

**TREIBBALL
ACADEMIE &
COMPETITIE**



HANDLEIDING WEDSTRIJDEN

Mei 2022

Inhoudsopgave

| | |
|---|----|
| Hoofdstuk 1 Inleiding..... | 3 |
| Waarom wedstrijden lopen | 3 |
| Waarom deze gids | 3 |
| Hoofdstuk 2 Korte geschiedenis Treibball..... | 4 |
| Hoofdstuk 3 Indeling | 5 |
| Klassen..... | 5 |
| Starter | 5 |
| Gevorderd | 5 |
| Expert..... | 5 |
| Supertop | 5 |
| Hoofdstuk 4 Inschrijven voor een wedstrijd..... | 6 |
| Wanneer ben je er klaar voor? | 6 |
| Lidmaatschap | 6 |
| Inschrijven | 6 |
| Betalen | 7 |
| Zit ik erbij?..... | 7 |
| Afmelden | 7 |
| Hoofdstuk 5 Voorbereiding | 8 |
| Wat neem je mee? | 8 |
| Trainen voor een wedstrijd | 8 |
| Andere handige tips..... | 8 |
| Hoofdstuk 6 Op de wedstrijd..... | 10 |
| Aanmelden | 10 |
| De onderdelen | 10 |
| De soorten onderdelen | 10 |
| De fouten..... | 12 |
| Onderdeeltijd..... | 13 |
| Bijna aan de beurt..... | 13 |
| Het onderdeel lopen..... | 14 |
| De score en de eindklassering | 14 |
| Rekenvoorbeeld eindklassering | 15 |

| | |
|---|----|
| Na het onderdeel en de wedstrijddag | 15 |
| Hoofdstuk 7 Wie kom je allemaal tegen..... | 17 |
| De keurmeester..... | 17 |
| Wedstrijdsecretaris | 17 |
| De ringmeester | 17 |
| De ringhulpen | 17 |
| Tijdwaarnemer | 17 |
| Hoofdstuk 8 Certificaten, diploma's en promotie | 18 |
| Rekenvoorbeeld certificaten/diploma's | 19 |
| Hoofdstuk 9 Tot slot | 20 |

Hoofdstuk 1 Inleiding

Waarom wedstrijden lopen

Een wedstrijd is in de eerste plaats een enorm gezellige dag waar je mensen ontmoet die dezelfde interesses hebben. Een wedstrijd is een ideale plek om te kijken of je hond op een andere locatie net zo goed presteert dan op de training. Daarnaast kan je de prestatie van jezelf en je hond meten aan andere combinaties. We hebben de instap voor wedstrijden erg laag gehouden en we moedigen vooral het plezier met je hond aan. Een wedstrijd kan ook een mooi moment zijn om te kijken waar je trainingspunten nog liggen en waar je dus nog naar toe kunt trainen.

Waarom deze gids

We hebben deze gids vooral geschreven om het concept wedstrijd is te verduidelijken. Uiteraard zijn er reglementen waar je de informatie uit kunt halen maar met deze handleiding willen we iets verder gaan. We willen je informeren wat zo'n dag nu eigenlijk inhoud en de drempel nog lager maken.

Uiteraard is elke wedstrijd spannend want er zijn altijd omstandigheden die anders zijn dan op de training en hoewel je voor veel dingen al kunt trainen blijft het spannend wat die dag je brengt. Met name het spelonderdeel kan heel veel kanten op gaan.

Deze spanning hoort bij een wedstrijddag maar we hopen dat je middels deze handleiding de spanning wat beter kunt handelen.

Hoofdstuk 2 Korte geschiedenis Treibball

Begin september 2016 hebben Lyanne van Workum, Marianne van Haarlem, Kathleen den Dekker en Marlouke Roos de handen ineengeslagen. Zij hebben met elkaar een vereniging opgezet voor de sport; Treibball Academie en Competitie (TAC).

Het doel van dit orgaan is het combineren van plezier en vakkennis in de sport. Dit doen we door middel van een eigen reglement, het organiseren van wedstrijden en het opleiden van instructeurs.

Lid worden is mogelijk voor iedereen van individu tot instructeur.

Meer informatie over de vereniging, lidmaatschappen, instructeurs en nog veel meer kan je vinden op www.treibballaenc.nl.

