



4Korfbal – Een gids voor spelleiders

Met dank aan Dalto/Klaverblad Verzekeringen en PKC/Vertom



Foto: Elke de Gram

1. Algemene aandachtspunten

- Kom in sportkleding (afwijkend van de verenigingskleuren van beide teams)
- Wees minimaal 15 minuten van tevoren aanwezig
- Controleer het veld en zorg voor een vrije zone van minimaal 1 meter rondom het veld
- Zorg dat je weet welke teams er spelen
- Zorg voor een fluit, pen en papier en een stopwatch
- Stel jezelf voor aan de coaches
- Zorg dat je weet hoe de KNKV-app werkt, want hierin controleer je de opstellingen en leg je de wedstrijd vast



2. Spelleider of scheidsrechter?

Bij 4Korfbal ben je eigenlijk niet echt een scheidsrechter, maar meer een **spelleider**. Je bent een soort extra coach in het veld.

- Als je fluit, is het heel belangrijk dat je luid en duidelijk fluit en uitlegt waarvoor je gefloten hebt. Zie het voorbeeld hiernaast.
- Zorg er verder voor dat je dicht bij het spel staat en met het spel mee beweegt. Zo heb je het beste overzicht.
- Het is niet erg om soms te twifelen. Zo lang je je keuzes duidelijk uitlegt, zullen de spelers, coaches en het publiek dit accepteren

Voorbeeld

Een van de spelers van team A tikt per ongeluk de bal uit de handen bij een van de spelers uit team B. Daardoor kan team A de bal onderscheppen. Jij fluit en legt uit dat de speler uit team B de bal als eerste vast had en geeft aan dat die speler de bal terugkrijgt. Het makkelijkst is om de bal zelf aan de speler te geven die de bal gaat uitnemen. Staan alle spelers weer op hun positie? Dan fluit je in, zodat het spel verder kan gaan.



3. Algemene spelregels

Verdedigd schieten*

***Let op:** in de blauwe categorie is verdedigd schieten toegestaan

Het is verdedigd als een speler die verdedigt aan de volgende 4 voorwaarden voldoet:

1. De verdediger is dichterbij de paal dan de tegenstander
2. De verdediger moet proberen de bal te blokkeren
3. De verdediger moet rechtopstaand de aanvaller kunnen aanraken
4. De verdediger moet de aanvaller aankijken

Vaak wordt er te snel afgefloten voor verdedigd. Twee veelvoorkomende voorbeelden zijn:

- *De handen zijn wel omhoog, maar de verdediger probeert de bal niet te blokkeren*
- *De handen zijn wel omhoog, maar de verdediger staat te ver weg om de tegenstander aan te kunnen raken*

In deze gevallen gaat het spel gewoon door.



3. Algemene spelregels

Strafworp

Een strafworp geef je als er een duidelijke scoringskans verloren gaat door een overtreding. Leg altijd duidelijk uit waarom je de strafworp geeft.

Veelvoorkomende voorbeelden zijn:

- *Een speler wordt bij een doelpoging omver of in de rug gelopen*
- *De armbeweging van een speler wordt tijdens het schieten geblokkeerd*

Spelhervatting

Een spelhervatting geef je bij een lichte overtreding. Let goed op de volgende punten:

- De verdediger mag niet hinderen bij het nemen van de spelhervatting. Gebeurt dit wel? Dan geef je een nieuwe spelhervatting en leg je uit dat hinderen niet mag.
- De bal moet binnen 4 seconden worden gegooid. Duurt het langer? Dan hoef je niet direct te fluiten. Waarschuw eerst een paar keer.



3. Algemene spelregels

Lopen

Vooraf bij de jongste jeugd wordt veel gelopen met de bal. Dat mag niet, maar het heeft vaak niet direct invloed op het spel. Dan hoef je niet meteen te fluiten. Je kunt beter eerst de speler waarschuwen, door uit te leggen dat hij/zij loopt en dat dat niet mag. Blijft hij/zij het doen? Dan kun je alsnog afluiten. Je geeft dan een spelhervatting aan het andere team.

