

VEEL PLEZIER EN SUCCES MET DE WEDSTRIJD!
"ZONDER SCHEIDSRECHTER, GEEN WEDSTRIJD!"



FLUITEND HET VELD OP (BLAUW)

Aandachtspunten voor het begeleiden van wedstrijden bij Dalto

www.dalto.nl



FLUITEND HET VELD OP (BLAUW)

Aandachtspunten voor het begeleiden van wedstrijden bij Dalto

www.dalto.nl

FLUITEND HET VELD OP (BLAUW)

Als je binnenkort een wedstrijd gaat fluiten, is het handig om vooraf enkele spelregels en aandachtspunten door te nemen. In deze leeftijdscategorie gelden de spelregels van het 4Korfbal. Hieronder hebben we een overzicht gemaakt van wat je moet weten voordat je het veld opgaat.

ALGEMENE AANDACHTSPUNTEN

Voor alle wedstrijden geldt het volgende:

- Kom in sportkleding (afwijkend van clubkleuren van beide teams)
- Zorg ervoor dat je 15 minuten van tevoren aanwezig bent
- Controleer het veld (12 x 24 meter; korven op 6 meter van de achterlijn)
- Zorg ervoor dat je weet welke teams er spelen
- Zorg voor fluitje en scheidsrechtershorloge (deze kun je lenen)
- Stel jezelf voor aan de coaches

LEIDEN VAN WEDSTRIJDEN

Bij de jongste jeugd ben je geen echte scheidsrechter, maar meer een spelbegeleider. Het spelplezier van de spelers staat voorop! Daarbij is het belangrijk dat je uitlegt waarvoor je fluit en duidelijke aanwijzingen geeft. Leg bijvoorbeeld uit dat ze (te veel) lopen met de bal of te zwaar hinderen. Zorg er daarom voor dat je dicht bij het spel staat en beweegt met het spel mee. Durf bij overtredingen te fluiten! Doe dit hard en wees daarbij duidelijk wie de bal krijgt en waarom. Soms zul je twijfelen, maar als je duidelijk fluit dan zullen de kinderen dit snel accepteren.

Tip! Let erop dat je bij spelhervattingen zowel 'affluit' (voor de overtreding) als 'influit' (voor hervatting van het spel). Dit geldt ook bij doelpunten en indien de bal uit is.



SPELREGELS

In deze leeftijdscategorie gelden er speciale spelregels. Hieronder een kort overzicht.

- Altijd scoren (nooit 'verdedigd')
- Spelers moeten de bal binnen 5 seconden overgooien
- Jongens en meisjes mogen elkaar verhinderen om te scoren
- Mogelijkheid om SUPERspeler in te zetten (bij drie doelpunten verschil)
- Indien een speler de bal na het schieten zelf afvangt, mag hij niet direct schieten, maar moet hij eerst overspelen. Indien een andere speler vangt, mag die wel direct schieten.

Verder gelden natuurlijk de normale spelregels, maar je zult begrijpen dat we die minder streng zullen toepassen, afhankelijk van het niveau van de teams. Zo worden er geen vrije ballen gegeven en wordt er niet gefloten voor de 2,5-meterregel bij een spelhervatting. Strafworpen kun je daarentegen bij zware overtredingen waarbij een kans verloren gaat gerust geven (altijd uitleggen!). Overtredingen die vaak voorkomen en waarvoor je moet fluiten zijn: (te veel) lopen met de bal, (te) fysiek spel en de bal uit de handen slaan/tikken. Let op! De scheidsrechtersbal bestaat niet meer (bij twijfel maak je gewoon een keuze), voetbal is in beginsel toegestaan en iedereen moet zijn eigen strafworp nemen.

SPELREGLEMENTEN

WEDSTRIJDVERLOOP

1 ^e 10 min.	Time-out (1 min.)	2 ^e 10 min.	Rust (5 min.)	3 ^e 10 min.	Time-out (1 min.)	4 ^e 10 min.
---------------------------	----------------------	---------------------------	------------------	---------------------------	----------------------	---------------------------

VERDER GELDEN DE VOLGENDE SPELREGLEMENTEN

Veldafmeting	Paalhoogte	Balmaat	Teamsamenstelling	Aantal wissels
12 x 24 meter	2,5 meter	K3	Minimaal 1 meisje	Onbeperkt

WEDSTRIJDFORMULIER

Aan het eind van de wedstrijd moet je het wedstrijdformulier invullen via de app van het KNKV. Dit wijst zich allemaal vanzelf. Als het invullen van het DWF niet lukt of je voert per ongeluk de verkeerde stand in, dan kun je contact opnemen met iemand van de Arbitragecommissie.