

Spelregelkaarten B-categorie



Afhankelijk van de speelkleur*:

- | | |
|----------------------------|-----------------|
| • Positie korf in het veld | • Opstelling |
| • Korfhoogte | • Wedstrijdduur |
| • Balgrootte | • Korfwissel |
| • Wedstrijdverloop | • Uitnemen |

Wissels

Alleen toegestaan door een speler vanaf de bank (d.w.z. niet uit het andere vak) én mits gemeld aan de scheidsrechter in een dood spelmoment. Er is geen maximaal aantal wissels.

Genderverdeling

Het uitgangspunt is dat je altijd speelt als je eigen gender (zie spelerskaart). Staan er 4 dames en 4 heren in het veld, dan speelt iedereen dus conform zijn/haar eigen gender. Er moet daarnaast een zo gelijk mogelijke verdeling van dames en heren zijn over de vakken. Staan er dus 2 dames en 6 heren in het veld? Dan staan er in elk vak 1 dame en 3 heren. Wordt er gewisseld? Ook dan moet er worden gezorgd voor een zo gelijk mogelijke verdeling van dames en heren over de vakken en is het uitgangspunt spelen volgens eigen gender.

Veldafmetingen

Er wordt met achttallen altijd op 40 x 20 meter gespeeld, ook op velden met de oude afmetingen. Hiervoor mogen losse belijningen en losse palen gebruikt worden (dus zonder grondpotten). Met viertallen wordt er in principe op een veld van 24 x 12 meter gespeeld, dit mag ook met losse belijning zijn.



Spelregelkaarten B-categorie



DWF (Digitaal WedstrijdFormulier)

Alle aanwezige spelers die mogelijk mee zullen spelen moeten worden genoemd in het DWF. Deze spelers hoeven niet verdeeld te worden over de basis en de bank, ze zijn allemaal 'wissels'.

De scheidsrechter gaat er nooit over wie wel of niet mee doet in een wedstrijd. De scheidsrechter is alleen verantwoordelijk dat iedereen die mogelijk deelneemt aan de wedstrijd op het formulier vermeld is.

Als de tegenstander akkoord heeft gegeven voor een speler met een rood kruis (dus geen groen vinkje), zal dit geen tuchtrechtelijke sancties opleveren. Zolang de scheidsrechter de opstelling nog niet goed heeft gekeurd, kan het team de eventuele goedkeuring nog intrekken.

*** De speelkleuren zijn:
blauw – groen – geel – oranje – rood**



Spelregelkaart **BLAUW**



Korfbalveld

Positie korf Zaal: 6 meter (bij 24 x 12 m) of 4 meter (bij 20 x 12 m.) van de achterlijn
Veld: 6 meter van de achterlijn

Korfhoogte 2,5 meter

Bal K3

Wedstrijdverloop

1e kwart (10 min.)	Pauze (1 min.)	2e kwart (10 min.)	Rust (5 min.)	3e kwart (10 min.)	Pauze (1 min.)	4e kwart (10 min.)
-----------------------	-------------------	-----------------------	------------------	-----------------------	-------------------	-----------------------

Opstelling

Jongens/
meisjes In principe 4 spelers per team in het veld (minimaal 3), de verhouding j/m is vrij, maar er moet 1 meisje per team meespelen.

Wissels Op elk moment; het aantal wissels is onbeperkt.

Korfwissel Halverwege: na 2 x 10 minuten.

Uitnemen Om en om per kwart (thuis-uit-thuis-uit)

Speciale regels

Superspeler De partij die 3 punten achter staat, mag een extra speler laten meespelen en deze inzetten als het spel stilstaat.

Verdedigen Jongens en meisjes mogen elkaar verdedigen.
Verdedigd schieten mag!

Schieten Dezelfde speler mag niet zelf 2x achter elkaar schieten.

Overspelen Binnen 5 seconden moet worden overgespeeld.



Spelregelkaart **BLAUW**



Hoe begeleid ik de wedstrijd?