Hoofdstuk 3 Indeling

Klassen

Elke combinatie met een hond vanaf de leeftijd van 15 maanden mag deelnemen aan de wedstrijden van TAC. De hond dient wel een identificatiechip te hebben.

De klassen zijn als volgt ingedeeld:

Starter: Dit is het instapniveau voor startende wedstrijdlopers. De hond mag nog geen diploma's hebben in een van de hogere niveaus.

Gevorderd: Als het Starter diploma behaald is mag men doorstromen naar de Gevorderd klasse. Eerder hoger starten kan op aanvraag.

Expert: Als het Gevorderd diploma behaald is mag men doorstromen naar de Expert klasse. Eerder hoger starten kan op aanvraag.

Supertop: Als het Expert diploma behaald is mag men doorstromen naar de Supertop klasse. Eerder hoger starten kan op aanvraag.

Als je nog nooit eerder een wedstrijd gelopen hebt is de Starter klasse het beste niveau om in te stappen. Denk je dat je meer aankunt dan is het aan te raden om te overleggen met je instructeur welk niveau bij jullie past.

Indien je eerder al elders wedstrijden hebt gelopen kun je een inschatting maken welke klasse het meeste overeenkomt. Als je twijfelt dan mag je altijd contact opnemen met TAC.

Hoofdstuk 4 Inschrijven voor een wedstrijd

Wanneer ben je er klaar voor?

Dat is een goede vraag waar helaas niet direct antwoord op te geven is. Het hangt ook vooral af van je doel. Als je direct prijzen wilt lopen zal je misschien wat langer willen wachten. Doe je het vooral om ervaring op te doen dan start je waarschijnlijk al eerder.

Sommige mensen kiezen er bewust voor om een onervaren hond toch mee te laten doen als 'training' dat is ook geen enkel probleem. Wil je graag meten of je hond al mee kan met de andere honden dan is dat ook een super idee.

Kortom wanneer je klaar bent voor een wedstrijd is vooral afhankelijk van jouw persoonlijke doel.

Kort samengevat is het fijn als je als combinatie de volgende onderdelen beheerst:

- Zowel hond als baas hebben plezier in Treibball
- De hond is niet bang van de bal
- De hond kan de bal enigszins richting de baas duwen
- De hond kan los werken

Lidmaatschap

Iedereen kan lid worden van TAC. Er zijn diverse vormen van lidmaatschap voor een individu en een instructeur. Het lidmaatschapsgeld wordt gebruikt ten bate van de sport.

Voor de diverse vormen en prijzen verwijzen we naar onze website www.treibballaenc.nl.

Het lidmaatschap voor een individu is altijd inclusief de registratie van 1 hond en diens resultaten. Om wedstrijden te lopen is het echter niet verplicht om lid te worden van de vereniging. Als niet-lid worden je resultaten slechts van 3 wedstrijden geregistreerd. Daarnaast mis je uiteraard nog andere voordelen.

Inschrijven

Geweldig! Je hebt besloten dat je een wedstrijd gaat lopen. Op onze website (www.treibballaenc.nl) vindt je de wedstrijdagenda. Bij de betreffende wedstrijd vind je ook direct het inschrijfformulier. Kies voor de wedstrijden die voor jou haalbaar zijn qua afstand.

Er zijn een aantal dingen belangrijk bij de inschrijving:

- Vul alle gegevens van de handler en de hond volledig in, deze gegevens zijn belangrijk voor de organisatie van de wedstrijd maar ook voor de registratie van je behaalde resultaten.
- Bij het inschrijven geef je aan of je aan alle drie de onderdelen deelneemt (vast, dirigeren en spel) of dat je aan losse onderdelen deelneemt. Je mag per dag maximaal 4 onderdelen (min 3 verschillende) lopen met je hond.

Inschrijven voor een los onderdeel kan je bijvoorbeeld doen als je in een hogere klasse loopt maar nog graag je diploma wilt halen voor een lagere klasse of een hogere klasse. Of je juist wilt specialiseren in een bepaald onderdeel en dus alleen dat onderdeel wilt lopen.

Enkel als je drie onderdelen binnen eenzelfde klasse loopt krijg je mee voor de dagprijzen. Voor de losse onderdelen loop je enkel als je een certificaat en/of diploma wilt halen.

Betalen

Bij het inschrijven staat het rekeningnummer voor de betaling van het inschrijfgeld vermeld. De betaling dient gelijktijdig met het insturen van het inschrijfformulier te gebeuren.

