

Fluitend het veld op (Groene categorie)

Als je een wedstrijd in de groene categorie gaat fluiten, zijn een aantal spelregels belangrijk om door te nemen.

Sinds het seizoen 2014-2015 gelden in deze categorie de spelregels van het *4Korfbal*.

Deze wijken af van de spelregels die je zelf gewend bent.

Bekijk het onderstaande overzicht van wat je moet weten voordat je het veld opgaat als scheidsrechter.

Aandachtspunten:

- Kom in sportkleding (afwijkend van de clubkleuren van beide teams)
- Zorg dat je minimaal 15 minuten van tevoren aanwezig bent
- Kijk van tevoren welke teams er gaan spelen
- Regel een fluitje, pen/papier en stopwatch/horloge*
- Stel jezelf altijd voor aan de coaches (nog voor het opstellen van de teams)

Het leiden van een wedstrijd in de Groene categorie

Anders dan bij jouw eigen wedstrijden ben je in de groene categorie eigenlijk geen scheidsrechter, maar spelbegeleider. Daarbij gaat sport en plezier voorop.

Als spelbegeleider is het erg belangrijk dat je uitlegt waarvoor je fluit en daarbij duidelijke aanwijzingen geeft. Hier leren de kinderen van. Leg bijvoorbeeld uit dat ze (te veel) lopen met de bal of hinderen, of dat ze dichtbij moeten gaan staan voordat het verdedigd is.

Zorg dat je dicht bij het spel staat en beweeg mee met het spel. Durf wel bij overtredingen te fluiten! Natuurlijk twijfel je wel eens, maar als je duidelijk fluit zullen de kinderen dit accepteren. Geef het liefst ook naast de uitleg met gebaren aan waarvoor je fluit. Zo weten coaches en ouders dit ook.

LET OP: Let erop dat je bij spelhervattingen (overtreding of uit) zowel fluit voor de overtreding, als fluit om het spel te hervatten. Dit doe je ook bij doelpunten.

* Mocht je dit niet allemaal zelf hebben. Kan je dit ook altijd lenen bij de bar (veldcompetitie) of vinden in de kist van de wedstrijdtafel (zaalcompetitie)

Spelregels bij wedstrijden in de Groene categorie

Bij de groene categorie gelden er speciale spelregels.

Hieronder staan de spelregels opgesomd die je goed door moet nemen voor je gaat fluiten:

- Verdedigd is verdedigd, maar ga er soepel mee om (wél consequent!)
- Spelers moeten de bal binnen 10 seconden overgooien (tel desnoods mee)
- Iemand van eigen sekse verdedigen
- Mogelijkheid om **SUPER**speler in te zetten (bij drie doelpunten verschil)
- De **SUPER**speler mag door iedereen verdedigd worden en de **SUPER**speler mag ook iedereen verdedigen, daarom draagt de **SUPER**speler een speciaal hesje.

- Als er een team een andere opstelling heeft dan 2 meisjes en 2 jongens, moeten er hesjes worden gebruikt om duidelijk te maken wie als jongen/meisje speelt. De coaches moeten dit regelen.

Verder gelden de normale spelregels die gewend bent, maar pas deze minder streng toe, afhankelijk van het niveau van beide teams. Er worden bijvoorbeeld geen vrije ballen gegeven en wordt er niet gefloten voor de 2,5-meterregel bij een spelhervatting.

Strafwerpen kun je bij zware overtredingen (als een kans verloren gaat) gewoon geven, maar onthoud: altijd uitleggen!

Overtredingen die vaak voorkomen:

- (te veel) lopen met de bal
- (te) fysiek spel (hinderen en over de tegenstander heen hangen)
- de bal uit de handen slaan/tikken
- de bal overgeven aan een medespeler
- snijden

Het is verdedigd als aan 'alle' vier de voorwaarden wordt voldaan. De verdediger:

- is dicht bij de paal dan de tegenstander
- moet proberen de bal te blokkeren
- moet de aanvaller kunnen aanraken
- moet de aanvaller aankijken

Spelreglementen

Zorg dat je op de hoogte bent van de onderstaande spelreglementen.

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

Veldafmeting	Paalhoogte	Balmaat	Aantal wissels	Team samenstelling
12x 24 meter (veld 2)	3 meter	K4	Onbeperkt	Minimaal één meisje

Wedstrijdformulier

Aan het eind van de wedstrijd moet je het wedstrijdformulier invullen op de app KNKV Wedstrijdzaken (account aanmaken met het e-mailadres dat bij c.k.c. Maassluis bekend is). De scheidsrechterscommissie voegt jou toe als scheidsrechter, waardoor je dit ook in de app te zien krijgt. Daardoor kan je de teams goedkeuren en de eindstand invullen.

Vraag **voor** de wedstrijd aan de coaches of zij hun teams in willen vullen in de app (als dat nog niet is gedaan). Dan kan jij de teams goedkeuren. Na de wedstrijd ga je opnieuw naar het wedstrijdformulier (DWF) en vul je de eindstand in. Vervolgens bevestig je de wedstrijd en is de wedstrijd vastgelegd. Mocht dit niet lukken, neem dan contact op met de scheidsrechterscoördinator. Geef daar de eindstand door, zodat zij de wedstrijd voor jou vast kunnen leggen.

Vragen of opmerkingen?

Mocht je vragen hebben over het fluiten van wedstrijden of wil je meer informatie? Neem dan contact op met Peter Gregoor, bel/app (0640942325)

Veel plezier en succes met de wedstrijd!