



**HELP!**

**IK FLUIT EEN WEDSTRIJD**

***Toelichting 4-korfbal***



***versie 13 november 2017 - groeidocument***

# Waarom spelers uit A en B laten fluiten?

- Zonder scheids geen wedstrijd
- Geeft ander beeld op de wedstrijd en de rol van de scheidsrechter
- Spelers A/B zijn een voorbeeld voor de jongere spelers
- Samen verantwoordelijkheid nemen om DOS'46 draaiende te houden (en alle wedstrijden te kunnen laten doorgaan)
- Om de groep met arbiters groter te maken (verminderen belasting huidige groep)
- Omdat het ook leuk kan zijn om te fluiten



- De teams A en B fluiten wedstrijden 4-korfbal
- Uitzondering in zaal is A1/A2, zij worden ingezet bij o.a. jurytafel, op het veld fluiten zij wel
- Wedstrijden F/E/viertal-D worden aan teams A/B gekoppeld, passend binnen eigen speelschema
- Teams geven door wie wanneer welke wedstrijd fluit
- Wil je ondersteuning vooraf of tijdens de wedstrijd, geef dit dan door
- Spelers die een team trainen/coachen en/of reeds ingepland zijn bij fluiten worden hierbuiten gelaten (tenzij zij dat graag willen)



# Kenmerken 4-korfbal

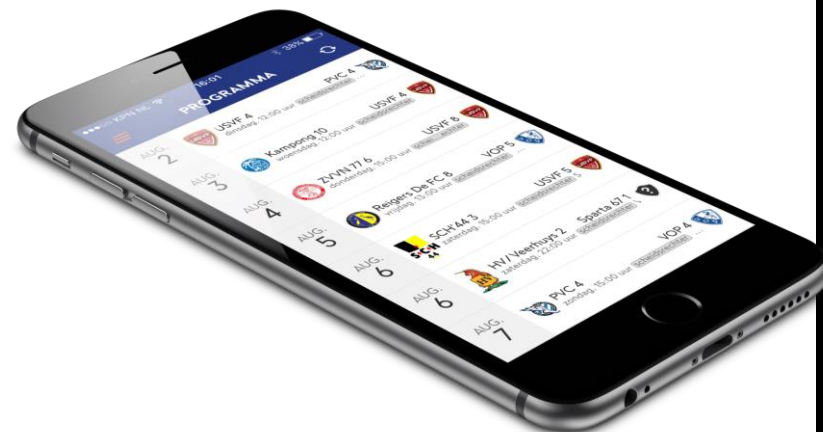
- Veel acties per kind
- Iedereen doet mee
- Spelplezier
- Attractief
- Herkenbaar
- Toegankelijk
- Veilig



# App KNKV Wedstrijdzaken

- Zorg dat je de app KNKV Wedstrijdzaken op je smartphone hebt geïnstalleerd.
- Op het moment dat je aan de wedstrijd gekoppeld bent kun je bij het digitaal wedstrijdformulier
- Na afloop van de wedstrijd kun je daar de uitslag verwerken.

*Zoek de wedstrijd die je fluit. Klik vervolgens op de oranje button 'digitaal wedstrijdformulier' en in principe wijst het dan voor zich*



# Op de wedstrijd dag

- Zorg dat je ongeveer een half uur voordat de wedstrijd begint aanwezig bent
- Meld je bij de bar zodat bekend is dat je er bent
- Bij de bar krijg je een consumptie(munt)
- Bij de bar (muurtje) staat ook de shirtjestas voor scheidsrechters. Hier kun je een shirtje uit halen en na afloop weer terugdoen
- In de tas vind je tevens een wedstrijdfluit, deze ook na afloop weer terugdoen in de tas
- Gebruik je smartphone om de tijden van de speelhelften in te stellen (bijv. na 10 minuten laten 'piepen') of gebruik een stopwatch