Zit ik erbij?

Minimaal een week voor de wedstrijd wordt er een catalogus door de organisatie van de wedstrijd verstuurd met daarin een deelnemerslijst. Deze zal ook gepubliceerd worden op de website en op onze Facebookpagina. Heb je wel ingeschreven maar sta je niet op de deelnemerslijst neem dan zo spoedig mogelijk contact op met de organisatie van de wedstrijd.

Afmelden

Het kan natuurlijk altijd voorkomen dat je helaas niet kunt deelnemen aan een wedstrijd. Laat dit altijd zo snel mogelijk weten aan de wedstrijdorganisatie. De wedstrijdorganisatie houdt rekening met jouw inschrijving bij onder andere de aankoop van prijzen en dergelijke, probeer afmelden dus te beperken.

Wat betreft het betaalde inschrijfgeld geldt het volgende:

- > 2 maanden voor de wedstrijddag is volledige terugbetaling van het inschrijfgeld
- > 1 maand voor de wedstrijddag is 50% terugbetaling van het inschrijfgeld
- < 1 maand voor de wedstrijddag is geen terugbetaling van het inschrijfgeld

Hoofdstuk 5 Voorbereiding

Wat neem je mee?

In theorie volstaat het om er zelf te zijn en je hond mee te nemen. Maar je zal merken dat als je goed voorbereid naar een wedstrijd wil gaan het fijn is om wat extra dingen mee te nemen. Meestal ben je minimaal een dagdeel aanwezig op een wedstrijd.

Een aantal dingen die handig kunnen zijn:

- Eten/drinken: over het algemeen is er wel iets te verkrijgen op een wedstrijd, dit zal ook zeker vermeld zijn in de catalogus. Door iets te kopen op de wedstrijd zelf steun je meestal de organisatie nog een beetje extra. Uiteraard kun je ook zelf iets meenemen van huis.
- Stoel: soms heeft de organisatie stoelen ter beschikking maar dit is niet altijd het geval. Een klapstoeltje kan dan bijvoorbeeld erg handig zijn. Je zit dan niet op het natte gras of op een harde ondergrond.
- Kleding: het belangrijkste aan je kleding is dat het prettige kleding is aangepast aan het weer voor die dag. Extra zakken voor een beloning kan erg fijn zijn.
- Goede schoenen: goede schoenen die lekker zitten en waar je ook vlot mee kunt rondlopen zijn vooral bij het spelonderdeel erg handig.
- Ligplaats voor je hond: in principe is je hond slechts maximaal 4x een aantal minuten bezig (warming up, onderdeel lopen, cooling down) de rest van de dag kan het dus fijn zijn als hij ergens rustig kan liggen. Een bench (indien gekend) kan erg fijn zijn. In de auto zou kunnen mits niet te warm en de hond het gewend is. Een grondpen en een kleedje kan ook. Kies voor datgene wat je hond fijn vindt en gewend is.
- Water: vaak is er water en drinkbakken aanwezig op de wedstrijd maar zorg dat je zelf ook voldoende bij hebt. Zeker bij warm weer.
- Een tent: een tent kan erg fijn zijn om je spullen droog te hebben staan of uit de zon. In de tent krijgt je hond vaak ook iets minder prikkels mee. Kijk ook wat je zelf fijn vindt.

Trainen voor een wedstrijd

Extra trainen voor een wedstrijd is vaak niet echt nodig. Zorg dat je hond goed uitgerust aan een wedstrijd kan beginnen en zorg dus voor enkele rustdagen vooraf. Wat je wel kunt doen is op enkele wedstrijdelementen trainen zoals een fluitje, toeschouwers, stoelen langs de ring, etc.

Andere handige tips

Nog een aantal algemene handige tips.

- Zet je spullen de avond voor de wedstrijd klaar of al in de auto. Dat voorkomt stress op de ochtend van de wedstrijd en je voorkomt dat je dingen vergeet.
- Laat je hond minimaal twee uur voor de wedstrijd eten. Zelf sport je ook niet fijn met een volle maag maar ook niet op een lege maag.
- Zoek van tevoren de locatie op van de wedstrijd zodat je zeker niet te laat komt. Dat is niet alleen voor jezelf niet leuk maar ook voor de wedstrijdorganisatie niet fijn.