- Het belangrijkste is dat de kinderen de spelregels leren. Fluit daarom duidelijk, loop naar het kind toe en leg uit waarom je hebt gefloten. Ga daarbij door je hurken, want vergeet niet dat je een stuk groter bent.
- Loop met het spel mee en zorg ervoor dat je de kinderen bij de bal goed kunt zien. Wanneer je rond de middellijn blijft is het soms moeilijk te zien wat er gebeurt met die krioelende kinderen.
- Een veelvoorkomende situatie is dat je moet beslissen wie als eerste de bal heeft (als twee of meer spelers 'tegelijk' de bal pakken). Loop dan naar de situatie toe en vertel (in principe zonder te fluiten, maar het is niet erg als je wel fluit) wie de bal mag hebben om door te spelen.
- Let op bij spelhervattingen en uitballen dat de verdediger zijn handen naar beneden houdt.
- Bij beginnende spelertjes vooral letten op lopen met de bal. Bij tweedejaars blauw ook goed letten op de 4- en 5-seconden regel en op handenbal, er wordt dan vaak over kinderen heen gehangen.
- Strafworpen kunnen worden gegeven indien er bijvoorbeeld een doelpoging wordt genomen waarbij het kind omver wordt gelopen.

Samenvattend

- Fluit hard, zodat iedereen het hoort!
- Leg uit waarom je fluit.
- Loop mee met het spel.
- Uitworpen gaan om-en-om (thuis-uit-thuis-uit)
- Geef aan als er een superspeler mag meedoen (3 goals verschil).

Korfbalveld

Positie korf Zaal: 6 meter (bij 24 x 12 m) of 4 meter (bij 20 x 12 m.) van de achterlijn
Veld: 6 meter van de achterlijn

Korfhoogte 3 meter

Bal K4

Wedstrijdverloop

1e kwart (10 min.)	Pauze (1 min.)	2e kwart (10 min.)	Rust (5 min.)	3e kwart (10 min.)	Pauze (1 min.)	4e kwart (10 min.)
-----------------------	-------------------	-----------------------	------------------	-----------------------	-------------------	-----------------------

Opstelling

Jongens/meisjes In principe 4 spelers per team in het veld (minimaal 3), de verhouding j/m is 2 om 2, waarbij jongens als meisjes en vice versa mogen spelen mits herkenbaar dmv hesje/shirt. Er moet 1 meisje per team meespelen.

Wissels Op elk moment; het aantal wissels is onbeperkt.

Korfwissel Halverwege: na 2 x 10 minuten.

Uitnemen Om en om per kwart (thuis-uit-thuis-uit)

Speciale regels

Superspeler De partij die 3 punten achter staat, mag een extra speler laten meespelen en deze inzetten als het spel stilligt. Deze speler mag elke gender verdedigen en door elke gender verdedigd worden. Hierdoor is een afwijkend hesje noodzakelijk!

Verdedigen Verdedigd schieten mag niet!

Overspelen Binnen 5 seconden moet worden overgespeeld.

Hoe begeleid ik de wedstrijd?

- Zie voor de basis-tips de spelregelkaart van BLAUW.
- Belangrijkste verschil met blauw is dat de kinderen niet meer verdedigd mogen schieten. Hiervoor moet dus ook consequent worden gefloten, zodat ze deze spelregel goed leren.
- Bij groen kunnen er strafworpen, maar ook spelhervattingen (op de plek) worden gegeven.
- Let op bij spelhervattingen en uitballen dat de verdediger zijn handen naar beneden houdt!

Deze regels gelden ook voor viertallen spelend in geel, maar dan zonder superspeler!

Samenvattend

- Fluit hard, zodat iedereen het hoort!
- Leg uit waarom je fluit.
- Loop mee met het spel.
- Uitwerpen gaan om-en-om (thuis-uit-thuis-uit)
- Geef aan als er een superspeler mag meedoen (3 goals verschil).

Spelregelkaart **GEEL**



Korfbalveld

Positie korf	6.66 meter van de achterlijn (1/3 van het vak van 20*20 m)
Korfhoogte	3 meter
Bal	K4

Wedstrijdverloop

1e kwart (12.5 min.)	2e kwart (12.5 min.)	Rust (max. 5 min.)	3e kwart (12.5 min.)	4e kwart (12.5 min.)
-------------------------	-------------------------	-----------------------	-------------------------	-------------------------

Opstelling

Jongens/ meisjes	In principe 8 spelers per team in het veld (minimaal 3 per vak), de verhouding j/m is 2 om 2, waarbij jongens als meisjes en vice versa mogen spelen mits herkenbaar dmv hesje/shirt.
Wissels	Alleen toegestaan door een speler vanaf de bank én mits gemeld aan de scheidsrechter. Het aantal wissels is onbeperkt en mag alleen plaatsvinden als het spel stil ligt.
Gender- verdeling	Uitgangspunt is dat iedereen speelt als z'n eigen gender, daarnaast moeten de genders eerlijk verdeeld zijn over de vakken. Bij een spelers-wissel (vanaf de bank) kunnen er dus ook spelers van vak moeten wisselen.
Korfwissel	Halverwege: na 25 minuten.
Uitnemen	Om en om per kwart (thuis-uit-thuis-uit)

Spelregelkaart **GEEL**



Hoe begeleid ik de wedstrijd?

