

## Handboek Jeugdcompetitie 2024-2025

### Inhoud

Handboek competitie .....	1
Introductie .....	2
Niveau bepalen.....	3
Aanmelden .....	3
Teamsamenstelling.....	6
Spelregels .....	7
Inhuur hal .....	8
Materialen .....	9
Begeleiding .....	10
Bijlage .....	11

## **Introductie**

Het spelen van competitie is een zeer waardevolle toevoeging in de ontwikkeling van ieder kind. Vanuit Badminton Nederland (BN) stimuleren we de deelname aan competitie dan ook op verschillende wijzen. Een van de manieren om competitie te stimuleren is dat we vanaf het seizoen 2023-2024 nieuwe competitievormen voor de verschillende stadia van ontwikkeling hebben opgesteld. Dit ter verhoging van het plezier en de beleving van alle stakeholders: de club, de ouder en bovenal het kind.

Wanneer je als vereniging aan de slag gaat met jeugdcompetitie komt er een hoop op je af. In de huidige vorm is er per categorie ook een ander setje regels, wat het in eerste instantie wat complexer kan maken. Zeker wanneer je geen ervaren hebt met de jeugdcompetitie kan het een uitdaging zijn dit wel op te starten. Om de drempel voor iedereen zo laag mogelijk te maken en deelname te stimuleren is dit document tot stand gekomen. Het doel van het handboek jeugdcompetitie is je als vereniging, begeleider en ouder te ondersteunen bij de organisatie van jeugdcompetitie. Het document neemt je stapsgewijs mee in de organisatie.

Veel plezier met de jeugdcompetitie!

## Niveau bepalen

Een van de pijlers voor een aantrekkelijke competitie is dat wedstrijden spannend zijn. Om ervoor te zorgen dat het niveau zo veel als mogelijk gelijk is, is de bepaling van het niveau belangrijk. Ieder kind ontwikkelt zich op zijn/haar eigen tempo. Zeker in de fase van de pubertijd heeft de groeispuurt een grote invloed hierop. Waar het ene kind van 12 jaar al bijna 16 jaar lijkt, lijkt een ander kind nog maar 9 jaar te zijn. Er kan dus een groot verschil zitten tussen wat we noemen kalenderleeftijd en biologische leeftijd. Competitie is een plek waar kinderen zich moeten ontwikkelen, en bij de jongste jeugd met name op techniek. Te snel overschakelen naar een groter veld kan tot gevolg hebben dat kinderen teveel op kracht gaan spelen, sturen speelt een minder grote rol omdat de ruimtes groter worden, waardoor de ontwikkeling van de techniek achterblijft. In de bepaling van het niveau speelt de trainer een belangrijke rol, die ziet naast het huidige niveau ook de groei en potentie.

Vanaf niveau B kan gekozen worden voor veren shuttles, bij niveau A is dat verplicht. Omdat veren shuttles een extra kostenpost met zich meebrengen, is hier voor lagere niveaus niet voor gekozen. Hier wordt met nylon shuttles gespeeld. In het kader van de ontwikkeling van het spelniveau van het kind is de keuze voor veren shuttles wel een factor om rekening mee te houden en als club over na te denken. Wanneer het niveau van een team erom vraagt met veren shuttles te spelen, moet er ook een plan voor zijn.

Als kapstok voor de bepaling van niveau hebben we de volgende tabel toegevoegd:

<b>CATEGORIE</b>	<b>VERGELIJKBAAR MET</b>
<b>ZILVER</b> (U11)	Opstap
<b>GOUD</b> (U13)	Beginner
<b>D</b> (U15-U19)	Beginner
<b>C</b> (U15-U19)	Semi-gevorderd
<b>B</b> (U15-U19)	Gevorderd
<b>A</b> (U15-U19)	Vergevorderd

Een gedetailleerdere uitleg per niveau is te vinden in het document '[niveau-indicatie](#)'.

## Aanmelden

Kinderen ontwikkelen ieder op eigen snelheid. De fysieke en mentale ontwikkeling van het kind is een sterke indicatie voor de indeling van de competitie. Uiteindelijk is het niveau bepalend in de keuze voor categorie. Wanneer kinderen voor het eerst inschrijven is het niveau vooral een inschatting, daarna is het aan de hand van de resultaten en ontwikkeling van het kind makkelijker te bepalen welk niveau passend is. Vanuit de basis werken we met onderstaand schema, deze is puur indicatief.