- Vraag eens rond op je trainingslocatie of er nog mensen meedoen aan de wedstrijd. Met een aantal bekende is een wedstrijd nóg gezelliger.

Hoofdstuk 6 Op de wedstrijd

Aanmelden

Als je aankomt bij de wedstrijdlocatie en je hond is voor de eerste behoeftes uitgelaten dan is het zaak om jezelf aan te melden bij het wedstrijdsecretariaat. Hier zal je een startnummer krijgen en er ligt een catalogus ter inzage. Deze catalogus heb je ook digitaal ontvangen, maar het kan handig zijn om een printje voor jezelf te maken.

Het startnummer bevestig je duidelijk op je lichaam.

De keurmeester zal elk onderdeel starten met een briefing waar hij nog even wat dingen wil verduidelijken.

De onderdelen

De soorten onderdelen

Tijdens een wedstrijd heb je de mogelijkheid om deel te nemen aan drie verschillende onderdelen: Het verplichte onderdeel, dirigeren en het spel.

Verplicht onderdeel

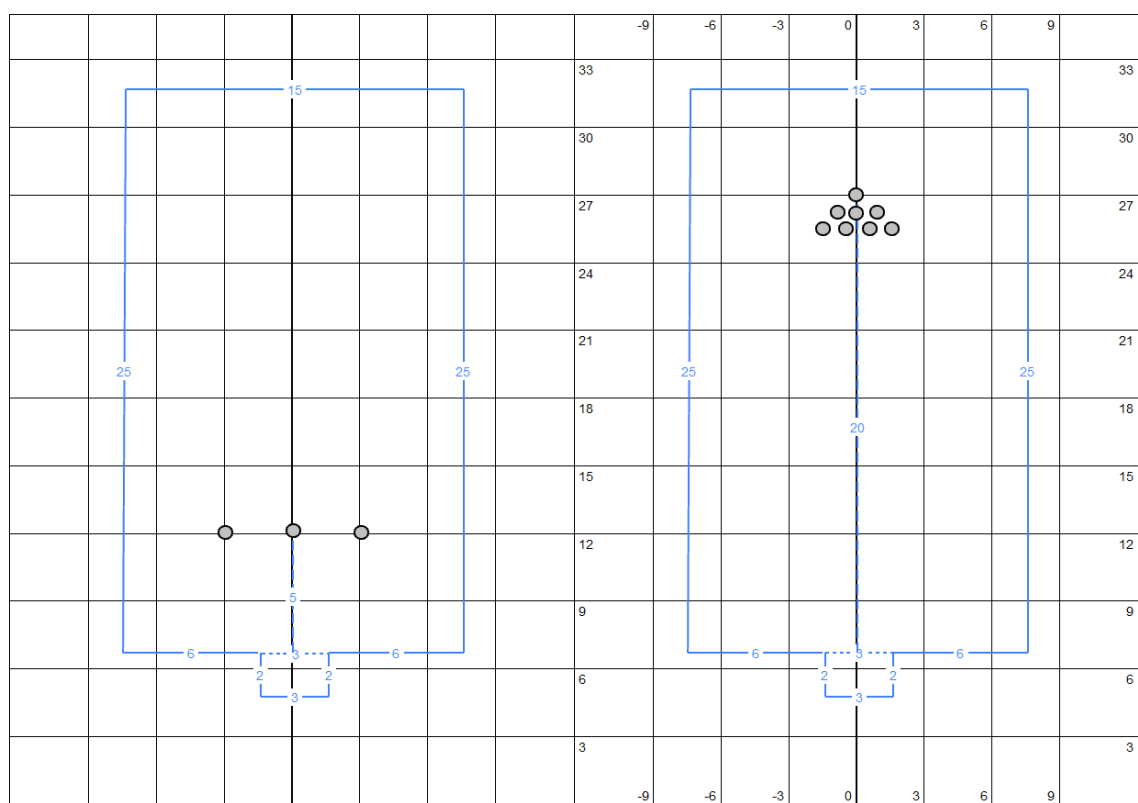
Bij het verplichte onderdeel liggen de ballen, met uitzondering van de Starter klasse, in een driehoek op een afstand behorende bij de klasse die men loopt. Bij de Starter klasse liggen er drie ballen naast elkaar met 3 meter afstand tussen de ballen.

Je hond start bij je in de goal, na het signaal van de keurmeester dat je mag starten mag je de hond 'Out' sturen. Je hond moet daar de 'out' positie voor twee seconden volhouden en mag na signaal van de keurmeester verder gaan met het duwen van de bal.