- Belangrijkste verschil met groen is dat het twee vakken korfbal is geworden.
- Vrije ballen, maar ook spelhervattingen zijn nu mogelijk.
- Geef duidelijk met gebaren aan waar je voor fluit. Vooral het verschil tussen een vrije bal, een spelhervatting of strafworp moet duidelijk zijn. Loop bij het geven van een vrije bal direct richting de strafworp stip.
- Fluit duidelijk en leg uit waarom je hebt gefloten.

Voor geel-viertallen: zie de regels voor GROEN, maar dan zonder superspeler!



Samenvattend

- Fluit hard, zodat iedereen het hoort!
- Leg uit waarom je fluit.
- Zorg dat je het spel goed kan overzien (bal én paal)
- Blijf waar mogelijk wel zo dicht mogelijk bij het spel (de bal) lopen.
- Uitwerpen gaan om-en-om (thuis-uit-thuis-uit)

Spelregelkaart **ORANJE**



Korfbalveld

Positie korf	6.66 meter van de achterlijn (1/3 van het vak van 20*20 m)
Korfhoogte	3,5 meter
Bal	K5

Wedstrijdverloop

1e kwart (12.5 min.)	2e kwart (12.5 min.)	Rust (max. 5 min.)	3e kwart (12.5 min.)	4e kwart (12.5 min.)
-------------------------	-------------------------	-----------------------	-------------------------	-------------------------

Opstelling

Jongens/ meisjes	In principe 8 spelers per team in het veld (minimaal 3 per vak), de verhouding j/m is 2 om 2, waarbij jongens als meisjes en vice versa mogen spelen mits herkenbaar dmv hesje/shirt.
Wissels	Alleen toegestaan door een speler vanaf de bank (dwz niet uit het andere vak) én mits gemeld aan de scheidsrechter. Het aantal wissels is onbeperkt en mag alleen plaatsvinden als het spel stil ligt.
Gender- verdeling	Uitgangspunt is dat iedereen speelt als z'n eigen gender, daarnaast moeten de genders eerlijk verdeeld zijn over de vakken. Bij een spelers-wissel (vanaf de bank) kunnen er dus ook spelers van vak moeten wisselen.
Korfwissel	Halverwege: na 25 minuten.
Uitnemen	Om en om per kwart (thuis-uit-thuis-uit)



Spelregelkaart **ORANJE**



Hoe begeleid ik de wedstrijd?

- Spelers gaan nu al meer in vaste patronen spelen dit betekent dat je ook vaste patronen kunt lopen bij het fluiten. Een handig hulpmiddel is om “achtjes” te lopen over het veld. Als een aanval wordt opgezet kies je bij voorkeur positie in het achterveld. Loop links én rechts om het spel te kunnen zien. Kijk niet om een hoekje (om spelers heen)!
- Je blijft duidelijk uitleggen waarom je fluit, maar hou het wat beknopter. Als je een speler ziet die jou niet begrijpt kun je beslissen de regel waarvoor je fluit wat uitgebreider uit te leggen.
- Fluit niet voor overtredingen die je hebt gezien maar waarbij het spel door kan gaan. Vertel wel altijd dat je een overtreding hebt gezien en waarom je dan NIET fluit.
- Je blijft wedstrijdbegeleider, dus blijf opletten of alle kinderen snappen wat er in een wedstrijd gebeurt. Af en toe het spel onderbreken om dingen uit te leggen is belangrijk, maar zorg ervoor dat het spel blijft lopen en maak geen theorieles van de wedstrijd.

