



# Tips voor scheidrechters

Fluiten en spelregels van de E- en F-jeugd

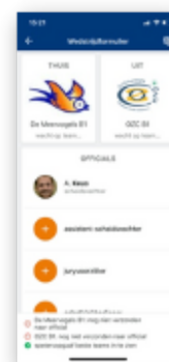


# Fluiten en spelregels van de E- en F-jeugd

In dit document zijn een aantal aandachtspunten en spelregels op een rijtje gezet waarop je moet letten als je (voor het eerst) E- en/of F-jeugd gaat fluiten. Bij de E- en/of F-jeugd wordt het 4Korfbal gespeeld en dat betekent enkele bijzondere spelregels. Ook voor beginnende trainers en coaches kan het goed zijn om deze een keer door te nemen, vooral hoofdstuk 3 t/m 6.

## Algemene aandachtspunten

- Voor alle wedstrijden geldt voor de scheidsrechter het volgende:
- Kom in sportkleding (liefst afwijkend van de clubkleuren van beide teams).
- Zorg ervoor dat je 15 minuten van tevoren aanwezig bent.
- Controleer het veld (vrije zone van 1 meter rond het veld).
- Zorg ervoor dat je weet welke teams er spelen.
- Zorg ervoor dat je weet hoelang de speeltijd is (Zie bijlage).
- Zorg voor een fluitje. Bij meervogels kan je dit ophalen achter de bar.
- Zorg voor pen/papier. (Als scheidsrechter moet jezelf de score bijhouden).
- Zorg voor goede tijdwaarneming zoals stopwatch/horloge. Bij meervogels kan je dit ophalen achter de bar. *(een mobiele telefoon is minder geschikt om de tijd bij te houden)*
- Stel jezelf voor aan de coaches en controleer samen met hen de opstelling in de KNKV-app.



# Leiden van E- en F-wedstrijden



Bij de E- en F-jeugd ben je eigenlijk geen echte scheidsrechter, maar meer een spelbegeleider. Je bent een soort extra coach in het veld.

Waar moet je nu op letten bij het leiden van een E- of F-wedstrijd?

De allerbelangrijkste regel is: **Fluit duidelijk.**



Het moet voor iedereen duidelijk zijn dat er gefloten is. Als je eenmaal gefloten hebt, is het belangrijk dat je uitlegt waarvoor je gefloten hebt.

Zorg ervoor dat je dicht bij het spel staat en beweeg met het spel mee. Dan heb je het beste overzicht. Durf bij overtredingen duidelijk te fluiten en leg uit wie de bal krijgt en waarom!

Doe dit niet met de officiële scheidsrechters gebaren. De meeste kinderen hebben geen idee wat het gebaar inhoudt. Soms zul je twijfelen, maar als je duidelijk fluit en uitlegt dan zullen de spelers, coaches en het publiek dit snel accepteren.

## Een voorbeeld

Eén van de spelers van team A tikt (per ongeluk) de bal uit de handen bij één van de spelers uit team B, waardoor team A de bal kan onderscheppen. Jij fluit. De spelers zullen vaak niet doorhebben/begrijpen wat er aan de hand is. Daarom is het belangrijk dat je uitlegt dat de speler uit team B de bal als eerste vasthad en dat je aangeeft dat hij/zij ook de bal weer terugkrijgt. Het makkelijkst is als jij om de bal vraagt en die geeft aan de speler waarbij de bal uit de handen werd getikt. Als alle spelers weer op hun positie staan, fluit je zodat het spel verder kan gaan.

# Algemene spelregels



Naast de bijzondere spelregels voor de E- en/of F-jeugd (zie hoofdstuk 4 en 5) gelden de normale spelregels. Je zult begrijpen dat je die minder streng hoeft toe te passen. Hieronder leggen we de belangrijkste normale spelregels uit.

## Verdedigd schieten

Let op, dit geldt alleen voor de E-jeugd, want verdedigd schieten bij de F-jeugd is toegestaan! Wanneer is het dan verdedigd?

Het is verdedigd als de speler die verdedigt aan de volgende vier voorwaarden voldoet. De verdediger:

1. Is dichterbij de paal dan de tegenstander;
2. Moet proberen de bal te blokkeren;
3. Moet rechtopstaand de aanvaller kunnen aanraken;
4. Moet de aanvaller aankijken.

*(Het is dus niet zo dat wanneer de verdediger de hand omhoog doet het automatisch verdedigd is. Ze moeten er wel moeite voor doen).*



## Strafworp

Een strafworp geef je zowel bij de F'jes als E'tjes als een duidelijke scoringskans verloren gaat door een overtreding. Bijvoorbeeld als een speler bij een doelpoging omver of in de rug wordt gelopen (ook al is dit per ongeluk) of tijdens het schieten de armbeweging wordt geblokkeerd of van achter op de arm wordt getikt. Leg duidelijk uit waarom je een strafworp geeft.

