



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.

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 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.

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.**

D1 - 2 vakken

- De afmeting van het speelveld bij veldkorfbal is 40 x 20 m.
- Er wordt gespeeld met een goedgekeurde bal nr. 4.
- De afstand van de bovenrand van de korf tot de vloer bedraagt 3 m.
- De palen worden geplaatst in de lengteas van het speelveld op een afstand vanaf de achterlijn, gelijk aan 1/6 van de lengte van het speelveld en in het midden van het speelveld, vanaf de beide zijlijnen.
- de duur van de wedstrijd bedraagt: zaal- en veldkorfbal: 2 x 25 minuten. De rust bedraagt ten hoogste 10 minuten. Er is geen sprake van een technische time-out halverwege de speelhelft.
- Een vakwissel vindt plaats na twee doelpunten in het wedstrijdkorfbal; in het breedtekorfbal om de 12 ½ minuut.
- Na rust wordt er van korf gewisseld.
- In het breedtekorfbal heeft de thuis spelende ploeg bij aanvang van de wedstrijd de uitworp; bij de eerste vakwissel na 12 ½ minuut heeft de uitspelende ploeg de uitworp enzovoort. De uitworp wordt genomen in het midden van het speelveld.
- In het breedtekorfbal mogen onbepaald spelersvervangingen plaatsvinden. Daarbij geldt dat de nieuwe speler op het moment van vervangen niet aan de wedstrijd deelneemt.
- Bij dameskorfbal mag er nooit meer dan één jongen in een vak meespelen.

D2 – 1 vak

- De afmeting van het speelveld is 24 x 12 m. Op bestaande kunstgrasvelden is een afmeting van 25 x 15 m toegestaan tot 30 juni 2026. In de zaal is naast 24 x 12 m een afmeting toegestaan van 20 x 12 m.
- Er wordt gespeeld met een goedgekeurde bal nr. 4.
- De afstand van de bovenrand tot de vloer bedraagt 3 m.
- De palen worden geplaatst in de lengteas van het speelveld op een afstand van 6 m (bij 24 x 12 m) of 4 m (bij 20 x 12 m.) vanaf de achterlijn in het midden van het speelveld vanaf de zijlijnen.
- De duur van de wedstrijd bedraagt: zaal en veld: 4 x 10 minuten; na 10 en 30 minuten is er een korte onderbreking; deze onderbreking kan worden gebruikt voor het wisselen van spelers en het geven van korte instructies. De rust bedraagt 5 minuten.
- Na 20 minuten wordt van korf gewisseld.
- Bij aanvang van de wedstrijd heeft de thuisspelende ploeg de uitworp. Na de eerste korte onderbreking heeft de uitspelende ploeg de uitworp enzovoort. De uitworp wordt genomen in het midden van het speelveld.
- Er mogen onbepaald spelersvervangingen plaatsvinden. Een vervangen speler mag opnieuw aan het spel deelnemen.
- Het minimum aantal spelers bij onvoltalligheid is 3 spelers.
- Bij dameskorfbal mag er nooit meer dan één jongen meespelen.

E1 – 1 vak

- De afmeting van het speelveld is 24 x 12 m. Op bestaande kunstgrasvelden is een afmeting van 25 x 15 m toegestaan tot 30 juni 2026. In de zaal is naast 24 x 12 m. een afmeting toegestaan van 20 x 12 m.
- Er wordt gespeeld met een goedgekeurde bal nr. 4.
- De afstand van de bovenrand van de korf tot de vloer bedraagt 3 m.
- De palen worden geplaatst in de lengteas van het speelveld op een afstand van 6 m (bij 24 x 12 m) of 4 m (bij 20 x 12 m.) vanaf de achterlijn in het midden van het speelveld vanaf de zijlijnen.
- De duur van de wedstrijd bedraagt: zaal en veld: 4 x 10 minuten; na 10 en 30 minuten is er een korte onderbreking; deze onderbreking kan worden gebruikt voor het wisselen van spelers en het geven van korte instructies. De rust bedraagt 5 minuten.
- Na 20 minuten wordt van korf gewisseld.
- Bij aanvang van de wedstrijd heeft de thuisspelende ploeg de uitworp. Na de eerste korte onderbreking heeft de uitspelende ploeg de uitworp enzovoort. De uitworp wordt genomen in het midden van het speelveld.
- Er mogen onbepaald spelersvervangingen plaatsvinden. Een vervangen speler mag opnieuw aan het spel deelnemen.
- Het minimum aantal spelers bij onvoltalligheid is 3 spelers.
- Bij dameskorfbal mag er nooit meer dan één jongen meespelen.
- Na afloop van de wedstrijd vindt een strafworpenwedstrijd plaats; het aantal strafworpen bedraagt 12 per ploeg.
- Een speler, die de bal in bezit heeft, dient de bal binnen 10 seconden na het in bezit krijgen van de bal te werpen naar een andere speler. De scheidsrechter heeft tot taak om het werpen van de bal zo goed mogelijk te begeleiden. Na ongeveer 5 seconden geeft de scheidsrechter in woord en zo mogelijk gebaar aan dat de speler haast dient te maken met het werpen van de bal. Wordt de periode van 10 seconden overschreden, dan volgt een spelhervatting voor de andere ploeg op de plaats van de tegenstander, die de bal in bezit had.