Uitbal

De bal is uit als de bal de lijn raakt, buiten het veld de grond raakt of een ander object buiten het veld geraakt heeft. Dat kunnen ook wisselers of toeschouwers zijn.

Als de bal uit is, wordt er een uitbal genomen. De speler staat dan achter de lijn. Staat een speler op of over de lijn? Fluit dan en leg uit dat de speler achter de lijn moet blijven. Gebeurt het nog een keer? Dan mag de tegenpartij de bal uitnemen.



3. Algemene spelregels

Bal uit de handen

Een bal die uit de handen wordt geslagen of gepakt, is een overtreding. Je geeft dan een spelhervatting. Als dit gebeurt bij een doelpoging, geef je een strafworp.

Ruw spel

Vooraf bij de jongste jeugd is de kans op contact groter. Dat komt door het toestaan van verdedigd schieten. Fluit altijd wanneer een speler omver wordt gelopen of geduwd door zijn/haar tegenstander. Meestal is er geen sprake van opzet, maar leg wel goed uit waarom je fluit en geef een spelhervatting. Gebeurt het tijdens een doelpoging? Dan geef je een strafworp.



3. Algemene spelregels

Overgeven

Overgeven is de bal aan een medespeler geven of uit de handen van een medespeler pakken, zonder dat de bal vrij door de lucht heeft gezwefd. Dit zweefmoment hoeft maar heel kort te zijn. Zie je dit gebeuren? Fluit dan, geef de bal terug aan de oorspronkelijke speler, en leg aan de pakkende speler uit dat dit niet mag en dat de bal bij een volgende keer aan de tegenpartij wordt gegeven.

Alleenspel

Alleenspel betekent dat je de bal speelt en zelf ook weer vangt. Dit mag niet. Zie je dit gebeuren? Fluit, leg uit waarom je fluit en geef een spelhervatting aan het andere team.

Voorbeeld

De bal stuit van de ene korf richting de andere korf. Een speler vangt de bal niet meteen, maar tikt deze nog een keer, zodat de speler dichterbij de korf uit kan komen met de bal.

3. Algemene spelregels

Coaches

De meeste teams hebben twee coaches. Dit mag bij jeugdwedstrijden. Vaak staan ze in het veld, wat eigenlijk niet mag, maar wel wordt toegestaan, zo lang de scheidsrechter er geen last van heeft. Jij als spelleider bepaalt hoe ver de coaches in het veld mogen komen.

De coaches bemoeien zich alleen met het team. Heb je last van een coach? Bijvoorbeeld door zijn/haar gedrag of uitlatingen? Dan mag je hier gerust wat van zeggen.

