

CKC
KINDERDIJK



Fluiten en spelregels van de E- en F-jeugd

**Ook handig voor
trainers en coaches!**

Inhoudsopgave

1. Algemene aandachtspunten
2. Leiden van E- en F-wedstrijden
3. Algemene spelregels
4. Bijzondere spelregels bij F-jeugd
5. Bijzondere spelregels bij E-jeugd
6. Spelreglementen
7. Wedstrijdformulier

Fluiten en spelregels van de E- en F-jeugd

In dit boekje zijn een aantal aandachtspunten en spelregels op een rijtje gezet waarop je moet letten als je (voor het eerst) E- en F-jeugd gaat fluiten. Bij de E- en 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.

1. Algemene aandachtspunten

Voor alle wedstrijden geldt voor de scheidsrechter het volgende:

- Kom in sportkleding (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 voor fluitje, pen/papier en stopwatch
- Stel jezelf voor aan de coaches

2. 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: 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.

Een voorbeeld:

Een van de spelers van team A tikt (per ongeluk) de bal uit de handen bij een van de spelers 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. Het makkelijkst is als jij om de bal vraagt of pakt en die geeft aan de speler die de bal moet uitnemen. Als alle spelers weer op hun positie staan, fluit je zodat het spel verder kan gaan.

Zorg er voor dat je dicht bij het spel staat en beweeg met het spel mee. Dan heb je het beste overzicht en kun je meteen fluiten voor een overtreding. Durf bij overtredingen duidelijk te fluiten en leg uit wie de bal krijgt en waarom! Soms zul je twijfelen, maar als je duidelijk fluit en uitlegt dan zullen de spelers, coaches en het publiek dit snel accepteren.

3. Algemene spelregels

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

1. 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:

- Is dicht bij de paal dan de tegenstander
- Moet proberen de bal te blokkeren
- Moet rechtopstaand de aanvaller kunnen aanraken
- Moet de aanvaller aankijken

2. 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 of tijdens het schieten de armbeweging wordt geblokkeerd. Leg duidelijk uit waarom je een strafworp geeft.

3. Spelhervatting

Bij de spelhervatting hoef je niet op de 2,5-meterregel te letten, daarvoor is het veld te klein. Je moet er wel voor zorgen dat de verdediger niet hindert bij het nemen van de spelhervatting. Gebeurt dat wel, dan geef je een nieuwe spelhervatting en leg je uit dat dat niet mag. De bal moet binnen 4 seconden worden gegooid. Als dat langer duurt hoef je niet gelijk te fluiten. Waarschuw eerst een paar keer.

4. 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 dat niet mag. Als hij/zij het blijft doen, dan kun je alsnog fluiten en geef je een spelhervatting aan het andere team.

5. *Bal uit de handen*

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.

6. *Voetbal*

Iedere aanraking van de bal met het onderbeen én de knie, is voetbal. Hiervoor moet je fluiten en een spelhervatting aan de tegenpartij geven. Probeer deze regel gewoon te handhaven. Je kunt eventueel voordeel geven maar dit kan voor de spelers onduidelijk zijn. Het beste is om hier gewoon voor te fluiten.

7. *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. Vooral bij de F-jeugd, door het toestaan van verdedigd schieten, is de kans op contact groter. Treed hier duidelijk tegen op.

8. *Vallen/duiken op de bal*

Een bekend beeld bij E- en F-wedstrijden. Alle spelers duiken op de bal. Het beste is om dit af te fluiten. Ga tussen de spelers staan en leg uit dat dit niet mag (gevaarlijk). De moeilijkheid hierbij is om vast te stellen wie nu als eerste de overtreding heeft gemaakt. Je ziet dit natuurlijk het best als je dichtbij de bal bent. Mocht je echt niet weten wie als eerste de bal had of de overtreding heeft gemaakt, dan geef je een opgooibal.

9. *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.

10. *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.

11. 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.

Andere regels

Natuurlijk zijn er nog veel meer regels, maar hierboven zijn de belangrijkste weergegeven. Als je de E1/E2 fluit, kan het ook nodig zijn om bijvoorbeeld te fluiten voor alleenspel of snijden.

