



Fluitend het veld op

Tips voor de scheidsrechter van de Welpen, F en E.

Het scheidsrechters schema en meer informatie over de KNKV
wedstrijdzaken App vind je op onze website:

<https://www.kvbmc.nl/competitie/#scheidsrechters>

Binnenkort fluit je je eerste korfbalwedstrijd. Dit boekje helpt je op weg om dit voor jou én voor de kinderen een leuke ervaring te maken. We hopen dat je het fluiten leuk gaat vinden en het met plezier vaker zult doen.

Je start waarschijnlijk met het fluiten van Welpen of F-jes (6-8 jaar). Dat is wel wat ander korfbal dan dat jij zelf speelt. Er wordt:

- gespeeld in 1 vak met 2 korven
- gespeeld met 4 spelers/speelsters
- gewisseld na steeds 10 minuten

Scheidsrechter of spelbegeleider?

Fluiten is een groot woord voor een F-wedstrijd. Je bent meer een spelbegeleider. Een scheidsrechter houdt toezicht bij een wedstrijd en bestraft overtredingen. Als spelbegeleider begeleid je kinderen bij het spelen van een spel. Bijvoorbeeld door het geven van aanwijzingen aan de spelers of het geven van een spelhervatting waarbij je duidelijk uitlegt waarom je dit doet.

Wat verwacht iedereen van een spelbegeleider?

Welpen en F-spelers zijn jonge kinderen. Zij willen spelen, de bal hebben. Het is gezellig druk in het veld: acht enthousiaste kinderen, de coaches en dan zijn er langs het veld ook nog de meelevende ouders. Er is één persoon die boven dit alles staat en de rust en het overzicht bewaart. Dat ben jij als spelbegeleider. Hoe je dit het beste doet lees je hieronder.

1. Tip vooraf

Een goede tip is om de week voordat je zelf moet fluiten, eens bij een F-wedstrijd te gaan kijken. Je ziet dan hoe het er aan toegaat. Een andere tip is om eens te fluiten bij het partijtje aan het eind van je eigen training.

2. Je uitrusting

De spelers verschijnen in sporttenue. Jij dus ook. Als spelbegeleider of scheidsrechter ga je afwijkend gekleed en heb je een neutrale uitstraling. Dus niet in een t-shirt met dezelfde kleur als één van de ploegen. Gebruik bij voorkeur een horloge/stopwatch om de tijd bij te houden. Neem ook pen en papier mee om de score bij te houden. **Tot slot het belangrijkste: een goede fluit** (zorg dat je deze zelf meeneemt naar de wedstrijd).

3. Voor de wedstrijd

Zorg dat je een kwartier voor aanvang aanwezig bent. Stel je voor aan de beide coaches en vraag of er bijzonderheden zijn. Bijvoorbeeld een speler voor wie het de eerste wedstrijd is, of een blessure heeft. Als je met zijn tweeën bent, fluit dan niet allebei een helft, maar verdeel de taken: de een fluit, de ander houdt de score bij. De tijd houd je het liefst zelf bij als scheidsrechter. Als je gaat beginnen, maak je even contact met de kinderen. Vraag bijvoorbeeld op welke korf ze gaan schieten en of ze er zin in hebben. Ze zullen je dan tijdens de wedstrijd eerder als begeleider zien en sneller naar je luisteren.

4. Begeleid de spelers en geef uitleg

Zoals gezegd, de Welpen en F-jes spelen voor het eerst competitiewedstrijden. Jij begeleidt hen hierbij. Dit kan door het geven van aanwijzingen en het handhaven en uitleggen van spelregels, voor zover de coaches dit niet al doen. Natuurlijk doe je dit bij beide partijen.

Dit geven van aanwijzingen mag je letterlijk opvatten. Je kunt de speler helpen bij het gooien van de bal (niet door zelf te gooien, maar wel door aan te geven dat er iemand vrij staat waar de bal heen gegooid zou kunnen worden), zeggen dat iemand stil moet staan, niet te zwaar moet hinderen etc. Spelers op deze leeftijd accepteren dit en zullen direct doen wat je gezegd hebt.

5. Zorg dat je op de plek bent waar de bal is

Ga achter de speler met de bal staan. Dan kun je over hem of haar heen kijken en alles overzien. Je ziet zowel een overtreding bij de speler met de bal, maar ook eventuele andere overtredingen die in het veld gemaakt worden.

6. Durf te fluiten, doe dit hard en wees duidelijk

Zeker in het begin ben je geneigd om zacht te fluiten, mogelijk omdat je niet helemaal zeker bent van je beslissing. De kinderen horen in hun enthousiasme de fluit dan niet. Fluit daarom hard genoeg zodat iedereen dit hoort.