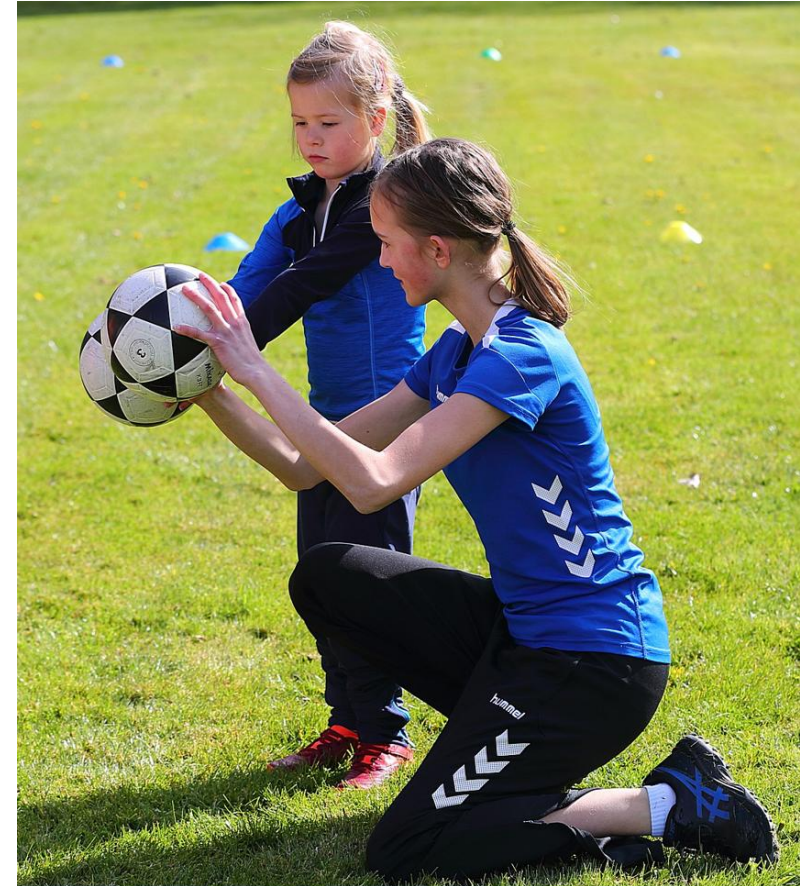


Foto: Gertrude de Vries, Korfbalfoto.nl



4. Bijzondere spelregels

Blauwe categorie: nooit verdedigd

Bij een wedstrijd in de blauwe categorie bestaat verdedigd schieten niet. Dit betekent dat jongens en meisjes elkaar mogen hinderen.

Na een schot mag de speler die schiet en zijn eigen bal afvangt, niet opnieuw schieten. De bal moet eerst een keer overgespeeld worden. Vangt een andere speler de bal af? Dan mag hij/zij wel direct schieten.

Groene/blauwe categorie: superspeler

Als een team 3 of meer punten achter staat, mag de coach een 'superspeler' inbrengen. Dat team speelt dan tijdelijk met 5 spelers. Zodra het verschil weer twee punten is geworden, gaat de superspeler er weer uit. Komt het verschil opnieuw op 3 of meer punten? Dan mag de superspeler er weer in. De superspeler mag in de groene categorie iedereen verdedigen en mag door iedereen verdedigd worden.

4. Bijzondere spelregels

Groene/blauwe categorie: 5-secondenregel

Spelers in de groene en blauwe categorie moeten de bal binnen 5 seconden overspelen naar een medespeler. Het is belangrijk om dit tijdens de wedstrijd en de gaten te houden en de spelers aan te moedigen om te gooien. Tel mee hoorbaar en zichtbaar (hand en vingers omhoog) als een speler niet gooit ('3, 2, 1...'). Roep "Goed zo!" als de bal wordt gegooid. Is de bal na 5 seconden nog niet gegooid? Fluit dan en geef een spelhervatting aan het andere team.

In het begin van de wedstrijd kun je hier wat soepeler mee omgaan. Geef dan wel bij de spelers aan dat ze sneller moeten overgooien.





5. Spelreglementen

Wedstrijdverloop

1 ^e 10 min.	Time-out (1 min.)	2 ^e 10 min.	Rust (5 min.)	3 ^e 10 min.	Time-out (1 min.)	4 ^e 10 min.
------------------------	-------------------	------------------------	---------------	------------------------	-------------------	------------------------

