



Hallo daar Scheidsrechter!

Hier vind je de richtlijnen en tips die voor jou als scheidsrechter heel handig zijn ter voorbereiding op de wedstrijd! Naast de “Algemene” zaken, hebben we ook een aantal aandachtspunten toegevoegd die speciaal gelden voor onze kleinste korfbalspeelsters (4Korfbal).

Spannend? Heel logisch, een wedstrijd leiden is nou eenmaal anders dan zelf het spelletje spelen. Zorg er daarom voor dat je vooraf je spelregelkennis nog eens geoefend hebt via Korfbalmasterz. Zo begin je een stuk zelfverzekerder aan de wedstrijd!

Kom je er niet uit? Zijn er nog vragen? Of wil je begeleiding? Vraag ons gerust om hulp!
Met vragen over de KNKV app kun je bij Selly terecht.

Veel succes!

De arbitragecommissie
Dimphy Goverde, Sandra Verhagen, Mariëlle van der Zanden en Selly van Roosmalen

Algemeen

Ruim voor de wedstrijd:

- Zorg voor een stopwatch, fluitje, pen en papier (of plak een stukje tape op je hand).
 - Stopwatch en fluit vind je in de blauw kast in het materiaalhok.
 - Gedurende zaalcompetitie heeft elke team een tasje in de shirtjestas met alle benodigdheden. Tevens is er dan zaalwacht om de tijd waar te nemen.
- Zorg voor een afwijkende kleur shirt.
- Installeer de KNKV app op je telefoon voor het wedstrijdformulier.

Voor aanvang van de wedstrijd:

- Zorg dat je een ten minste 15 minuten aanwezig bent.
- Stel je voor aan de coaches.
- Controleer het wedstrijdformulier via je KNKV app.
 - Spelers (Basis, wissels, kloppen de spelers bij de foto's).
 - Maak spelersopgave 'akkoord'.
 - Controleer veld/zaal zo nodig op afmetingen (speelveld, strafworpstip) en conditie (water op het veld, palen stevig).
- Controleer of er geen andere obstakels meer in het veld liggen of aan de zijlijn (1 meter afstand).
- Vraag naar de wedstrijdbal en controleer deze (maat, conditie, hardheid).
- Doe voor jezelf een korte warming-up.

Aanvang van de wedstrijd:

- Fluit in en loop naar de middel lijn, de aanvoester en coaches komen en geven een hand
Jij zegt: 'prettige wedstrijd' tegen aanvoester en 'prettige coaching' tegen de coach.
- Laat het thuis-team een aanvalskant kiezen.
- Als beide teams opgesteld staan check je of iedereen klaar is voor de wedstrijd:
 - Nijnsel klaar, 'gastteam' klaar?
 - Zo nodig vraag je of de zaalwacht klaar is voor tijdwaarneming
- Fluit krachtig in en start zo nodig je stopwatch.

Tips voor tijdens de wedstrijd:

- Durf dicht op het spel te gaan staan, dan zie je sneller een overtreding.
- Wees altijd duidelijk zowel in signaal (fluit) als woord en/of gebaar.
- Twijfel niet aan jezelf, fouten maken doen we allemaal.
- Laat zien wat je wel wil en wat je niet wil dat er gebeurt.
- Fluit in het begin een overtreding direct af, hierdoor voorkom je dat er lomp spel ontstaat.
- Als je last hebt van de coach, meldt dit aan hem/haar en stel consequenties als ze door gaan.
- Let op herhalende overtredingen, als je iets al voor de 2^e of 3^e keer ziet, zeg dit dan tegen die speler en geef volgende keer eventueel een strafworp.
- Houd zelf goed de stand bij, ook als er zaalwacht is.
- Geef met 1 vinger aan als het nog 1 minuut te gaan is, eventueel zeg je het hard op.
- Fluit krachtig en duidelijk af voor de rust en het einde van de wedstrijd.
- Rustperiode duurt max. 10 min. Geeft zo nodig aan dat het weer tijd is om op te stellen door te fluiten.