Je mag de hond 'out' sturen met maximaal twee signalen (extra signalen geven strafpunten). Deze signalen zorgen voor het sturen en stoppen van de hond. Er mag gebruikt gemaakt worden van stem, lichaamstaal of een fluitsignaal. Gecombineerde signalen op hetzelfde moment worden als één signaal gezien. Dus tegelijk met je arm verwijzen en één stemsignaal is één signaal. Als je daarna gaat wapperen met je arm wordt dat gezien als een tweede signaal.

De 'out' positie is binnen een radius van 1 meter waar de hond tot stilstand dient te komen (zowel zit, lig als sta is dus toegestaan). Perfect achter de bal moet dus niet, maar is voor het vervolg wel fijner.

Hieronder vindt je een schematische tekening van de opstelling bij de starters en de supertop klasse. Voor meer details verwijzen we naar het wedstrijdreglement.

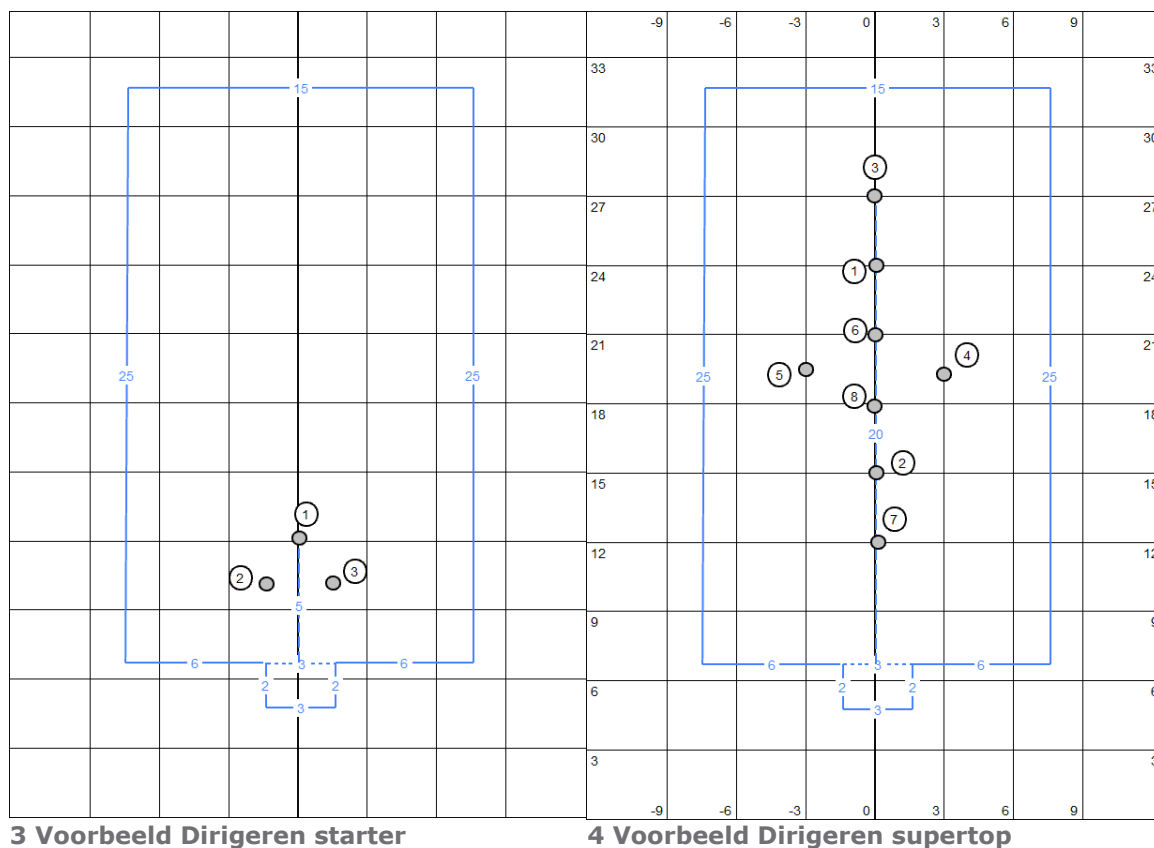


1 Opstelling Starter Verplicht onderdeel 2 Opstelling Supertop Verplicht onderdeel

Dirigeren

In het onderdeel dirigeren wordt getest of je je hond naar specifieke ballen toe kunt sturen. Hoe de ballen liggen kan variëren volgens de regels behorende bij de klasse die je loopt. Deze vindt je uitgebreid beschreven in het wedstrijdreglement.

