 punten |
| 5 oefeningen = 8 punten | 5 oefeningen = 8 punten |
| 17 sec of langer = 0 punten | 16 sec of langer = 0 punten |
| 15 tot 17 sec = 2 punten | 14 tot 16 sec = 2 punten |
| 13 tot 15 sec = 4 punten | 12 tot 14 sec = 4 punten |
| 11 tot 13 sec = 6 punten | 10 tot 12 sec = 6 punten |
| 9 tot 11 sec = 8 punten | 8 tot 10 sec = 8 punten |

| Naam | | | | | | | | | | |
|-------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Score | | | | | | | | | | |

ESTD 2014

2. Dribbelen (16 punten)

Er wordt gebruikgemaakt van de SmartGoals bij het onderdeel dribbelen. Elke speler krijgt 1 minuut de tijd om door zoveel mogelijk poortjes te dribbelen. De SmartGoals staan op een vaste afstand, zes meter van elkaar vandaan.

- Elke speler krijgt 1 minuut om te dribbelen

Punten

| 6 t/m 9 | 10 t/m 13 |
|----------------|----------------|
| 3 = 5 punt | 5 = 5 punt |
| 4 = 6 punten | 6 = 6 punten |
| 5 = 7 punten | 7 = 7 punten |
| 6 = 8 punten | 8 = 8 punten |
| 7 = 9 punten | 9 = 9 punten |
| 8 = 10 punten | 10 = 10 punten |
| 9 = 11 punten | 11 = 11 punten |
| 10 = 12 punten | 12 = 12 punten |
| 11 = 13 punten | 13 = 13 punten |
| 12 = 14 punten | 14 = 14 punten |
| 13 = 15 punten | 15 = 15 punten |
| 14 = 16 punten | 16 = 16 punten |

| Naam | | | | | | | | | | |
|-------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Score | | | | | | | | | | |

SKILLS & CONTROL

ESTD 2014

3. Passen & aannemen (16 punten)

Spelers staan in tweetallen tegenover elkaar. Elke speler staat in een vierkant van 2 bij 2. Spelers staan op 3, 5, 10 en 15 meter van elkaar. Zij moeten de bal in het vierkant naar elkaar spelen. De aanname moet ook binnen het vierkant blijven. Vanaf elke afstand wordt er twee keer gespeeld. Totaal kom je dan op 8 passes en 8 aannames. De trainer neemt dit af bij elke speler, zodat ze fatsoenlijke passes ontvangen.

- Pass in het vak = 1 punt
- Aanname die in het vak blijft = 1 punt

Punten

| 6 t/m 9 | 10 t/m 13 |
|----------------------------|----------------------------|
| 1 goede pass = 1 punt | 1 goede pass = 0 punten |
| 2 goede passes = 2 punten | 2 goede passes = 1 punten |
| 3 goede passes = 3 punten | 3 goede passes = 2 punten |
| 4 goede passes = 4 punten | 4 goede passes = 3 punten |
| 5 goede passes = 5 punten | 5 goede passes = 5 punten |
| 6 goede passes = 6 punten | 6 goede passes = 6 punten |
| 7 goede passes = 7 punten | 7 goede passes = 7 punten |
| 8 goede passes = 8 punten | 8 goede passes = 8 punten |
| 1 goede aanname = 1 punt | 1 goede aanname = 0 punten |
| 2 goede aanname = 2 punten | 2 goede aanname = 1 punten |
| 3 goede aanname = 3 punten | 3 goede aanname = 2 punten |
| 4 goede aanname = 4 punten | 4 goede aanname = 3 punten |
| 5 goede aanname = 5 punten | 5 goede aanname = 5 punten |
| 6 goede aanname = 6 punten | 6 goede aanname = 6 punten |
| 7 goede aanname = 7 punten | 7 goede aanname = 7 punten |
| 8 goede aanname = 8 punten | 8 goede aanname = 8 punten |

| Naam | | | | | | | | | | |
|-------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Score | | | | | | | | | | |

4. Ballmastery (16 punten)

Hooghouden: drie pogingen, hoogste score wordt opgeschreven

Techniekcombo: aantal bewegingen + snelheid van uitvoering

- Vier keer tikken tussen je voeten + draaien naar de andere kant
- Vier keer tikken tussen je voeten + draaien naar de andere kant
- Vier keer tikken op de bal
- Dubbele schaar

