



Special Olympics Belgium

# Floorbal: Skills

*Januari 2018*

**Special Olympics**  
Belgium





## FLOORBAL: SKILLS

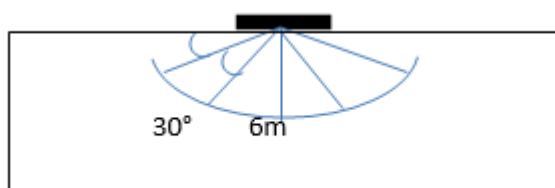
### Individuele skills-competitie (ISC)

Deze competitie bestaat uit vier proeven: **schieten op doel, passen & ontvangen, dribbel (stickhandeling), nauwkeurig schieten op doel.**

De spelers dienen een selectieronde af te leggen waarbij elke atleet elke proef uitvoert. De totale score van de vier proeven kan ook worden gebruikt om spelers in te delen naar niveau met het oog op de competitieronde zodanig dat atleten met vergelijkbare niveaus het tegen elkaar opnemen en de competitie eerlijk verloopt. In de competitieronde voert elke atleet elke proef éénmaal uit.

### 1. Schieten op doel

- a) Doel: het evalueren van de nauwkeurigheid en de kracht waarmee een atleet schiet op doel, evenals de mogelijkheid van een atleet tot het scoren van een doelpunt uit verschillende hoeken onder een bepaalde tijdsdruk.
- b) Uitrusting: stick, 5 ballen, tape, stopwatch, doel.
- c) Beschrijving: de atleet schiet op doel vanuit 5 verschillende posities rond het doel. De verschillende posities betreffen de eindpunten van de vijf 6 meter lange lijnen. Deze lijnen starten vanuit een gemeenschappelijk punt in het centrum van de doellijn. Elke straal is zodanig getekend dat er steeds een hoek van 30 graden ontstaat ten opzichte van de doellijn en/of ten opzichte van een andere straal. Er wordt de atleet een tijdslimiet opgelegd van 20 seconden om alle ballen op doel te schieten. Op elke positie dient een bal klaar te liggen vooraleer de atleet start. De atleet mag starten waar hij wil.



- d) Puntentelling: elke bal die de doellijn volledig overschrijdt en dus in het doel terecht komt is 5 punten waard. De uiteindelijke score betreft het totaal aantal behaalde punten voor de 5 doelpogingen. De atleet kan dus maximum 25 punten scoren. (Als de bal gehinderd wordt door een eerder gespeelde bal en de scheidsrechter oordeelt dat deze bal in het doel had gerold, mogen 5 punten toegekend worden.)

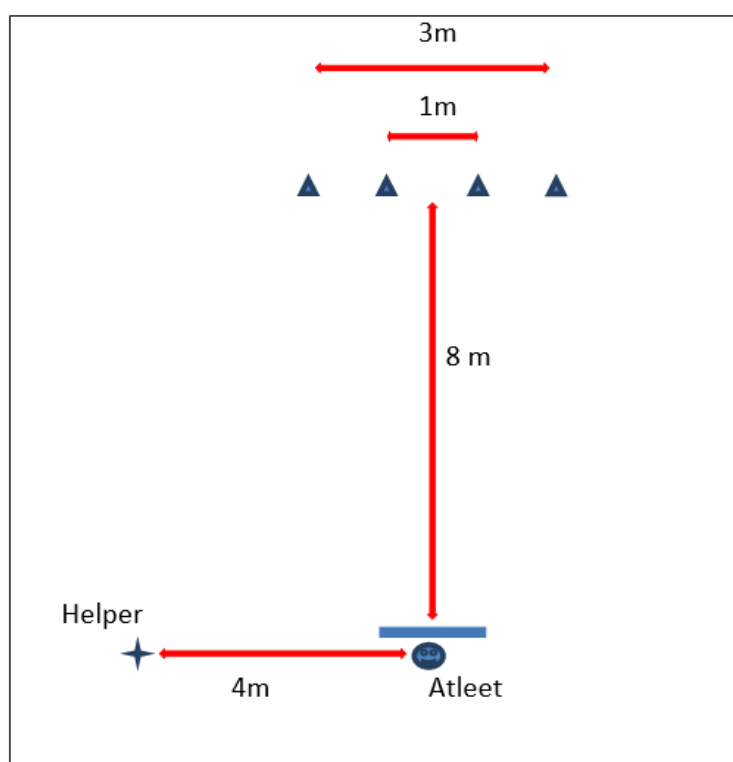
Vb.: atleet schiet op positie 1,3 en 4 in doel binnen de 20 seconden  
 $= 5 + 0 + 5 + 5 + 0 = 15$  punten





## 2. Passen & ontvangen

- a) Doel: de controle en nauwkeurigheid van de atleet bij het ontvangen en passen van de bal evalueren.
- b) Uitrusting: stick, bal, tape, kegels.
- c) Beschrijving: de atleet ontvangt de bal van een helper die zich op het 4-m kenteken bevindt, willekeurig links of recht. De atleet dient de bal te stoppen alvorens een pass uit te voeren van achter de lijn waar hij de bal ontvangen heeft tussen de twee centrale kegels die geplaatst zijn op een afstand van 8m. De atleet krijgt 5 pogingen en kan maximum 25 punten behalen.