CATEGORIE	MINIMUM AANTAL SPELERS	GENDERNEUTRALE TEAMS	VERGELIJKBAAR MET
<b>ZILVER</b> (U11)	3	JA	Opstap
<b>GOUD</b> (U13)	3	JA	Beginner
<b>D</b> (U15-U19)	3	JA	Beginner
<b>C</b> (U15-U19)	4	JA	Semi-gevorderd
<b>B</b> (U15-U19)	4	JA	Gevorderd
<b>A</b> (U15-U19)	4	NEE	Vergevorderd

Het aanmelden van teams gaat via de vereniging. Spelers kunnen bij hun trainer aangeven dat zij competitie willen spelen. Ook kan de trainer de spelers enthousiasmeren voor het spelen van competitie. Uiteindelijk kan de ccp'er van de vereniging via [badmintoninschrijven.nl](http://badmintoninschrijven.nl) teams aanmelden voor de jeugdcompetitie.

Bij het aanmelden op [badmintoninschrijven.nl](http://badmintoninschrijven.nl) doorloop je de volgende stappen:

1. Principieel niet op zondag: ja of nee
2. Met welke shuttles speelt uw vereniging: vul hier de shuttle in die jullie gebruiken
3. Beheer ccp'ers: vul hier de gegevens in van de ccp'er(s)
4. Beheer Sporthallen: vul hier de gegevens van de sporthal(-len) in waar gespeeld wordt
5. Beheer Accommodaties: vul hier de dag(en) en tijd(en) in waarop gespeeld kan worden
6. Competitie ccp en aantal teams: vul per categorie in hoeveel teams je wilt inschrijven en welke ccp'er aan de categorie verbonden zijn
7. Teams: geef per team aan in welke sporthal ze spelen en op welke tijd
8. Speelsleutels: geef hier aan of je een gelijke speelsleutel, tegengestelde speelsleutel of speelsleutel op reisafstand wilt. Geef ook aan hoeveel banen er beschikbaar zijn. Tot slot kan je bij de toelichting aangeven of je een gelijke speelsleutel wilt aan het team uit de Bondscompetitie (mits van toepassing), ook kan je bij de toelichting aangeven of je dezelfde voorkeur van speelsleutel wilt in fase 2.
9. Indienen: controleer de gegevens en dien je inschrijving in!

Na het sluiten van de inschrijvingen wordt een concept indeling gemaakt. Deze indeling gebeurt op basis van de reisafstand en speelsleutel en zal medio juni naar verenigingen worden gestuurd. Verenigingen krijgen dan de gelegenheid om te reageren op dit concept. Na het verwerken van de opmerkingen van de verenigingen wordt er een definitieve indeling gemaakt.

Voor fase 2 kunnen verenigingen extra teams aanmelden. Teams die meededen in fase 1 zijn automatisch ook voor fase 2 ingeschreven. Medio oktober zal de inschrijvingsperiode zijn voor fase 2.

In de bijlage is het speelsleutelschema toegevoegd.

Verenigingen die een Bamito FUNdag willen organiseren, kunnen dit aangeven bij [jeugdcompetitie@badminton.nl](mailto:jeugdcompetitie@badminton.nl). Samen met het jeugdcompetitieteam kan de organisator zijn Bamito FUNdag op badminton.nl zetten. In dit geval komt er een mooi overzicht van de verschillende FUNdagen die worden georganiseerd.

## Teamsamenstelling

Wanneer je een team op wil geven voor de competitie moet je allereerst weten hoeveel kinderen je nodig hebt voor een team. Ook is het van belang te weten of je team uit jongens en meisjes moet bestaan, of dat gender niet uit maakt. In onderstaande tabel kun je zien per niveau hoe je een team samenstelt. In het volgende hoofdstuk gaan we verder in op de niveaus. Bij de categorieën zie je de leeftijden benoemd als vertrekpunt om je team samen te stellen. Om spannende wedstrijden te krijgen is het niveau uiteindelijk bepalend in de samenstelling van een team. Overweging is in de samenstelling ook te kijken naar leeftijden onderling. Probeer hier als vereniging zo veel als mogelijk rekening mee te houden dat kinderen graag met vriendjes en vriendinnetjes spelen.