Freestyle: aantal bewegingen + snelheid van uitvoering

Enkele schaar / Overstap / Lichaamsschijnbeweging / Achter standbeen / Fake shot

Punten

| 6 t/m 9 | 10 t/m 13 |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| 1-2 hooghouden = 1 punt | 6-7 hooghouden = 1 punt |
| 3-4 hooghouden = 2 punten | 8-9 hooghouden = 2 punten |
| 5-6 hooghouden = 3 punten | 10-11 hooghouden = 3 punten |
| 7-8 hooghouden = 4 punten | 12-13 hooghouden = 4 punten |
| 9-10 hooghouden = 5 punten | 13-14 hooghouden = 5 punten |
| 11 of > hooghouden = 6 punten | 15 of > hooghouden = 6 punten |
| 1 oefening freestyle = 1 punt | 1 oefening freestyle = 0 punten |
| 2 oefeningen freestyle = 2 punten | 2 oefeningen freestyle = 1 punten |
| 3 oefeningen freestyle = 3 punten | 3 oefeningen freestyle = 3 punten |
| 4 oefeningen freestyle = 4 punten | 4 oefeningen freestyle = 4 punten |
| 5 oefeningen freestyle = 5 punten | 5 oefeningen freestyle = 5 punten |
| Tikken + draaien = 1 punt | Tikken + draaien = 1 punt |
| Tikken + draaien = 1 punt | Tikken + draaien = 1 punt |
| Tikken op de bal = 1 punt | Tikken op de bal = 1 punt |
| Dubbele schaar = 1 punt | Dubbele schaar = 1 punt |
| Snelheid uitvoering = 1 punt | Snelheid uitvoering = 1 punt |

| Naam | | | | | | | | | | |
|----------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Score HH | | | | | | | | | | |
| Score TB | | | | | | | | | | |
| Score FS | | | | | | | | | | |

5. 1 v 1 / 2 v 2 (16 punten)

Spelers worden beoordeeld op verdedigen en aanvallen. Hieronder staat het beoordelingsschema. Alles is 1 punt waard.

| Verdedigen | Aanvallen |
|---|--|
| Verdedigingshouding; voorvoeten, knieën gebogen, aanvaller naar een kant dwingen (minder goede been of zijkant zonder ruimte) | Aanname gelijk richting het doel en eventueel richting een kant waar ruimte is |
| Van het doel verdedigen, dus niet bij het eigen doel wachten op de aanvaller | Snelheid maken in het opzoeken van de verdediger |
| Altijd blijven kijken naar man en bal. Nooit wegdraaien! | Face-to-face blijven, niet je kont/rug naar de verdediger draaien |
| Juiste moment in het duel stappen. <ul style="list-style-type: none"> - Soms agressief op aanname of een foutje - Soms afwachten/achteruit lopen en wachten op foutje | Inzetten van een schijnbeweging/actie als je kort voor de verdediger bent. Ongeveer 1 á 2 meter. |
| In duel het lichaam tussen aanvaller en bal krijgen | Voorbij de verdediger? Voorlangs snijden als de weg naar het doel nog lang is |
| Sliding alleen als laatste redmiddel! | Kan je scoren? Scoren!! |
| Ondertal? Probeer de pass er altijd uit te halen en de aanvaller tot een actie te dwingen. In de actie probeer je de bal af te pakken. | Overtal? Zoek de verdediger op, zodat de verdediger een keuze moet maken. Vervolgens kan je spelen of alleen gaan. |

Punten

| 6 t/m 9 | 10 t/m 13 |
|--|--|
| Verdedigingshouding = 1 punt | Verdedigingshouding = 1 punt |
| Druk vooruit = 1 punten | Druk vooruit = 1 punten |
| Aanvaller altijd zien = 1 punt | Aanvaller altijd zien = 1 punt |
| Juiste moment duel = 1 punt | Juiste moment duel = 1 punt |
| Lichaam gebruiken = 1 punt | Lichaam gebruiken = 1 punt |
| Sliding = 1 punt | Sliding = 1 punt |
| Ondertal? Positie! = 1 punt | Ondertal? Positie! = 1 punt |
| | |
| Aanname richting doel/ruimte = 1 punt | Aanname richting doel/ruimte = 1 punt |
| Snelheid maken = 1 punt | Snelheid maken = 1 punt |
| Face-to-face blijven = 1 punt | Face-to-face blijven = 1 punt |
| Moment schijnbeweging = 1 punt | Moment schijnbeweging = 1 punt |
| Voorbij? Snijden of scoren = 1 punt | Voorbij? Snijden of scoren = 1 punt |
| Kan je scoren? Scoren! = 1 punt | Kan je scoren? Scoren! = 1 punt |
| Overtal? Opzoeken + uitspelen = 1 punt | Overtal? Opzoeken + uitspelen = 1 punt |

| Naam | | | | | | | | | | |
|-------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Score | | | | | | | | | | |

6. Ontwikkeling

Er is een 0-meting en een eindmeting. Elk punt dat je hoger scoort, staat gelijk aan één punt voor ontwikkeling.

0-meting

| | | | | | | | | | | |
|-------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Naam | | | | | | | | | | |
| Score | | | | | | | | | | |

Eindmeting

| | | | | | | | | | | |
|-------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Naam | | | | | | | | | | |
| Score | | | | | | | | | | |

Punten voor ontwikkeling

| | | | | | | | | | | |
|-------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Naam | | | | | | | | | | |
| Score | | | | | | | | | | |

SKILLS & CONTROL

ESTD 2014