Blijft een kind ondanks jouw aanwijzingen dezelfde overtreding maken, zeg dit dan ook even tegen de coach in de rust of tijdens de time-out (zie Hoofdstuk 6). De coach kan de kinderen soms beter bereiken dan de scheidsrechter.

4. 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. 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) aftellen 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 en de spelers aangeven dat ze sneller moeten overgooien.

- *Mogelijkheid om SUPERspeler in te zetten*

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.

5. 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.

6. Spelreglementen

Zowel de E- als F-teams spelen vier tegen vier monokorfbal. Voor beide categorieën geldt het volgende wedstrijdverloop:

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.	Elk team 12 strafworpen

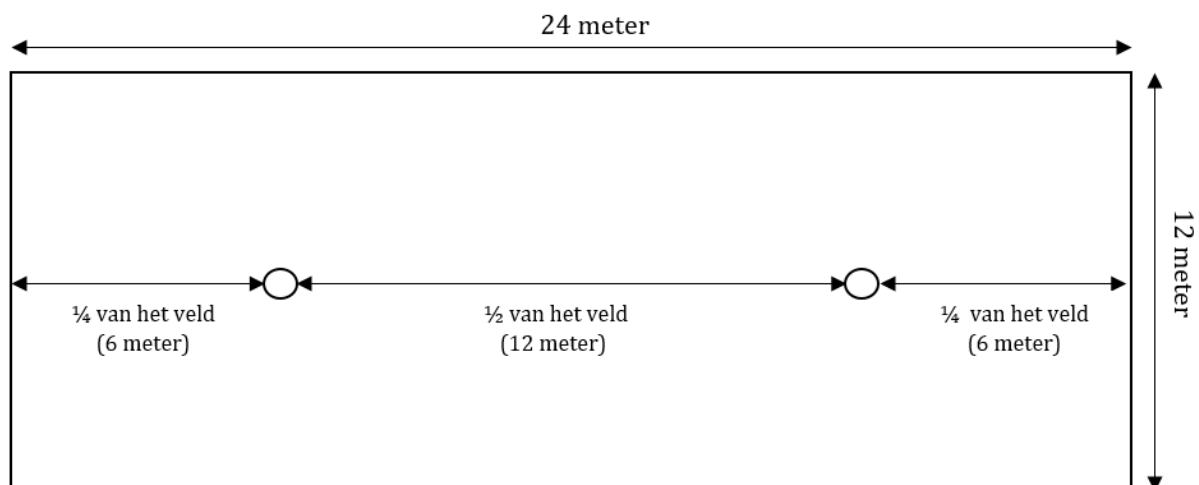
De eerste helft krijgt het thuisteam de bal twee keer uit. Na rust wordt er van kant gewisseld en krijgt het bezoekende team twee keer de bal uit.

In onderstaande tabel vind je de overige spelbepalingen:

	Veldafmeting	Paalhoogte	Balmaat	Aantal wissels	Teamsamenstelling
F Jeugd	12 x 24 meter	2,5 meter	K3	Onbeperkt	Minimaal één meisje
E Jeugd	12 x 24 meter	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. Een 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:



7. Wedstrijdformulier

Aan het eind van de wedstrijd moet het wedstrijdformulier worden ingevuld. Zorg ervoor dat je de app *KNKV* hebt gedownload en dat je een account hebt aangemaakt. Je wordt door de thuisvereniging toegevoegd als scheidsrechter voor de betreffende wedstrijd, waardoor je alleen maar de teams hoeft goed te keuren en de stand moet invullen. Dit wijst zich allemaal vanzelf.

Mocht je geen telefoon of geen mobiele verbinding tot je beschikking hebben, dan kun je ook op de telefoon van een van de coaches het wedstrijdformulier afhandelen.

Vragen/opmerkingen

Mocht je nog vragen hebben, dan kun je altijd contact opnemen met de Scheidsrechterscommissie.

“Zonder scheidsrechter, geen wedstrijd”