- Bij 4Korfbal bij de F-jeugd wordt geen onderscheid gemaakt tussen jongens en meisjes. Bij gemengde ploegen mag een dame een heer hinderen en omgekeerd. De spelregels, die gebaseerd zijn op het uitgangspunt dat een dame een seksegenote en een heer een seksegenoot als directe tegenstander heeft, zijn niet van toepassing. Daarbij is ook de bepaling in 6.6 (Een tegenstander van het andere geslacht te hinderen bij het gooien van de bal) uit de officiële spelregels niet meer van toepassing.. Omdat 6.6 uit de officiële spelregels niet van toepassing is kan geen strafworp worden toegekend bij het hinderen van een tegenstander van de andere sekse bij het werpen van de bal.
- De afmeting van het speelveld is 24 x 12 m. Op bestaande kunstgrasvelden is een afmeting van 25 x 15 m toegestaan tot 30 juni 2026. In de zaal is naast 24 x 12 m. een afmeting toegestaan van 20 x 12 m.
- Er wordt gespeeld met een goedgekeurde bal nr. 3.
- De afstand van de bovenrand tot de vloer bedraagt 2.50 m.
- De palen worden geplaatst in de lengteas van het speelveld op een afstand van 6 m (bij 24 x 12 m) of 4 m (bij 20 x 12) vanaf de achterlijn in het midden van het speelveld vanaf de zijlijnen.
- De duur van de wedstrijd bedraagt: zaal- en veldkorfbal: 4 x 10 minuten; na 10 en 30 minuten is er een korte onderbreking; deze onderbreking kan worden gebruikt voor het wisselen van spelers en het geven van korte instructies. De rust bedraagt 5 minuten.
- Na 20 minuten wordt van korf gewisseld.
- Bij aanvang van de wedstrijd heeft de thuis spelende ploeg de uitworp. Na de eerste korte onderbreking heeft de uitspelende ploeg de uitworp enzovoort. De uitworp wordt genomen in het midden van het speelveld.
- Er mogen onbeperkt spelersvervangingen plaatsvinden. Een vervangen speler mag opnieuw aan het spel deelnemen.
- Het minimum aantal spelers bij onvoltalligheid is 3 spelers.
- Na afloop van de wedstrijd vindt een strafworpenwedstrijd plaats; het aantal strafworpen bedraagt 12 per ploeg.
- Een speler, die de bal in bezit heeft, dient de bal binnen 10 seconden na het in bezit krijgen van de bal te werpen naar een andere speler. De scheidsrechter heeft tot taak om het werpen van de bal zo goed mogelijk te begeleiden. Na ongeveer 5 seconden geeft de scheidsrechter in woord en zo mogelijk gebaar aan dat de speler haast dient te maken met het werpen van de bal. Wordt de periode van 10 seconden overschreden, dan volgt een spelhervatting voor de andere ploeg op de plaats van de tegenstander, die de bal in bezit had.
- Paragraaf 6.3 van de Officiële spelregels (te schieten vanuit verdedigende positie) is niet van toepassing. Indien een verdediger een tegenstander, die in bezit is van de bal, hindert of verdedigt, dan mag er toch worden geschoten. Indien dit schot leidt tot een doelpunt kent de scheidsrechter dit doelpunt toe. Andere, in paragraaf 6 genoemde overtredingen, worden daarbij wel bestraft. Voorbeelden bij het schieten zijn: de bal uit de handen slaan, nemen of lopen; een tegenstander duwen, vasthouden of afhouden; een tegenstander te zwaar hinderen; een tegenstander hinderen die al door een ander wordt gehinderd; op een gevaarlijke wijze spelen.
- Indien een schot niet tot een geldig doelpunt leidt en de schietende speler direct na het schot weer in bezit komt van de bal, dient deze eerst te worden overgespeeld alvorens weer door een speler van die ploeg mag worden geschoten. Daarbij zijn de leden l en m van dit artikel 11 van toepassing. Indien er niet wordt overgespeeld, maar er weer wordt geschoten door de speler die het eigen schot heeft afgevangen, volgt een spelhervatting voor de andere ploeg.
- Een ploeg heeft de mogelijkheid bij een voor haar negatief verschil van ten minste 3 doelpunten als extra vijfde speler een zogenaamde superspeler of superspeler in het veld

te brengen. Dit kan alleen tijdens een onderbreking van het spel. Deze superspeelster of superspeler mag aan de wedstrijd deelnemen zolang het voor de ploeg negatieve verschil van 2 doelpunten niet is bereikt. Zodra dit verschil wel is bereikt dient de superspeelster of superspeler het speelveld te verlaten vóórdat het spel wordt hervat. De superspeelster of superspeler heeft alle rechten, die de andere speelsters en spelers ook hebben, dus ook het recht om te schieten en te scoren. Paragraaf 6.17 van de Officiële spelregels (Om te schieten wanneer iemand speelt zonder een persoonlijke tegenstander) is niet van toepassing. Artikel 8.1.a van het RvW is ook hierop van toepassing.