## Spelhervatting



Bij de spelhervatting dient de verdediger op armlengte te staan van de aanvaller die de bal neemt. Tenzij de verdediger in de rug van de aanvaller staat.

Houdt goed in de gaten dat:

- de bal, door de aanvaller, binnen 4 seconden worden gegooid / in het spel wordt gebracht (Als dat langer duurt hoef je niet gelijk te fluiten. Waarschuw eerst een paar keer *(roep maar: Gooien of tel af van drie naar nul)*. Dit is ook afhankelijk van het niveauverschil tussen beide teams.)
- de verdediger, de aanvaller die de bal uitneemt, niet hindert;
- de verdediger de handen NIET omhoog heeft bij het nemen van de spelhervatting. *(Gebeurt dat wel, coach de verdediger dan door **Handen naar beneden te roepen**. Blijft deze met de handen omhoog staan, geef je een nieuwe spelhervatting en leg je uit dat hinderen bij een spelhervatting niet mag.)*

## Lopen

Je zult merken dat er vooral bij de F'jes veel gelopen wordt met de bal. Volgens de spelregels is dat niet toegestaan, maar direct fluiten is niet noodzakelijk. Je kunt de speler beter eerst waarschuwen door te vertellen dat hij/zij loopt en dat dit niet mag (roep maar: **Staan blijven** of **niet lopen met de bal**). Als hij/zij het herhaaldelijk blijft doen, dan kun je alsnog fluiten, uitleg geven en **geef je een spelhervatting** aan het andere team.

## Bal uit de handen slaan of pakken

Voor iedere bal die uit de handen wordt geslagen of gepakt moet je fluiten. Doe dit consequent en gedurende de gehele wedstrijd. **Je geeft dan een spelhervatting.**



## Voetbal



Elke, niet opzettelijke, aanraking van de bal met het been, knie of voet, is GEEN voetbal. Echter wanneer een speler bij het gooien van zijn tegenstander bewust de voet uitsteekt om de bal te blokkeren is dit voetbal en is dit een **vrije bal**.

## Snijden

Kinderen hebben soms moeite om zichzelf vrij te spelen. Om toch vrij te komen loopt men dicht om een medespeler heen waardoor de verdediger eventjes uit beeld is. Als men dan de bal krijgt en schiet is dat snijden. Fluit voor de overtreding en leg uit dat doelen na snijden niet is toegestaan. **Je geeft dan een spelhervatting** aan de verdedigende ploeg.

**Let op:** Snijden op zichzelf is geen overtreding. Doelen na snijden wel. Echter wanneer een verdediger niet zijn/haar best doet om de aanvaller opnieuw te gaan verdedigen en de aanvaller een aantal tellen wacht (omdat hij door snijden is vrij gekomen) met schieten.

## Ruw spel

Je moet altijd fluiten wanneer een speler omver wordt gelopen of geduwd wordt door zijn tegenstander. De speler zal niet bewust het contact opzoeken, maar de speler moet wel leren dat dit niet mag. Leg goed uit waarom je fluit en geef een spelhervatting.

Vooraf bij de F-jeugd, door het toestaan van verdedigd schieten, is de kans op contact groter. Treed hier duidelijk en consequent tegen op.

## Vallen/duiken op de bal

Een bekend beeld bij E- en F-wedstrijden. Alle spelers duiken op de bal.

**Het is toegestaan** tenzij er gevaarlijke situaties ontstaan. Bijvoorbeeld als een speler naar de bal duikt en daarbij een tegenstander omver glijdt. Ga dan tussen de spelers staan en leg uit dat dit niet mag (gevaarlijk spel).

## Uitbal



Wanneer iemand met zijn voet op of over de lijn staat met de bal in zijn handen dan moet je fluiten en een uitbal aan de tegenpartij te geven. Dit is eigenlijk de enige regel binnen het korfbal waarvoor geen voordeel gegeven kan worden. De bal is ook uit als hij buiten het veld (over de lijn) de grond of een ander object geraakt heeft.

## 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. Wat te doen als je dit ziet gebeuren? Fluit, geef de bal terug aan de oorspronkelijke speler en leg de pakkende speler uit dat dit niet mag en dat de volgende keer wanneer hij of zij dit doet de bal aan de tegenpartij wordt gegeven.

## Coaches

De meeste ploegen hebben twee coaches. Bij jeugdwedstrijden is dit toegestaan. Vaak staan ze in het veld, wat eigenlijk niet mag, maar wel wordt toegestaan zolang de scheidsrechter er geen last van ondervindt. Jij als spelbegeleider bepaalt hoe ver zij in het veld mogen komen. Er zijn wedstrijden waarbij de coaches bijna onder de paal staan. Dat is helemaal niet nodig en moet je niet accepteren. De coaches mogen zich ook niet bemoeien met de scheidsrechter. Wanneer je echt last hebt van een coach (door zijn gedrag, uitlatingen etc.) dan mag je hier gerust wat van zeggen.