Met alleen het fluiten ben je er dan niet. Vervolgens moet je namelijk aangeven waarom je fluit en wie de bal moet krijgen. Wees ook hier luid en duidelijk. Pak of vraag om de bal en geef deze aan de juiste speler. Je zult zien dat de kinderen dit snappen en zowel de coaches als de ouders langs de kant zullen je beslissing accepteren. Dit is een manier om gezag uit te stralen en te laten zien dat je zelfverzekerd bent.

7. Optreden bij doelpunten

Als er een doelpunt wordt gemaakt, fluit je en pak je de bal. Loop vervolgens naar het midden met de bal en neem de spelers mee. Geef de bal aan een speler van de ploeg die uit mag nemen. Let op of iedereen er weer aan toe is om verder te spelen. Sommige spelers zijn helemaal over hun toeren wanneer zij een doelpunt tegen krijgen en zij hebben misschien wat extra aandacht van jou of van de coach nodig.

Mocht je merken dat een speler verlegen is en bijna geen bal krijgt, dan kun je overwegen om juist hem of haar de bal te geven wanneer je voor een spelhervatting of een uitbal fluit. De speler zal je dankbaar zijn dat hij ook eens de bal vast kan houden.

Spelregels Welpen, F-korfbal en E-korfbal

Voor het welpen, F- en E-korfbal en gelden enkele extra spelregels. Ook gaan we met de 'normale' spelregels soms wat anders om. Meer informatie over de spelregels van korfbal vind je op www.korfbalmasterz.nl. Je kunt daar ook oefenen met spelsituaties.

Regels voor Welpen, F- en E-wedstrijden

1. Speeltijd, speelrichting en wisselen (Welpen, F + E)

De Welpen spelen 4 x 7,5 minuut. De F- en E-tjes spelen 4 x 10 minuten. Tussen het 2e en 3e kwart is er 5 minuten rust en wisselen de ploegen van korf. Tussen de andere kwarten is er een time-out van 1 minuut. Wisselen mag alleen in de time-outs en de rust. Er mag onbeperkt gewisseld worden en ook terug wisselen mag.

2. De 10-seconden regel (Welpen, F+E)

De Welpen, F-jes en E-tjes moeten de bal binnen 10 seconden overspelen naar een medespeler. Als deze regel wordt overtreden, geef je een spelhervatting. Vooral bij Welpen en F-jes kun je hiermee aan het begin van een wedstrijd eventueel wat soepeler omgaan, en de spelers aangeven dat ze sneller moeten overgooien. Je kunt dan starten met hardop tellen om ze te stimuleren sneller over te gooien.

Aanvullende regels alleen voor Welpen en F-wedstrijden

1. Strafworpen (Welpen + F)

Na de wedstrijd nemen beide ploegen 12 strafworpen. Zet een pion of iets anders neer als strafworpstip. Vraag aan één van de coaches om af te vangen. Laat de ploegen in twee rijtjes opstellen en houd de score bij. De uitslag vul je apart op het wedstrijdformulier in.

2. Verdedigd schieten mag (Welpen + F)

Verdedigd schieten mag. Jongens en meisjes mogen elkaar 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.

3. Superspeler (Welpen + F)

Als een team 3 punten of meer achter staat, mag de coach de zogenaamde 'superspeler' inbrengen. Dat team speelt dan tijdelijk met 5 spelers. Dit om het verschil tussen de ploegen wat kleiner te maken. Zodra het gat weer 2 punten is geworden, gaat de superspeler er weer uit. Komt het verschil opnieuw op 3, dan mag de superspeler er weer in.

Omgang met algemene regels bij Welpen, F en/of E

1. Verdedigd schieten (E)

Vanaf de E-jeugd is verdedigd schieten een overtreding. Wel mag je de criteria voor verdedigd iets soepeler toepassen. Je kunt wat eerder voor verdedigd fluiten dan bij je eigen wedstrijden gebeurt. Wanneer je dit doet, moet je dit wel consequent aan beide kanten en gedurende de hele wedstrijd doen.

Het is 'verdedigd' als aan vier voorwaarden is 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

2. Coaches (Welpen, F+E)

De meeste ploegen hebben twee coaches. Jij als spelbegeleider bepaalt hoe ver zij in het veld mogen komen. Er zijn wedstrijden waarbij de coaches onder de paal staan. Dat is helemaal niet nodig en moet je niet accepteren. Wanneer je echt last hebt van een coach (door zijn gedrag, uitlatingen etc.) dan mag je hier gerust wat van zeggen. Daarnaast nog de tip om alle coaches aan één kant van het veld te houden. Hierdoor voorkom je dat er van alle kanten geschreeuwd gaat worden. Dit betekent

natuurlijk niet dat jij dan maar aan de andere kant moet gaan lopen. Jij bent immers op de plek waar de bal is.