Na de wedstrijd:

- Wedstrijdformulier invullen via KNKV app.
- Laat de aanvoersters de wissels invoeren.
- Controleer de wissels
- Voer de uitslag in en leg de wedstrijd vast.
 - Je geeft een hand aan beide aanvoersters en wens hen veel succes.

4Korfbal

Voor onze F-Pupillen zijn de volgende zaken erg belangrijk:

- Je bent geen scheidsrechter, maar een spelbegeleider.
Je bent een soort extra coach in het veld.
- De allerbelangrijkste regel is: hard fluiten. Het moet namelijk voor iedereen duidelijk zijn dat er gefloten wordt. Als je eenmaal gefloten hebt, is het belangrijk dat je uitlegt waarvoor je gefloten hebt.
Bijvoorbeeld: Een speler van team A tikt (per ongeluk) de bal uit de handen bij een speler uit team B, waardoor team A de bal kan onderscheppen. Jij fluit, maar de spelers zullen vaak niet doorhebben wat er aan de hand is. Daarom is het belangrijk dat je uitlegt dat de speler uit team B de bal als eerste vast had en dat je aangeeft dat hij/zij ook de bal weer terugkrijgt. Als alle spelers weer op hun positie staan, fluit je zodat het spel verder kan gaan.
- Pas geen voordeelregels toe, maar fluit altijd (voor bijvoorbeeld voetbal of bal uit de handen slaan).
- Sta ruw spel nooit toe. Geef bij een duw (ook per ongeluk) of duiken naar de bal altijd een spelhervatting.
- Jij bepaald hoever de coaches in het veld mogen komen.



Bijzondere spelregels:

- Verdedigd schieten bestaat niet, dus ook al de tegenstander hindert mag er geschoten worden.
- Na een schot mag de speler die schiet en zijn eigen bal afvangt, niet opnieuw schieten. De bal moet eerst een keer overgespeeld worden. Indien een andere speler de bal vangt, mag die wel direct schieten.
- 10-secondenregel
De bal moet binnen 10 seconden overgespeeld worden naar een medespeler (moedig aan om te gooien, tel af als het lang duurt). Na 10 seconden krijgt het andere team een spelhervatting.
- SUPERspeler
Als een team drie of meer punten achterstaat, mag de coach de zogenaamde SUPERspeler inbrengen. Dat team speelt dan tijdelijk met vijf spelers. Zodra het verschil weer twee punten is geworden, gaat de SUPERspeler er weer uit.

Naast deze bijzondere spelregels gelden de normale spelregels, maar deze hoef je minder streng toe te passen:

- Geef alleen een strafworp als een duidelijke scoringskans verloren gaat door een overtreding.
- Bij de spelhervatting hoef je niet op de 2,5-meterregel te letten, maar je moet er wel voor zorgen dat de verdediger niet hindert bij het nemen van de spelhervatting.
- De bal moet binnen 4 seconden worden gegooid. Als dat langer duurt hoef je niet gelijk te fluiten. Waarschuw eerst een paar keer.
- Er mag niet gelopen worden met de bal, maar waarschuw eerst een paar keer en fluit pas als de speler blijft lopen.
- De bal overgeven aan een medespeler is niet toegestaan, maar geef eerst een waarschuwing en fluit pas bij herhaling.

Aanvullingen op de spelbepalingen (zie ook document spelbepalingen op de website):

- De veldmeting (12 x 24 meter) is een richtlijn. Afhankelijk van zaal/veld streef je naar een veld tussen 12-15 x 20-25 meter.
- Het spelverloop ziet er als volgt uit:

<i>Duur</i>		
1 ^{ste} helft	10 min.	Thuissteam neemt bal uit.
Time-out	1 min.	
2 ^{de} helft	10 min.	Thuissteam neemt bal uit.
Rust	5 min.	
3 ^{de} helft	10 min.	Gastteam neemt bal uit.
Time-out	1 min.	
4 ^{de} helft	10 min.	Gastteam neemt bal uit.
Strafwerpen	-	Elk team 12 strafwerpen.