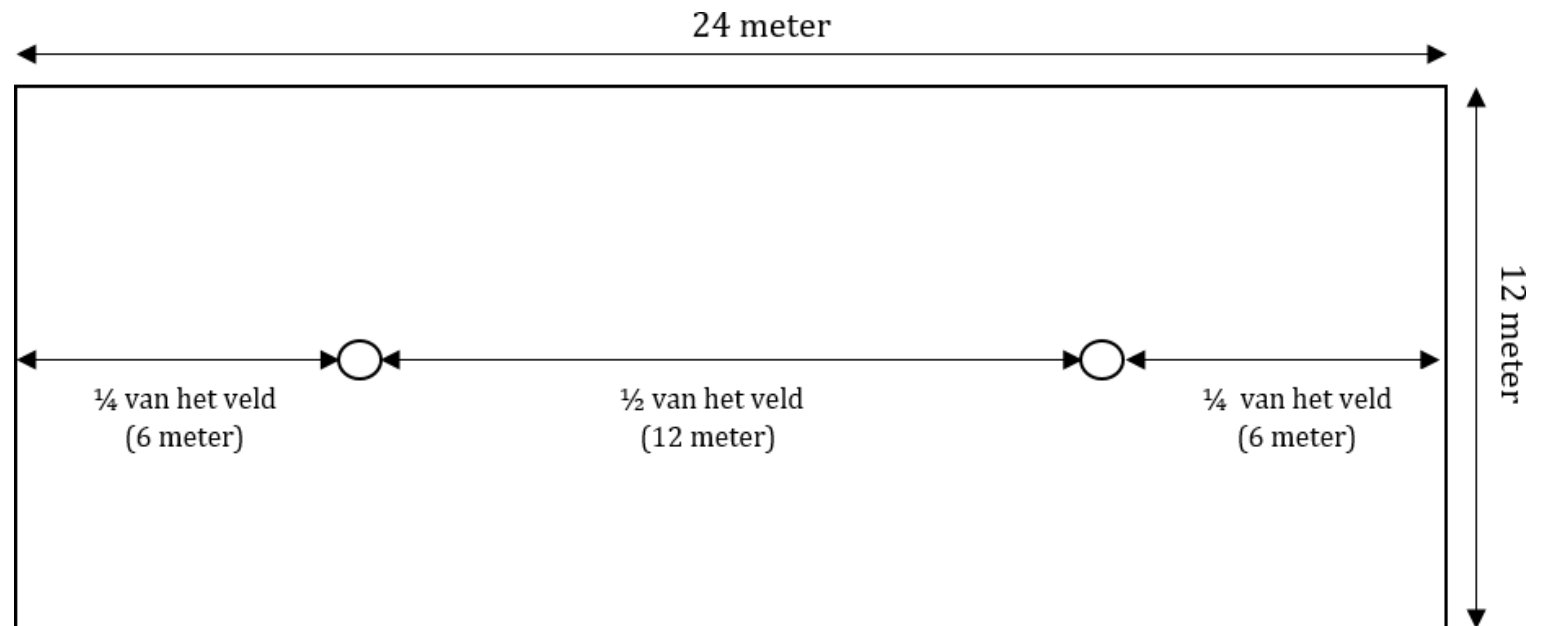
- 1^e en 3^e 10 minuten: het thuisteam krijgt de bal uit
- 2^e en 4^e 10 minuten: het uitteam krijgt de bal uit
- Na rust spelen de teams op de andere korf



5. Spelreglementen

Veldafmeting

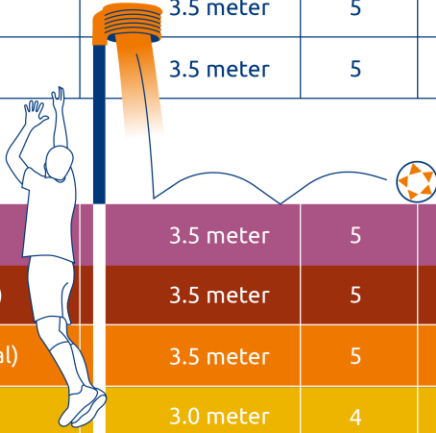
De officiële veldafmeting is 24 x 12 meter. Dit is een richtlijn. Vooral in de zaal is het moeilijk om een goed veld uit te leggen. Een meter meer of minder is dus niet erg, maar probeer zo veel mogelijk de afmetingen zoals in de afbeelding hiernaast aan te houden. De afstand tussen de korven moet wel altijd 12 meter zijn.