3. Spelhervatting (Welpen, F+E)

Wat betreft de spelhervatting hoef je hier niet precies te letten op de regeltjes van 4 seconden en dat de bal 2,50m moet hebben afgelegd. Wel moet je erop letten dat de verdediger niet hindert. Als er geblokt wordt, geef je een nieuwe spelhervatting. Wanneer je bij de bal opgesteld staat, kun je deze situatie goed begeleiden.

4. Lopen met de bal (Welpen, F+E)

Deze regel wordt vooral door F-spelers regelmatig overtreden. De regels is hetzelfde voor alle categorieën, maar je mag hier in de Welpen+F wel iets soepeler mee omgaan. Dit is afhankelijk van het niveau van de spelers. Een praktijkvoorbeeld wat misschien wel herkenbaar is, is dat de speler met de bal in zijn handen over het veld schuift. Je kunt (omdat je toch bij de bal staat) hier gemakkelijk op in spelen door tegen hem te zeggen dat hij stil moet blijven staan, of door je handen op zijn schouder te leggen en dit tegen hem te zeggen terwijl je hem tegenhoudt. Als hij het blijft doen, kun je fluiten.

5. Bal uit de handen (Welpen, F+E)

Een gemakkelijke regel. Iedere bal die uit de handen wordt geslagen of gepakt moet je affluiten. Doe dit consequent en de gehele wedstrijd. Wanneer jij denkt dat de bal nog niet vast is op het moment van tikken/pakken door een tegenstander, dan doe je er goed aan om dit luid aan te geven: "bal was los". Iedereen weet dan dat je de situatie gezien hebt.

6. Overgeven (Welpen, F+E)

Overgeven is de bal aan een medespeler geven of uit handen van een medespeler pakken zonder dat de bal vrij door de lucht heeft gezweefd. Dit zweefmoment kan heel kort zijn. Als spelbegeleider kun je deze regel handhaven door de bal aan de oorspronkelijke speler terug te geven en hierbij de pakkende speler uitleggen dat dit niet mag en dat de volgende keer wanneer hij dit doet de bal aan de tegenpartij wordt gegeven.

8. Ruw spel (Welpen, F+E)

Wanneer spelers omver worden gelopen of geduwd door hun tegenstanders, moet je dit affluiten. De speler zal niet bewust het contact opzoeken, maar de spelers moet wel leren dat dit niet mag.

Leg goed uit waarom je fluit.

9. Uitbal (Welpen, F+E)

Wanneer iemand met zijn voet op of over de lijn staat met de bal in zijn handen dan is het een uitbal voor de tegenpartij. Geef geen voordeel maar fluit hiervoor. Dit is de enige regel binnen het korfbal waarvoor geen voordeel gegeven kan worden.

Andere regels

Alle andere spelregels die er zijn kun je handhaven als je dit nodig vindt, of misschien moet je dit zelfs af en toe doen. Denk bijvoorbeeld bij de E aan schieten na het snijden, alleenspel etc. Kijk hierbij naar het niveau van kinderen.

Het formulier

Na afloop vul je samen met de coaches van de ploegjes de uitslag in op de app Sportlinked. Voordat je moet fluiten, installeer je deze app op je smartphone en maak je een account aan. Je meldt je aan met het mailadres dat bekend is bij BMC. Vraag dit eventueel op bij Jessy van Uden via korfbalbmc@gmail.com. Doe dit alles dus een paar dagen van tevoren!

De coach van het ploegje dat je fluit, voegt jou op de dag van de wedstrijd toe als scheidsrechter aan de wedstrijd. Daarna kun je de wedstrijd opzoeken en de uitslag van de wedstrijd en (bij Welpen en F-jes) van de strafworpen invoeren. De coaches kennen de app ook, dus kunnen jou hier altijd mee helpen.

Samenvattend

Samenvattend kun je dus zeggen dat jij als spelbegeleider:

- enthousiast bent
- sportief gekleed gaat
- luid en duidelijk bent met fluit en woord
- zoveel mogelijk achter de speler met de bal blijft
- de spelers begeleidt in het spel
- de spelers corrigeert als dit nodig is
- uitleg aan de spelers geeft waarvoor je fluit
- na afloop het formulier goed invult.

Vragen opmerkingen

Mocht je na het lezen van dit boekje nog vragen of opmerkingen hebben, of mocht je meer willen weten over het leiden van wedstrijden, dan kun je contact opnemen met Inge van Heesbeen.

We wensen je heel veel plezier en succes met het begeleiden van de wedstrijden!