We hebben hieronder enkele mogelijkheden uitgetekend voor zowel de starter als de supertop voor het onderdeel dirigeren. Maar er zijn nog veel meer mogelijkheden aangezien er rekening gehouden wordt met enkel een maximale afstand vanaf de goal en tussen de ballen.



Spel

Het spel is een creatieve manier om jezelf en je hond te testen op balbeheersing, impulscontrole en veelzijdigheid. Hier krijgt de keurmeester de creatieve hand om een spel met bijbehorende spelregels te verzinnen. Veiligheid voor baas en hond staan voorop. Afhankelijk van de mogelijkheid van de organisatie van de wedstrijd kan je dus diverse opzetjes tegenkomen, maar ook materiaal uit andere hondensporten.

Denk bijvoorbeeld aan een parcours door hoops uit de Hoopers sport of met een kleine bal door een tunnel. Of misschien wel om ter verste een bal halen. Denk dus creatief!

Zodra beschikbaar zullen we enkele voorbeelden vermelden in onze nieuwsbrief.

De fouten

Bij elk onderdeel start je met 100 punten, naarmate de uitvoering iets minder perfect gaat zullen er punten afgetrokken worden.

De puntentelling gaat als volgt:

- 5 punten bij een kleine fout
- 10 punten bij een handlersfout
- 25 punten bij een onderdeel fout of een grote fout

Een kleine fout wordt gegeven voor:

- a) Belonen buiten het goalgebied of aangegeven beloonzone.
- b) Tussendoor belonen. Enkel bij de klassen Gevorderd, Expert en Supertop.
- c) Combinatie overschrijdt de toegestane looptijd met 30sec.
- d) Het niet plaatsnemen binnen de 1 meter radius van de juiste bal.

Een handlersfout wordt gegeven voor:

- a) Extra signaal bij het 'out' sturen naar de juiste bal.
- b) De bal belandt buiten de ring.
- c) Combinatie overschrijdt de toegestane looptijd met 1min.

Een onderdeelfout wordt gegeven voor:

- a) Hond begint met het duwen van de verkeerde bal.
- b) De verkeerde bal komt in de goal.
- c) Handler verlaat de goal.
- d) Combinatie overschrijdt de toegestane looptijd met 1min30sec.

Een grote fout wordt gegeven voor:

- a) Opzettelijk de hond of de bal aanraken buiten het goalgebied of de beloonzone.
- b) De hond plast of poept in de ring.
- c) Combinatie overschrijdt de toegestane tijd met 2min.

Na het lopen van een onderdeel heb je dus een score tussen de 0 en 100 punten en een tijd of een diskwalificatie (al hopen we zeker niet dat laatste ;-)).

Onderdeeltijd

Voor elk onderdeel staat een onderdeeltijd (OT) voor het verplichte onderdeel is de OT per klasse bekend, maar voor het dirigeren en het spel wordt deze door de keurmeester vastgesteld aan de hand van de inhoud.

Indien de OT overschreden wordt dan heeft dit gevolgen voor je punten. Hoeveel vind je beschreven bij de fouten.

Bijna aan de beurt...

De wedstrijd is van start gegaan. Zorg dat je goed in de gaten houdt wanneer je aan de beurt bent en meld je op tijd aan de ring. Ben je niet op tijd bij de ring dan is in principe je beurt voorbij.

Zorg dat je hond voor die tijd een goede warming up heeft gehad en dat hij goed uitgelaten is. Bij de ring kan je nog wat korte warming up of aandachtsoefeningen doen terwijl je staat te wachten.

En dan is het een kwestie van niet te veel stressen maar je op je hond te focussen en plezier hebben.

Het onderdeel lopen

De ringmeester roept je in de ring en je neemt plaats in het doel. Zodra je in het doel staat zal de keurmeester fluiten dat je mag beginnen. Je hoeft niet direct te beginnen, je hebt de tijd, neem die dus ook.

Tijdens het lopen moet je alleen maar op je hond letten. De keurmeester zal je prestaties beoordelen.