CATEGORIE	MINIMUM AANTAL SPELERS	GENDERNEUT RALE TEAMS	AANTAL PARTIJEN	SHUTTLE
<b>ZILVER</b> (U11)	3	JA	6	Nylon
<b>GOUD</b> (U13)	3	JA	6	Nylon
<b>D</b> (U15-U19)	3	JA	6	Nylon
<b>C</b> (U15-U19)	4	JA	8	Nylon
<b>B</b> (U15-U19)	4	JA	8	Nylon en Veer
<b>A</b> (U15-U19)	4	NEE	8	Veer

Nadat teams zijn ingeschreven en de competitie indeling definitief is en op [badmintonnederland.toernooi.nl](http://badmintonnederland.toernooi.nl) staat, kan de ccp'er spelers toevoegen aan de ingeschreven teams. Geef per team het minimale aantal spelers op, dat hierboven in de tabel benoemt staat. Een speler moet lid zijn om deel te kunnen nemen aan de competitie, zorg er dus voor dat spelers tijdig zijn aangemeld!

## Spelregels

Wanneer je start met jeugdcompetitie is het voor de teams van belang dat de spelregels van tevoren goed helder zijn gemaakt. Voor iedere fase van de ontwikkeling van de kinderen zijn de regels van de wedstrijdvormen aangepast aan de ontwikkeling van het kind. Hierbij wordt onder andere rekening gehouden met hun fysieke en mentale ontwikkeling.

Aanpassing van het veld is een van de veranderingen die is doorgevoerd. Zo werken we in categorie Zilver met kleinere velden zodat er sneller een rally gespeeld kan worden. De afstanden zijn minder groot, en daarmee krijgen kinderen meer tijd om een goed raakpunt te creëren. Er is minder beweging nodig, waardoor raak slaan gestimuleerd wordt. Door deze maatregel neemt het plezier toe en zal de ontwikkeling sneller gaan. Aangezien er minder kracht nodig is om de shuttle naar het achterveld te slaan, kan meer focus gelegd worden op een ontspannen arm. In de bijlage zijn plattegronden toegevoegd, waarin is weergegeven welk deel van het veld wordt gebruikt voor een categorie bij het enkelspel, dubbel- en gemengd spel.

Puntentelling is op alle niveaus vanaf Zilver en hoger op basis van rallypoint. Wel is de puntentelling opgebouwd aan de hand van de ontwikkeling van het kind. Jongere kinderen hebben een kortere aandachtsboog en spelen daarom kortere wedstrijden. Hierin zit een opbouw naar de puntentelling van officiële wedstrijden voor senioren.

Hieronder volgen de verschillende infographics van de te onderscheiden categorieën.

[Categorie Brons](#)

[Categorie Zilver](#)

[Categorie Goud](#)

[Categorie D](#)

[Categorie C](#)

[Categorie B](#)

[Categorie A](#)

## Inhuur hal

Aan de hand van de inschrijving voor de competitie bepaal je hoeveel banen je nodig hebt en voor hoe lang je deze wil inhuren. Ingeschatte tijd per categorie is weergegeven in de onderstaande tabel. Deze tijden zijn indicatief.

Categorie	Minimum aantal spelers	Aantal partijen	Score systeem	Speeltijd op basis van 1 baan
<b>Zilver</b> (U11)	3	6	3 games tot 11 (uitloop tot 15)	1 - 1,5 uur
<b>Goud</b> (U13)	3	6	3 games tot 15 (uitloop tot 21)	2 - 2,5 uur
<b>D</b> (U15-U19)	3	6	3 games tot 21 (uitloop tot 30)	2,5 - 3 uur
<b>C</b> (U15-U19)	4	8	3 games tot 21 (uitloop tot 30)	3 - 4 uur
<b>B</b> (U15-U19)	4	8	3 games tot 21 (uitloop tot 30)	3,5 - 4,5 uur
<b>A</b> (U15-U19)	4	8	3 games tot 21 (uitloop tot 30)	3,5 - 4,5 uur

Neem zeker in eerste instantie ruim de tijd in verband met de op- en afbouw van de banen en overige spullen in de zaal. Wanneer je kiest voor een wisselbaan met meerdere teams zijn de tijden uiteraard korter.