## Wisselen van functie en Rust

Wedstrijden zijn ingedeeld volgens een bepaalde tijdsplanning.

\* houdt de tijden van de time out en de rust goed aan.

1e 10 min.	Time-out (1 min.)*	2e 10 min.	Rust (5 min.)*	3e 10 min.	Time-out (1 min.)*	4e 10 min.	Elk team 12 strafworpen
---------------	--------------------	---------------	-------------------	---------------	--------------------	---------------	-------------------------

Oponthoud aan het begin van de dag betekent dat elke volgende wedstrijd niet op het juiste tijdstip start. Dit kan betekenen dat aan het einde van de dag een wedstrijd "veel" later start of zelfs ingekort wordt. Om dit te voorkomen is het advies om:

1. bij het wisselen, halverwege de eerste- en tweede helft na 10 minuten hiervoor maximaal 1 minuut te gebruiken. Het is de bedoeling om zo snel mogelijk verder te gaan met de wedstrijd. Vaak grijpen coaches dit aan om er een uitgebreid of tactische bespreking van te maken.
2. de rust niet langer dan 5 minuten te laten duren. (Zo hebben de volgende ploegen, voor aanvang van hun wedstrijd, ook de tijd en mogelijkheid om even in te schieten.)

Natuurlijk zijn er nog veel meer regels, maar hierboven zijn de belangrijkste weergegeven. Blijft een kind ondanks jouw aanwijzingen steeds dezelfde overtreding maken, zeg dit dan even tegen de coach tijdens het wissel moment of in de rust. De coach kan de kinderen soms beter bereiken dan de scheidsrechter.





# Bijzondere spelregels bij de F-jeugd



Bij de F-jeugd gelden er bijzondere spelregels. Hieronder een kort overzicht.

## Altijd scoren (nooit 'verdedigd')

Bij een F-wedstrijd 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. Als dezelfde speler daarna de bal terugkrijgt mag hij wel weer schieten. Indien een andere speler de bal vangt, mag die wel direct schieten.

## 10-secondenregel

De F'jes moeten de bal binnen 10 seconden overspelen naar een medespeler. Het is belangrijk dit tijdens de wedstrijd in de gaten te houden en de spelers aan te moedigen om te gooien.

Tel mee als een speler de bal niet werpt en ga vanaf vijf tellen, hoorbaar en zichtbaar (hand en vingers omhoog) tellen 5, 6, 7, 8, 9 en roep "goed zo" als geworpen is. Als na 10 seconden de bal nog niet is gegooid, fluit je en geef je een spelhervatting aan het andere team.

Hier kun je aan het begin van een wedstrijd eventueel wat soepeler mee omgaan (door langzamer te tellen) en de spelers aangeven dat ze sneller moeten overgooien. Ook wanneer er kwaliteitsverschil tussen beide teams is kun je hier bij het "mindere" team iets soepeler mee omgaan. Tel langzamer of begin iets (drie tellen) later met tellen 5, 6, 7 etc.

## 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. Komt het verschil opnieuw op drie, dan mag de SUPERspeler er weer in.

# Bijzondere spelregels bij de E-jeugd



Bij de E-jeugd gelden er ook bijzondere spelregels. Hieronder een kort overzicht.

## Verdedigd is verdedigd

Let op, verdedigd schieten is in deze leeftijdscategorie niet toegestaan! Dat betekent dus ook dat de spelers iemand van eigen sekse moeten verdedigen.

## 10-secondenregel

Ook de E'tjes moeten de bal binnen 10 seconden overspelen naar een medespeler. Als dit niet gebeurt, fluit je en geef je een spelhervatting aan het andere team.



# De wedstrijd



## Voor de wedstrijd

Voor de wedstrijd ontvang je van beide teams een opstelling. Je dient de spelers te controleren aan de hand van de KNKV-app en te controleren of de juiste spelers in de beginopstelling staan. Keur deze goed zodat er geen wijzigingen meer doorgevoerd kunnen worden door de coach.

- a) Zorg ervoor dat altijd de juiste opstelling en wissels goed worden ingevuld.
- b) Het KNKV gebruikt deze gegevens voor een juiste en eerlijke teamindeling.

## Het begin van de wedstrijd

Zodra het bijna tijd is om te beginnen, fluit je.

De aanvoerders en coaches zullen naar je toe komen. Nadat je iedereen een prettige wedstrijd hebt gewenst, vraag je de thuisspelende aanvoerder/ster op welke korf het thuisspelende team wil gaan beginnen met aanvallen.