# 4korfbal in het kort

## F-jeugd

- 1 vak / 4 tegen 4 / Minimaal 1 meisje per team
- Spelduur 4 x 10 minuten / Korfbal-balgrootte nummer 3
- Binnen 10 seconden overgooien
- Altijd scoren (nooit 'verdedigd')
- Jongen en meisjes verhinderen elkaar om te schoren
- Na doelpoging en zelf afvangen moet de speler eerst de bal overspelen naar een medespeler (niet gelijk weer zelf schieten, eerst overgooien)
- Na de 10<sup>e</sup> en 30<sup>e</sup> minuut vindt een time-out plaats van 1 minuut (voor wisselen spelers/geven korte instructies). Na de eerste twee helften mag er 10 minuten gepauzeerd worden
- Er mag onbeperkt gewisseld worden
- Mogelijk om SUPER speler in te zetten
- Na afloop per team 12 strafworpen (aantal noteren)



# Spelregel SUPERspeler F-teams

- Bij een verschil van 3 doelpunten wordt er door de achterstaande partij een SUPER-speler ingebracht
- De verhouding in het veld is dan 5 tegen 4

## De SUPER-speler

- is een normale wisselspeler van zijn/haar ploeg
- krijgt een speciaal KNKV-hesje aan om zich te onderscheiden
- mag zowel jongens als meisjes verdedigen
- mag door zowel jongens als meisjes worden verdedigd
- mag ook scoren
- verlaat het veld weer bij een verschil van 2 doelpunten

*Indien één of beide teams geen 5 spelers hebben wordt er in de wedstrijd geen gebruik gemaakt van de SUPER-regel*





# 4korfbal in het kort

## D/E-jeugd

- 1 vak / 4 tegen 4
- Spelduur 4 x 10 minuten / Korfbal-balgrootte nummer 4
- Binnen 10 seconden overgooien
- Niet schieten als je wordt verdedigd
- Jongen verdedigt jongen / meisje verdedigt meisje
- Minimaal 1 meisje per team
- Na de 10<sup>e</sup> en 30<sup>e</sup> minuut vindt een time-out plaats van 1 minuut (voor wisselen spelers/geven korte instructies). Na de eerste twee helften mag er 10 minuten gepauzeerd worden
- Er mag onbepaald gewisseld worden
- Na afloop per team 12 strafworpen (aantal noteren)



# Tijdens de wedstrijd

- Gebruik de fluit – duidelijk - om de wedstrijd te starten, te eindigen, bij onderbrekingen of te herstarten
- Leg het kind bij een ‘fout’ uit waarvoor je hebt gefloten, bijvoorbeeld:
  - Lopen met de bal
  - Niet binnen 10 seconden de bal gespeeld hebben
  - Buiten de lijnen zijn gekomen met de bal
  - .....
- Let op de tijd (stel je smartphone/horloge in dat ie na 10 minuten ‘piept’)





Vraag een teamgenoot om ook bij de wedstrijd aanwezig te zijn om voor jou de tijd bij te houden en de score. Dan kun jij je op het spel richten.

Mocht je om wat voor reden dan ook niet als scheids gekoppeld zijn aan de wedstrijd, vraag dan op de wedstrijddag of de coach dit voor je doet. Hij/zij kan dit wel.

Probeer consequent te zijn in keuzes die je maakt en ga niet in discussie over jouw besluit.

Geef bij de coach van het DOS-team aan dat fluiten (vrij) nieuw voor je is en vraag of hij/zij dit ook aan de tegenpartij meldt.



# Na de wedstrijd

- Na het fluitsignaal wordt je door de spelers en coach(es) bedankt voor het fluiten (zij geven jou een hand)
- Verwerk de eindstand en de strafworpen in de app KNKV wedstrijd zaken
- Stop het shirt en de fluit terug in de scheidsrechterstas

*Dat heb je toch maar mooi gedaan!*



# Evaluatie/terugblik

Wat ging goed/wat kan beter?

Zijn er zaken waar je tegen aan loopt?

Suggesties voor (de werkgroep) arbitrage?

.....?

*Vragen en opmerkingen?*

*Tops en flops?*

Contact Liesbeth van der Vegt via  
[liesbethvandervegt@dos46.nl](mailto:liesbethvandervegt@dos46.nl) (mail)

0682 557 459 (app/telefoon)