## **Materialen**

Voordat de teams arriveren die competitie gaan spelen moet een aantal zaken op orde zijn. Hiervoor is het goed om te checken of alle materialen aanwezig zijn.

- netpalen, op iedere buitenste zijlijn van het veld 1
- shuttles, een koker per team
- telborden, per baan 1
- nummering voor banen
- infographics, van alle aanwezige competitie niveaus
- bewegwijzering, een plattegrond met duidelijke vermelding op welke baan de wedstrijden gespeeld worden
- Bamito brons spelmateriaal
- banken/zitplekken voor publiek en spelers
- pen en opstellingsformulier (zie bijlage)
- bondsnummers spelers

## **Begeleiding**

### Teambegeleider

Per team is er minimaal één ouder of begeleider aanwezig. De begeleiding van een team is per niveau en leeftijd verschillend. De begeleiding in de jeugdcompetitie heeft een sterk opvoedkundig karakter. Daarmee is de begeleiding tijdens jeugdcompetitie ook vooral ondersteunend van aard. Begeleiders van het team zijn bekend met de regels.

### Hoofd competitie

Hoofd competitie zorgt voor heldere bewegwijzering en goede opvang van de teams. Banen liggen klaar met alle materialen zodat de competitie op tijd kan beginnen.

### Coach

Coaching tijdens jeugdcompetitie is te allen tijden positief en stimulerend van aard. Coachen is toegestaan tijdens de wissels van kant. Op hogere niveaus is er ook gelegenheid bij de rust op 11 punten.

**Bijlage**  
Speelsleutelschema

Speelweek	Week / jaar	Jeugdcompetitie	Speelsleutelschema's 2 fasen jeugdcompetitie					
			1	2	3	4	5	
<b>Begin fase 1</b>								
26 aug - 1 sept	2024-35	<b>Reserve</b>						
2 - 8 sept	2024-36	<b>Reserve</b>						
9 - 15 sept	2024-37	Ronde 1	3-1	2-4	3-1	2-4		
16 - 22 sept	2024-38	Ronde 2	1-4	5-2		1-4	5-2	
23 - 29 sept	2024-39	Ronde 3		2-3	2-3	4-5	4-5	
30 sept - 6 okt	2024-40	Ronde 4	1-2	1-2	3-5		3-5	
7 - 13 okt	2024-41	Ronde 5	5-1		4-3	4-3	5-1	
14 - 20 okt	2024-42	<b>Reserve</b>						
21 - 27 okt	2024-43	herfst vakantie Z / YDO						
28 okt - 3 nov	2024-44	herfst vakantie M, N						
4 - 10 nov	2024-45							
11 - 17 nov	2024-46							
18 - 24 nov	2024-47							
25 nov - 1 dec	2024-48							
<b>Begin fase 2</b>			<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
2 - 8 dec	2024-49	Ronde 6 (start fase 2)	3-1	5-2	3-1	6-4	5-2	6-4
9 - 15 dec	2024-50	Ronde 7	1-5	2-6	4-3	4-3	1-5	2-6
16 - 22 dec	2024-51	<b>Reserve</b> (Kerstvakantie)						
23 - 29 dec	2024-52	Kerstvakantie						
30 dec - 5 jan	2025-01	<b>Reserve</b> (Kerstvakantie)						
6 - 12 jan	2025-02	Ronde 8	1-2	1-2	3-6	5-4	5-4	3-6
13 - 19 jan	2025-03	Ronde 9	4-1	3-2	3-2	4-1	6-5	6-5
20 - 26 jan	2025-04	Ronde 10	1-6	2-4	5-3	2-4	5-3	1-6
27 jan - 2 feb	2025-05	Vrije week i.v.m. NK						
3 - 9 feb	2025-06	Ronde 11	2-1	2-1	6-3	4-5	4-5	6-3
10 - 16 feb	2025-07	Ronde 12	1-3	2-5	1-3	4-6	2-5	4-6
17 - 23 feb	2025-08	Voorjaarsvakantie N						
24 feb - 2 mrt	2025-09	Voorjaarsvakantie Z, M						
3 - 9 mrt	2025-10	Ronde 13	5-1	6-2	3-4	3-4	5-1	6-2
10 - 16 mrt	2025-11	Ronde 14	1-4	2-3	2-3	1-4	5-6	5-6
17 - 23 mrt	2025-12	Ronde 15	6-1	4-2	3-5	4-2	3-5	6-1
24 - 30 mrt	2025-13	<b>Reserve</b>						
<b>Einde Jeugdcompetitie</b>								

