

Scheidsrechter instructies

WEDSTRIJDREGLEMENT voor poule A t/m F (groep 7 en 8)

1. Er wordt 4 tegen 4 gespeeld in een Mono-korfbalveld met een K4 bal.
2. Wanneer een team 3 of meer punten voorstaat, dan mag het andere team een 5^e speler toevoegen. Wijs de teambegeleider hierop. Je speelt dan dus 5 tegen 4 totdat de stand weer kleiner is dan 3 punten verschil. Dan moet de 5^e speler weer uit het veld en speel je weer 4 tegen 4.
3. De duur van de wedstrijd is 10 minuten.
4. Het signaal van aanvang van elke ronde en einde wordt gegeven door de wedstrijdleiding. Er wordt tussendoor **niet** van paal gewisseld.
5. Het eerstgenoemde team heeft de korfkeuze en neemt ook de bal uit.
6. Teams mogen onbeperkt wisselen, terugwisselen mag ook;
7. Een team mag geen voordeel halen uit een wisselsituatie. Gebeurt dit wel, dan wordt dit door de spelbegeleider gezien als een overtreding.
8. Verdedigd scoren mag **niet**.
9. 1 speler mag maximaal verdedigd worden door 1 andere speler;
10. Iedereen mag elkaar verdedigen. Een heer mag dus een dame verdedigen en andersom;
11. Elke overtreding is in principe gewoon een spelhervatting, tenzij er een scoringskans buiten de toegestane spelregels buitensporig wordt gehinderd. Dan kan de scheidsrechter een strafworp toekennen. Kinderen die niet korfballen vinden dit een moeilijke regel, pas 'm dus alleen toe bij een duidelijke grove overtreding en leg de kinderen uit waarom je fluit.
12. Na de wedstrijd geef je de bal door aan je opvolger. Als het veld niet bespeeld wordt, dient de bal teruggegeven te worden aan de wedstrijdleiding bij het Wedstrijdsecretariaat.
13. Na de wedstrijd geef je zo snel mogelijk de uitslag door bij het Wedstrijdsecretariaat.

WEDSTRIJDREGLEMENT voor poule G t/m T (groep 3 t/m 6)

1. Er wordt 4 tegen 4 gespeeld in een Mono-korfbalveld. Poule G t/m N speelt met een K4 bal en poule O t/m T met een K3 bal.
2. Wanneer een team 3 of meer punten voorstaat, dan mag het andere team een 5^e speler toevoegen. Wijs de teambegeleider hierop. Je speelt dan dus 5 tegen 4 tot dat de stand weer kleiner is dan 3 punten verschil. Dan moet de 5^e speler weer uit het veld en speel je weer 4 tegen 4.
3. De duur van de wedstrijd is 10 minuten.
4. Het signaal van aanvang van elke ronde en einde wordt gegeven door de wedstrijdleiding. Er wordt tussendoor **niet** van paal gewisseld.
5. Het eerstgenoemde team heeft de korfkeuze en neemt ook de bal uit.
6. Teams mogen onbeperkt wisselen, terug wisselen mag ook;
7. Een team mag geen voordeel halen uit een wisselsituatie. Gebeurt dit wel, dan wordt dit door de spelbegeleider gezien als een overtreding.
8. Verdedigend scoren mag.
9. Als een kind schiet moet de bal eerst overgegooid worden voordat hij of zij nog een keer mag schieten, er mag dus **niet** twee keer achter elkaar geschoten worden door dezelfde persoon.
10. 1 speler mag maximaal verdedigd worden door 1 andere speler;
11. Iedereen mag elkaar verdedigen. Een heer mag dus een dame verdedigen en andersom;
12. Elke overtreding is in principe gewoon een spelhervatting;
13. Na de wedstrijd geef je de bal door aan je opvolger. Als het veld niet bespeeld wordt, dient de bal teruggegeven te worden aan de wedstrijdleiding bij het Wedstrijdsecretariaat.
14. Na de wedstrijd geef je zo snel mogelijk de uitslag door bij het Wedstrijdsecretariaat.