Zodra iedereen klaar staat, fluit je zodat de wedstrijd gaat beginnen. *(Vergeet niet je stopwatch aan te zetten).*

## Tijdens de wedstrijd

- Fluit duidelijk, beter te hard dan te zacht.
- Bedenk goed wat verdedigd is bij het niveau dat je fluit (Belangrijk hierbij is dat je consequent bent).
- Schieten na snijden: als een verdediger een aanvaller goed verdedigt, maar die positie moet opgeven, bijvoorbeeld omdat de aanvaller strak langs een andere mede-aanvaller loopt, dan is er sprake van snijden. Het is pas een overtreding als, er door de aanvaller die snijdt, daarna geschoten wordt!
- Geef duidelijk aan waar je voor fluit.



## Na de wedstrijd

Na de wedstrijd nemen alle kinderen van beide teams strafworpen. De eerste 12 van elk team tellen mee voor een strafworpen competitie.

Voorbeeld: Wanneer het uit spelende team 5 spelers/sters heeft en het thuis spelende team heeft er zes, dan nemen twee van het uit spelende team er drie om tot twaalf strafworpen te komen.

## Vastleggen scores / strafworpen

Na de wedstrijd moet de uitslag en strafworpen worden ingevuld en ondertekend in de KNKV-app.

Zorg ervoor dat altijd de juiste opstelling en wissels goed worden ingevuld. Het KNKV gebruikt deze gegevens voor een juiste en eerlijke teamindeling.



Zowel de E- als F-teams spelen vier tegen vier Mono-korfbal (4Korfbal). Voor beide categorieën geldt het volgende wedstrijdverloop:

## Na de wedstrijd

Houdt de tijden van de time out en de rust goed aan. Anders is er mogelijk veel uitloop aan het einde van de dag en ontstaan daar problemen.

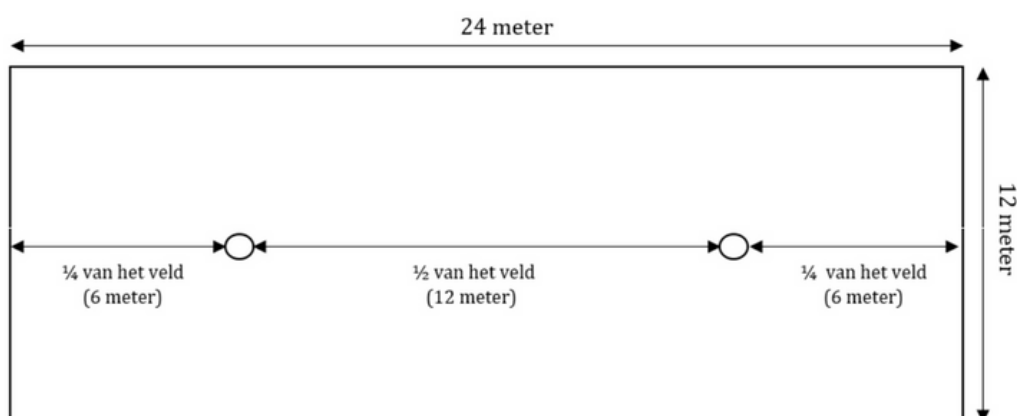
- De eerste helft krijgt het thuisteam de bal twee keer uit.
- Na rust wordt er van kant gewisseld en krijgt het bezoekende team twee keer de bal uit.

In onderstaande tabel vind je de overige spelbepalingen:

	Veldafmeting	Paalhoogte	Bal-maat	Aantal wissels	Teamsamenstelling
F-jeugd	12 x 24 m	2,5 meter	K3	Onbeperkt	Minimaal één meisje
E-jeugd	12 x 24 m	3,0 meter	K4	Onbeperkt	Minimaal één meisje

De veldafmeting is een richtlijn en vooral in de zaal is het moeilijk om een goed veld uit te leggen. Eén meter meer of minder is dus niet erg, maar probeer zoveel mogelijk deze veldafmeting aan te houden.

Een veld ziet er dan als volgt uit:



# In het kort



## 4KORBAL VOOR E-JEUGD

1 Vak

4 tegen 4

Binnen 10 seconden overgooien

Niet schieten als je wordt verdedigd

Altijd scoren (nooit verdedigd)

Iemand van eigen sexe verdedigen

Minimaal 1 meisje per team

## 4KORBAL VOOR F-JEUGD

1 Vak

4 tegen 4

Binnen 10 seconden overgooien

Altijd scoren (nooit verdedigd)

Jongens en meisjes verhinderen elkaar om te scoren

Minimaal 1 meisje per team

Mogelijk om SUPER speler in te zetten



# Tips voor scheidrechters

Fluiten en spelregels van de E- en F-jeugd