De score en de eindklassering

De eindklassering per onderdeel wordt als volgt berekend:

- Stap 1: De combinaties worden gerangschikt op het aantal punten met het hoogst aantal punten bovenaan.
- Stap 2: Binnen de combinaties die hetzelfde aantal punten hebben wordt er gekeken naar de tijd, waarbij de tijden van beide ronden bij elkaar opgeteld worden. Een snellere combinatie wordt dan boven een langzamere combinatie geplaatst

Voor de overall eindklassering worden de resultaten van de drie onderdelen per klasse van een combinatie opgeteld. Hier heb je dan een score tussen de 0 en de 300 punten en een tijd. Vervolgens wordt de eindklassering hiervan op precies dezelfde wijze berekend.

Rekenvoorbeeld eindklassering

Startersklasse: Verplicht onderdeel OT: 2 minuten - Dirigeren OT: 3 minuten - Spel OT: 2,5 minuut

Combinatie A

Verplicht: 1x geen 'out' positie aangenomen, 1x extra signaal gegeven. 34sec10 = 15 strafpunten dus einduitslag 85 punten met 34 seconden 10 honderdsten

Dirigeren: foutloos. 2min3sec= einduitslag is 100 punten met 2 minuten 3 seconden

Spel: tijd overschreden met 30sec. 3min5sec5 = 5 strafpunten dus einduitslag is 95 punten met 3 minuten 5 seconden 5 honderdsten

Totaal aantal punten 280 punten, tijd 5 minuten 42 seconden 15 honderdsten

Combinatie B

Verplicht: foutloos 44sec67= einduitslag is 100 punten met 44 seconden 67 honderdsten

Dirigeren: 1 x verkeerde bal in goal 1min20sec5= 25 strafpunten dus einduitslag is 75 punten met 1 minuut 20 seconden 5 honderdsten

Spel: foutloos, 2min50sec3 = einduitslag 100 punten met 2 minuten 50 seconden 3 honderdsten

Totaal aantal punten 275 punten, tijd 4 minuten 54 seconden 75 honderdsten

Combinatie C

Verplicht: foutloos 55sec89 = einduitslag 100 punten met 55 seconden en 89 honderdsten

Dirigeren: foutloos, 2min56sec70 = einduitslag 100 punten met 2 minuten 56 seconden 70 honderdsten

Spel: 1x kleine fout, 2min20sec99 = einduitslag 95 punten met 2 minuten 20 seconden 99 honderdsten

Totaal aantal punten 295 punten, tijd 5 minuten 13 seconden 58 honderdsten

Eindklassering verplicht onderdeel

1e plaats: Combinatie C

2e plaats: Combinatie B

3e plaats: Combinatie A

Overall eindklassering Starterklasse

1e plaats: Combinatie C

2e plaats: Combinatie A

3e plaats: Combinatie

Na het onderdeel en de wedstrijd dag

Na elk onderdeel is het verstandig om je hond even uit te lopen (cooling down). De uitslagen zijn pas bekend als iedereen gelopen heeft en deze verwerkt zijn door het

wedstrijdsecretariaat. Er kan voor gekozen worden om de resultaten pas aan het einde van de dag bekend te maken.

Tussen de onderdelen die je loopt kan je kijken naar andere combinaties, kletsen met andere deelnemers, wat eten, even wandelen, net wat jij fijn vindt. Let wel altijd goed op wanneer het jouw beurt weer is, het kan niet altijd omgeroepen worden. Hoe lang een wedstrijd duurt hangt af van het aantal combinaties. Hoe meer inschrijvingen, hoe langer de dag duurt. Hou rekening met een volledige dag, dan valt het meestal mee.

Hoofdstuk 7 Wie kom je allemaal tegen

Een wedstrijd loop en organiseer je niet alleen. Er zijn meerdere mensen betrokken bij de wedstrijd.

De keurmeester: de keurmeester ontwerpt het dirigeer onderdeel en het spel en let er tijdens het lopen op dat de combinatie loopt volgens de gestelde regels van alle onderdelen. De keurmeester heeft de verantwoordelijkheid voor de inrichting van de ring. Daarnaast noteert hij de gelopen resultaten op een formulier.

Wedstrijdsecretaris: hier haal je je startnummer op en meestal verwerkt het secretariaat ook de uitslagen. Voor vragen omtrent de organisatie ga je hier vaak eerst naartoe. Ook afmelden voor een onderdeel doe je hier.