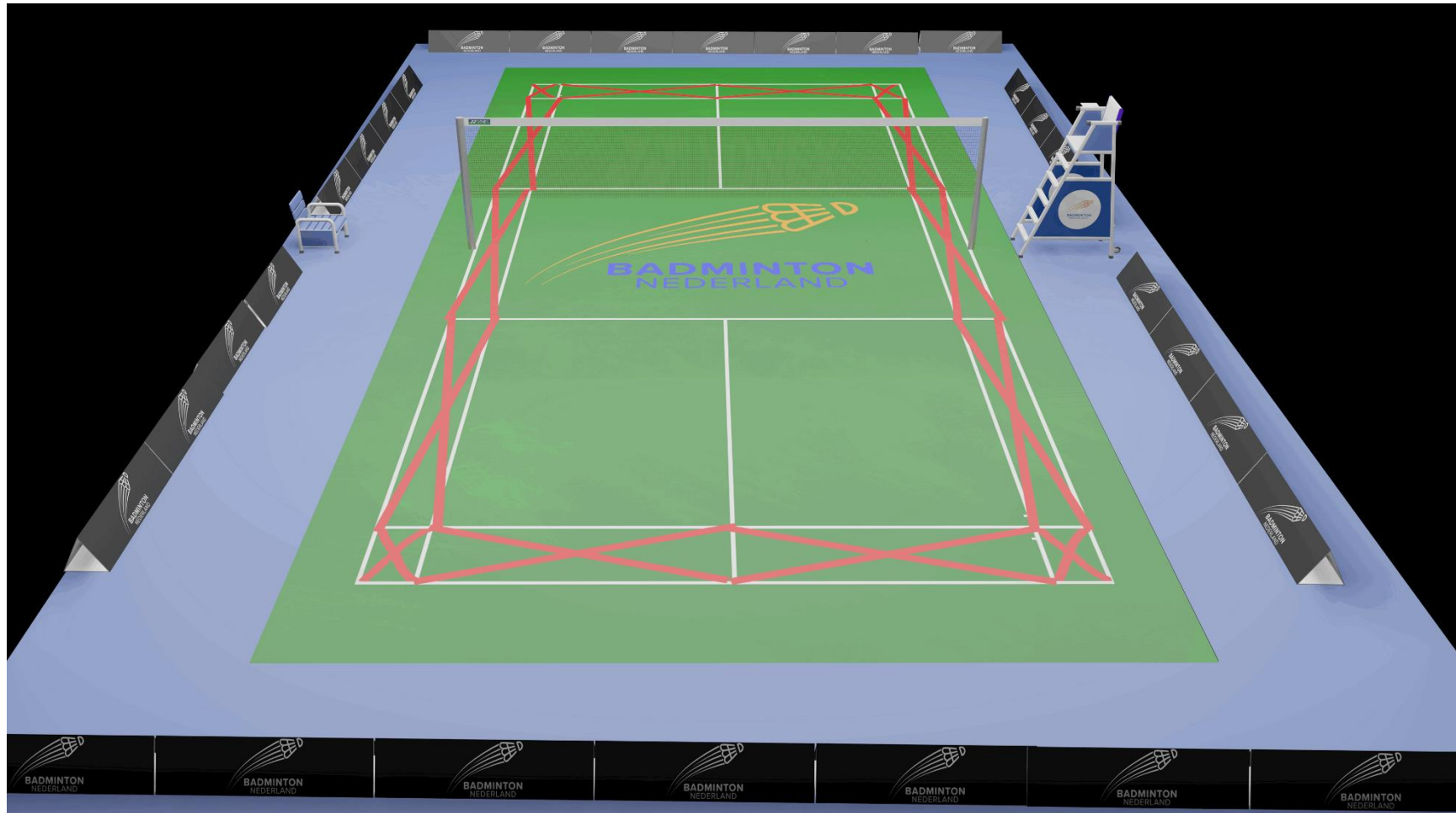


## Wedstrijdformulieren

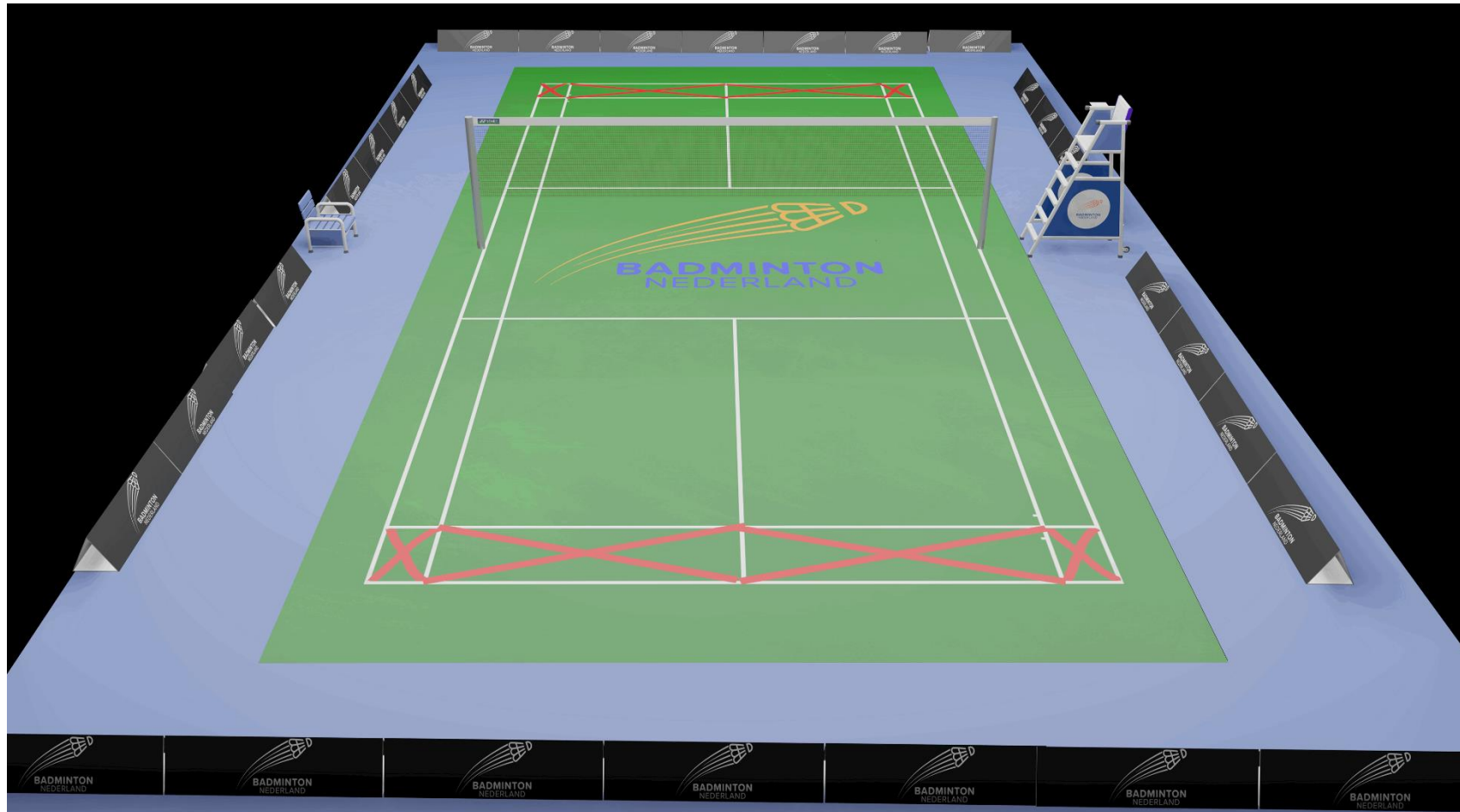
De wedstrijdformulieren voor de verschillende categorieën in de jeugdcompetitie zijn te vinden via de volgende link:

<https://foysprod.blob.core.windows.net/fff882b5-c848-450d-896c-52ac7c056bdd/7635f757-3995-4ead-8a1b-c03de9fb10e4.pdf>