### d) Puntentelling:

- 1) 0 punten: geen contact met de bal
- 2) 1 punt: contact van de bal maar niet gecontroleerd
- 3) 2 punten: controle van de bal maar geen pass
- 4) 3 punten: controle en passen van de bal buiten de 3-m zone
- 5) 4 punten: controle en passen van de bal binnen de 3-m zone
- 6) 5 punten: controle en passen van de bal binnen de 1-m zone

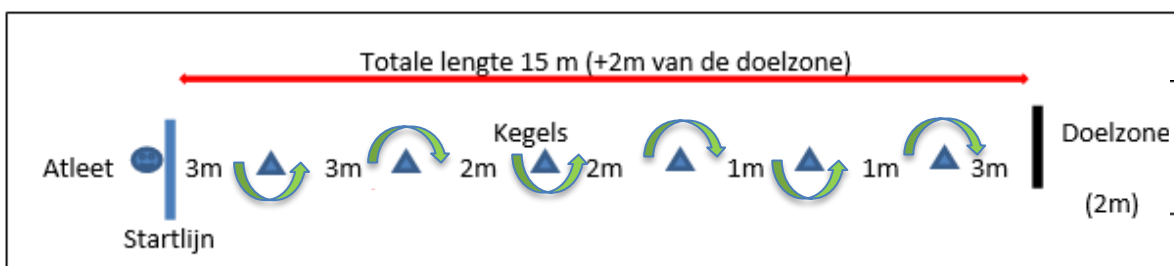
Vb.:  $3 + 4 + 2 + 3 + 5 = 17$  punten





### 3. Dribbel (stickhandeling)

- Doel: evalueren van de snelheid en capaciteit van de atleet wat betreft balhandeling.
- Uitrusting: stick, bal, 8 kegels, tape, stopwatch, doel.
- Beschrijving: de atleet leidt de bal met de stick vanaf de startlijn en slalomt tussen de kegels. Vervolgens schiet de atleet de bal naar het doel. De afstand van het parcours vanaf de start tot aan de doelzone bedraagt 15m. De kegels dienen geplaatst te worden op 1 rechte lijn met een tussenafstand variërend van 1m tot 3m. De klok stopt van zodra de bal de doellijn overschrijdt.



- Puntentelling: de tijd die de atleet nodig heeft om het parcours te voltooien wordt afgetrokken van de 25 beginpunten. Maximaal 25 punten kunnen afgetrokken worden. Elke kegel die overgeslagen wordt, resulteert in de aftrek van 3 punten. Wanneer de atleet een doelpunt maakt, krijgt hij of zij 5 punten bonus.

Vb.: atleet doet er 26 seconden over en slaat 1 kegel over en maakt een doelpunt.

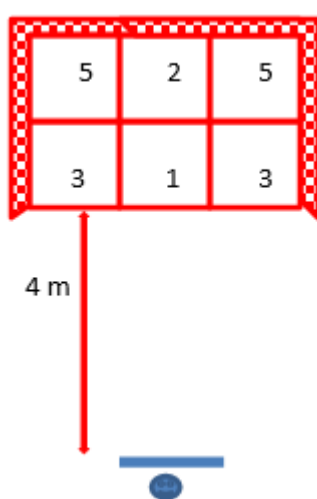
$$= 25 - 25 (\text{tijd}) - 3 (\text{kegel}) + 5 (\text{doelpunt}) = 2 \text{ punten}$$





#### 4. Nauwkeurig schieten op doel

- Doel: evalueren van de nauwkeurigheid, kracht en bekwaamheid van de atleet om te scoren in specifieke delen van het doel.
- Uitrusting: stick, bal, doel, tape of touw.
- Beschrijving: de atleet onderneemt 5 doelpogingen van achter een lijn die 4m verwijderd is van het doel. De atleet staat recht voor het doel. Het doel wordt onderverdeeld in 6 secties aan de hand van touw of tape. De verticale touwen of tape worden opgehangen op 45cm van elke doelpaal.



- Puntentelling:
  - Het doel is onderverdeeld in verschillende secties. De puntentoekenning per sectie is als volgt:
    - 5 punten voor elke doelpoging die in de bovenste hoeken van het doel belandt.
    - 3 punten voor elke doelpoging die in de onderste hoeken van het doel belandt.
    - 2 punten voor elke doelpoging die in de bovenste, middelste sectie belandt.
    - 1 punt voor elke doelpoging die in de onderste, middelste sectie belandt.
  - Elk schot dient de doellijn volledig te overschrijden vooraleer de atleet een punt toegekend krijgt, behalve als dit belet wordt door toedoen van het touw of de tape. Wanneer dit het geval is, krijgt de atleet een punt toegekend dat overeenstemt met de sectie dat het minste punten vertegenwoordigt. De score betreft het totaal van de 5 doelpogingen (maximum 25 punten).

Vb.:  $3 + 5 + 1 + 1 + 5 = 15$  punten