De ringmeester: de ringmeester houdt toezicht op de startvolgorde van de honden voor de start. Hij/zij roept de nummers om die zich moeten melden en houdt eventuele afmeldingen bij.

De ringhulpen: dit zijn de mensen die zorgen dat de ring weer hersteld wordt voor de volgende deelnemer. Tevens zorgt een ringhulp dat de resultaten formulieren bij de secretaris terecht komen.

Tijdwaarnemer: deze persoon zorgt dat de gelopen tijd geklokt wordt en correct doorgegeven wordt aan de keurmeester.

Niet onbelangrijk zijn natuurlijk je mededeelnemers en het publiek. Iedereen die zich op het wedstrijdterrein bevindt dient zich te houden aan de regels zoals die vermeld staan in het reglement. Dat betekent geen ruw gedrag tegenover de hond of elkaar; houdt de boel netjes, ruim je rommel op en volg de aanwijzingen van de organisatie op.

Hoofdstuk 8 Certificaten, diploma's en promotie

Naast het lopen voor dagprijzen kan je ook lopen voor het behalen van certificaten en diploma's.

Een certificaat kan je op elk onderdeel behalen als je minimaal 3 certificaatpunten voor dat onderdeel hebt gelopen. Een certificaatpunt behaal je met minimaal 80 punten op 1 onderdeel binnen 1 klasse. Na het behalen van een certificaat mag je voor dat onderdeel ook in een hogere klasse starten.

Bij het behalen van het certificaat van alle drie de onderdelen behaal je voor die klasse het allround diploma.

Je kan ook een diploma behalen door minimaal 9 certificaatpunten te behalen. Hiervan moet je dan minimaal 1 certificaatpunt behalen op elk onderdeel, de overige 6 punten mag je behalen naar keuze. Als je een klasse diploma gehaald hebt moet je de volgende wedstrijd een klasse hoger starten.

Je mag ook altijd eerder promoveren naar een hogere klasse op aanvraag bij TAC.

Rekenvoorbeeld certificaten/diploma's

Startersklasse: Verplicht onderdeel OT: 2 minuten - Dirigeren OT: 3 minuten - Spel OT: 2,5 minuut

Combinatie A

Verplicht: 1x geen 'out' positie aangenomen, 1x extra signaal gegeven. 34sec10 = 15 strafpunten dus einduitslag 85 punten met 34 seconden 10 honderdsten

Dirigeren: foutloos. 2min3sec= einduitslag is 100 punten met 2 minuten 3 seconden

Spel: tijd overschreden met 30sec. 3min5sec5 = 5 strafpunten dus einduitslag is 95 punten met 3 minuten 5 seconden 5 honderdsten

Totaal aantal punten 280 punten, tijd 5 minuten 42 seconden 15 honderdsten

Combinatie B

Verplicht: foutloos 44sec67= einduitslag is 100 punten met 44 seconden 67 honderdsten

Dirigeren: 1 x verkeerde bal in goal 1min20sec5= 25 strafpunten dus einduitslag is 75 punten met 1 minuut 20 seconden 5 honderdsten

Spel: foutloos, 2min50sec3 = einduitslag 100 punten met 2 minuten 50 seconden 3 honderdsten

Totaal aantal punten 275 punten, tijd 4 minuten 54 seconden 75 honderdsten

Combinatie C

Verplicht: foutloos 55sec89 = einduitslag 100 punten met 55 seconden en 89 honderdsten

Dirigeren: foutloos, 2min56sec70 = einduitslag 100 punten met 2 minuten 56 seconden 70 honderdsten

Spel: 1x kleine fout, 2min20sec99 = einduitslag 95 punten met 2 minuten 20 seconden 99 honderdsten

Totaal aantal punten 295 punten, tijd 5 minuten 13 seconden 58 honderdsten

Certificaatpunten (CP)

Combinatie A: 1 CP verplicht, 1 CP dirigeren, 1 CP spel

Combinatie B: 1 CP Verplicht 1 CP spel

Combinatie C: 1 CP verplicht, 1 CP dirigeren, 1 CP spel

Hoofdstuk 9 Tot slot

We hopen dat je een beter beeld hebt gekregen van een wedstrijd. En wat je zoal kunt tegenkomen. Heb je aanvullingen voor deze handleiding dan vernemen we het graag!

Met vriendelijke groet,

Treibball Academie & Competitie