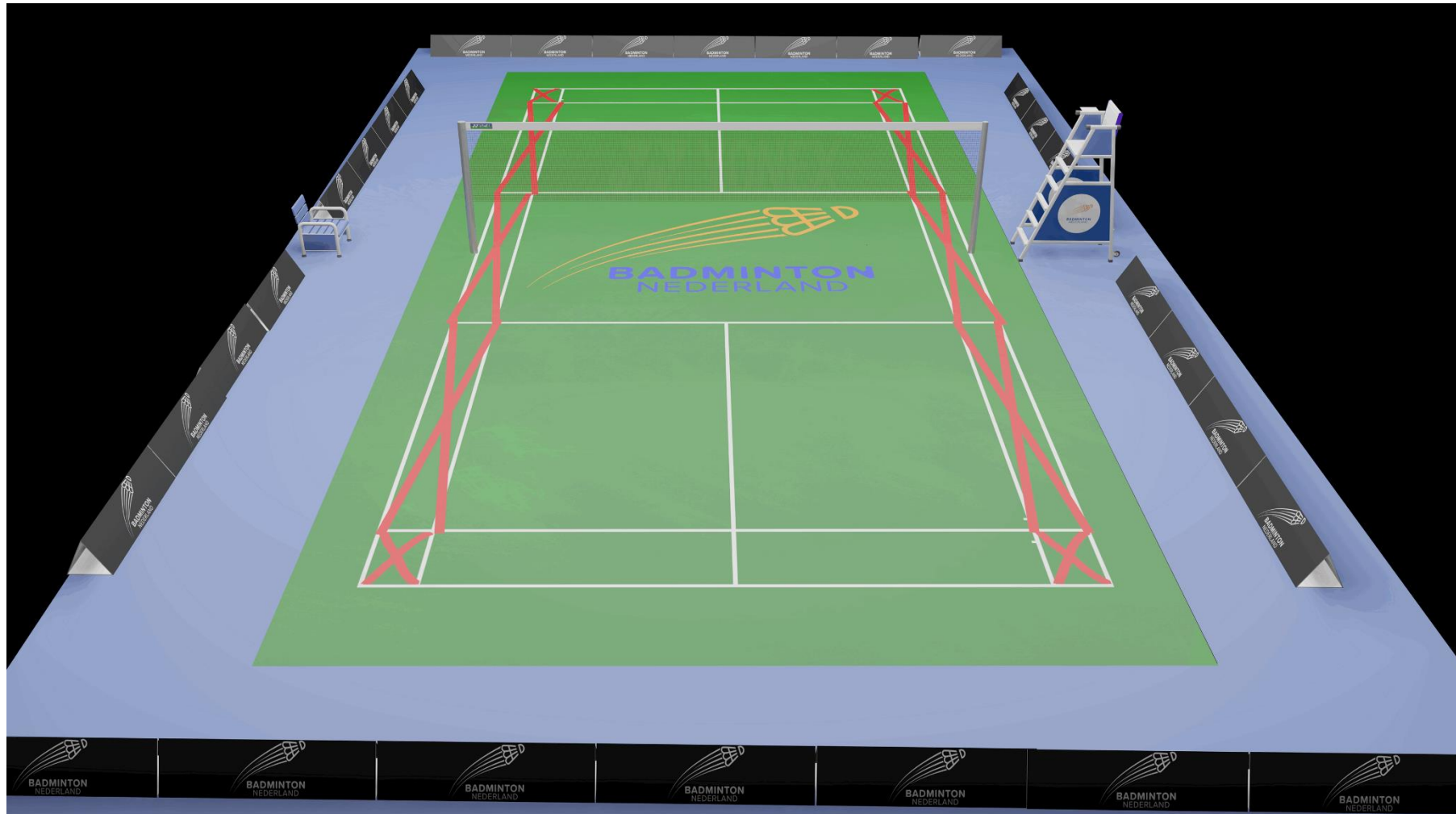
Plattegrond speelveld  
Categorie Zilver enkelspel



Categorie Zilver dubbel- en gemengd spel



Categorie Goud, D, C, B & A enkelspel



Categorie Goud, D, C, B & A dubbel- en gemengd spel