5. Spelreglementen

Overige spelbepalingen

Categorie	Aanduiding	Korfhoogte	Bal	Wisselen (bij 8-tal)	Speeltijd zaal	Speeltijd veld
A	Senioren	3.5 meter	5	Na 2 doelpunten	Met schotklok 2 x 25 min Zonder schotklok 2 x 30 min	2 x 30 min
A	U19	3.5 meter	5	Na 2 doelpunten	Met schotklok 2 x 25 min Zonder schotklok 2 x 30 min	2 x 30 min
A	U17	3.5 meter	5	Na 2 doelpunten	Met schotklok 2 x 25 min Zonder schotklok 2 x 25 min	2 x 30 min
A	U15	3.5 meter	5	Na 2 doelpunten	2 x 25 min	



					Speeltijd 8-tal	Speeltijd 4-tal
B	Senioren	3.5 meter	5	Na 2 doelpunten	2 x 30 min	
B	Rood (4- en 8-tal)	3.5 meter	5	Na 2 doelpunten	2 x 30 min	4 x 10 min
B	Oranje (4- en 8-tal)	3.5 meter	5	Op tijd (na 12,5 min)	2 x 25 min	4 x 10 min
B	Geel (4- en 8-tal)	3.0 meter	4	Op tijd (na 12,5 min)	2 x 25 min	4 x 10 min
B	Groen (4-tal)	3.0 meter	4			4 x 10 min
B	Blauw (4-tal)	2.5 meter	3			4 x 10 min



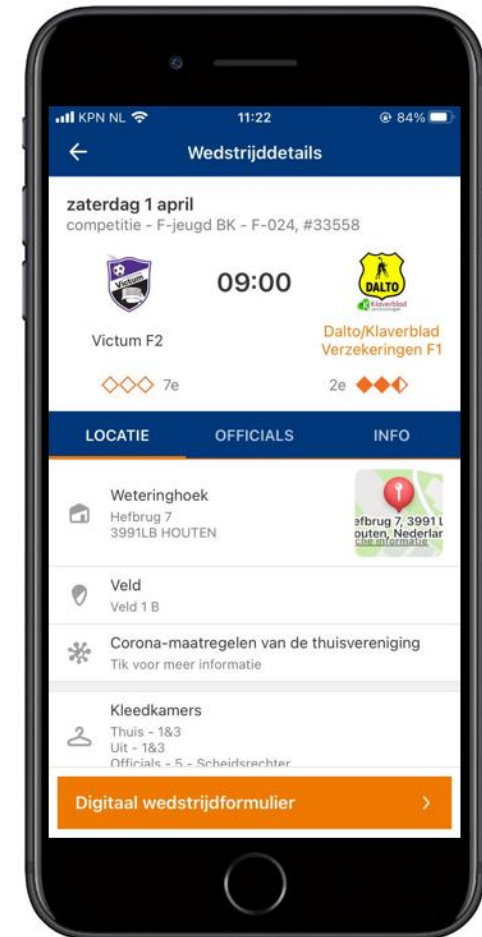
6. Wedstrijdformulier

KNKV Wedstrijdzaken-app

Het wedstrijdformulier vul je in via de app KNKV Wedstrijdzaken. De thuisvereniging voegt je toe als scheidsrechter voor de betreffende wedstrijd. Jouw taken zijn:

- Voorafgaand aan de wedstrijden de teams goedkeuren
- Na de wedstrijd de stand van de wedstrijd invullen

Dit wijst zich allemaal vanzelf. Heb je geen telefoon of mobiele verbinding tot je beschikking? Dan kun je ook op de telefoon van een van de coaches of je begeleider het wedstrijdformulier invullen.





Veel succes met fluiten!

Heb je nog vragen?

- Check www.knkv.nl
- Mail naar scheidsrechters@knkv.nl