Samenvattend

- Fluit hard, zodat iedereen het hoort!
- Leg uit waarom je fluit. En ook waarom je soms niet fluit.
- Zorg dat je het spel goed kan overzien (bal én paal)
- Blijf waar mogelijk wel zo dicht mogelijk bij het spel (de bal) lopen.
- Uitwerpen gaan om-en-om (thuis-uit-thuis-uit)

Spelregelkaart **ROOD**



Korfbalveld

Positie korf	6,66 meter van de achterlijn (1/3 van het vak van 20*20 m)
Korfhoogte	3,5 meter
Bal	K5

Wedstrijdverloop

1e helft (30 min.)	Rust (max 5 min.)	2e helft (30 min.)
-----------------------	----------------------	-----------------------

Opstelling

Jongens/ meisjes	In principe 8 spelers per team in het veld (minimaal 3 per vak), de verhouding j/m is 2 om 2, waarbij jongens als meisjes en vice versa mogen spelen mits herkenbaar dmv hesje/shirt.
Wissels	Alleen toegestaan door een speler vanaf de bank (dwz niet uit het andere vak) én mits gemeld aan de scheidsrechter. Het aantal wissels is onbeperkt en mag alleen plaatsvinden als het spel stil ligt.
Gender- verdeling	Uitgangspunt is dat iedereen speelt als z'n eigen gender, daarnaast moeten de genders eerlijk verdeeld zijn over de vakken. Bij een spelers-wissel (vanaf de bank) kunnen er dus ook spelers van vak moeten wisselen.
Vakwissel	Na 2 doelpunten
Korfwissel	Halverwege: na 30 minuten.
Uitnemen	Om en om per helft (thuis-uit)



Spelregelkaart **ROOD**



Hoe begeleid ik de wedstrijd?

- Een wedstrijd in een rode poule kun je al als “volwassen” wedstrijd beschouwen. Spelers kennen de regels en weten alle basisprincipes binnen het korfbal nu. Fluit ook “volwassen”, fluit voor alle regels en ook hier geldt; wanneer je niet fluit, leg dat uit.
- Let op dat sommige spelers/speelsters erg handig zijn en dondersgoed weten dat dingen niet mogen. Bij herhaalde overtredingen eerst aangeven dat je de speler/speelster in de gaten houdt.
- Geef een strafworp aan de aanvallende partij als de verdedigende partij herhaaldelijk dezelfde overtreding begaat.
- Wees streng maar blijf natuurlijk vriendelijk waar nodig. Beginnende pubers zetten zich af tegen alles en iedereen, maar hebben vaak ook nog een spreekwoordelijke aai over de bol nodig.

Samenvattend

- Fluit hard, zodat iedereen het hoort!
- Leg uit waarom je fluit. En ook waarom je soms niet fluit.
- Zorg dat je het spel goed kan overzien (bal én paal)
- Blijf waar mogelijk wel zo dicht mogelijk bij het spel (de bal) lopen.
- Uitwerpen gaan om-en-om (thuis-uit)

Spelregelkaarten **A-categorie**



Korfbalveld

Positie korf	6,66 meter van de achterlijn (1/3 van het vak van 20*20 m)
Korfhoogte	3,5 meter
Bal	K5

Wedstrijdverloop

1e helft*	Rust (max 5 min. en max. 10 min. bij schotklok)	2e helft*
-----------	---	-----------

Opstelling

Heren/ dames	In principe 8 spelers per team in het veld (minimaal 3 per vak), de verhouding h/d is gelijk.
Wissels	Alleen toegestaan door een speler vanaf de bank én mits gemeld aan de scheidsrechter (of bij de juryvoorzitter indien met schotklok wordt gespeeld). Het maximale aantal wissels is ACHT en er mag alleen gewisseld worden als het spel stil ligt.
Korfwissel	Halverwege de wedstrijd
Vakwissel	Na 2 doelpunten (ook wissel van functie dus)
Uitnemen	Om en om per helft (thuis-uit)



Spelregelkaarten **A-categorie**



Veldafmetingen

In de **A-categorie** mag er op de oude velden gespeeld worden op een veld van 40 x 20 meter mits dit veld over vaste belijning, strafworp-cirkels en vaste grondpotten beschikt. Is dat niet het geval moet er op het originele 60 x 30 meter veld gespeeld worden.

Wedstrijdduur (minuten)

	VELD	ZAAL
U19	2 x 30	2 x 25 (met schotklok, dus zuivere speeltijd) 2 x 30 (zonder schotklok)
U17	2 x 30	2 x 25 (met schotklok, dus zuivere speeltijd) 2 x 25 (zonder schotklok)
U15	2 x 25	2 x 25 (altijd zonder schotklok)

Hoe begeleid ik de wedstrijd?

- Deze wedstrijden moeten in principe door gediplomeerde KNKV scheidsrechters worden gefloten.
- Een wedstrijd in de A-categorie is een “volwassen” wedstrijd.
- Gebruik alle gebaren, de spelers behoren deze inmiddels wel te kennen.
- Voor wedstrijden met jurytafel of duo-scheidsrechters gelden speciale regels.