



Hallo daar Scheidsrechter!

Hier vind je tips die voor jou als scheidsrechter heel handig zijn ter voorbereiding op de wedstrijd! Naast de algemene zaken, hebben we ook de belangrijkste informatie per team opgenomen. 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, en Selly van Roosmalen

Algemeen

Belangrijk:

- Installeer tijdig de KNKV app op je telefoon voor het wedstrijdformulier.
- Elke team heeft een scheidsrechterstas met alle benodigdheden:
 - Stopwatch
 - Fluitje (deze mag je na de wedstrijd houden en bewaren voor een volgende keer)
 - Pen
 - Tape (plak deze op je hand om de score bij te houden)
 - Reservebatterij (stopwatch)
 - Oranje hesje

Tijdens de zaalcompetitie is er ook een zaalwacht aanwezig, deze zal de tijd bijhouden.

Stopwatch

- ① Zet stopwatch op timer modus zoals op afbeelding.
- ② Timer starten en stoppen
- ③ Timer resetten (timer eerst stop zetten)



Voor aanvang van de wedstrijd:

- Zorg dat je een ten minste 15 minuten aanwezig bent.
- Draag een afwijkend kleur shirt (of neem een hesje uit de scheidsrechterstas)
- Stel je voor aan de coaches.
- Controleer het wedstrijdformulier via 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 aanvoerster en coaches komen en geven een hand Jij zegt: 'prettige wedstrijd' tegen aanvoerster 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.

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.

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.

Wijzigingen senioren 2021:

- Is er sprake van voetbal (niet opzettelijk) dan gaat het spel door. Er hoeft dus niet meer gefloten te worden door de scheidsrechter. Mocht het opzettelijk voetbal zijn dan moet er gefloten worden en krijgt de tegenstander de bal.
- Mocht je fluiten voor een strafworp, dan zal de speelster die de strafworp krijgt ook moeten nemen. De strafworp mag niet meer afgegeven worden aan een medespeelster.

Belangrijk bij alle jeugdwedstrijden:

- 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 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.**

F-Jeugd

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

Afmeting speelveld: 24m x 12m.

In de zaal is naast 24m x 12m een afmeting toegestaan van 20m x 12m.

Positie korf is 6 meter van achterlijn en bij 20m x 12m is dit 4 meter.

Korfhoogte: 2½ m.

Balgrootte: nr. K3.

Spelvorm: 1 vak, 4 tegen 4.

Spelregels F-jeugd:

- Het afschaffen van verdedigd schieten. Met andere woorden, je mag altijd schieten dus je hoeft niet meer te fluiten voor verdedigd.
- Jongens mogen meisjes hinderen en vice versa.
- Een speler mag na zijn eigen schot niet direct na het afvangen weer schieten. De speler moet in die situatie de bal eerst overspelen naar een medespeler. Als speler A schiet en mist, en speler B vangt af, mag diegene wel meteen schieten. Schiet speler A wel, dan krijgt de tegenstander de bal.
- Minimaal één meisje per team.
- 10-secondenregel; een speler moet binnen 10 seconden de bal overspelen naar een medespeler. Dit geldt dus niet alleen bij het uitnemen van de bal maar gedurende de hele wedstrijd. Als het langer duurt dan 10 seconden krijgt de tegenstander de bal. Geadviseerd wordt om laatste vier seconden hardop terug te tellen.
- Wisselen tijdens time out en rust. Wisselen en terugwisselen is onbeperkt.
- De huidige spelregels blijven verder van toepassing (niet lopen met de bal, niet overgeven van de bal, niet voetballen, niet te zwaar hinderen)

Extra spelregels SUPER-speler

Bij een verschil van drie doelpunten wordt er een SUPER-speler ingezet.

De SUPER-speler is een wisselspeler van de ploeg die achter staat. De verhouding in het veld is dan 5-4. De SUPER-speler verlaat het veld bij het terugdringen van het verschil naar 2 doelpunten in het voordeel van de andere partij.

E-Jeugd

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

Afmeting speelveld: 24m x 12m.

In de zaal is naast 24m x 12m een afmeting toegestaan van 20m x 12m.

Positie korf is 6 meter van achterlijn en bij 20m x 12m is dit 4 meter.

Korfhoogte: 3 m

Balgrootte: nr. K4

Spelvorm: 1 vak, 4 tegen 4

Spelregels E-jeugd:

- 10-secondenregel; een speler moet binnen 10 seconden de bal overspelen naar een medespeler. Dit geldt dus niet alleen bij het uitnemen van de bal maar gedurende de hele wedstrijd. Als het langer duurt dan 10 seconden krijgt de tegenstander de bal. Geadviseerd wordt om laatste vier seconden hardop terug te tellen.
- Minimaal één meisje per team.
- Wisselen tijdens time out en rust. Wissel en terugwisselen is onbeperkt.
- De huidige spelregels blijven verder van toepassing (niet lopen met de bal, niet overgeven van de bal, niet voetballen, niet te zwaar hinderen, verdedigd schieten niet toegestaan, jongens verdedigen geen meisjes en andersom).

D-Jeugd

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

Afmeting speelveld: 24m x 12m.

In de zaal is naast 24m x 12m een afmeting toegestaan van 20m x 12m.

Positie korf is 6 meter van achterlijn en bij 20m x 12m is dit 4 meter.

Korfhoogte: 3 m.

Balgrootte: nr. K4.

Spelvorm: 1 vak, 4 tegen 4.

Spelregels D-jeugd:

- Wisselen tijdens time out en rust. Wissel en terug wisselen is onbeperkt
- De huidige spelregels blijven verder van toepassing.