

# Handige tips voor scheidsrechters



**KZ/Keukensale.com**

**Versie 1.0**

**Seizoen 2025/2026**

**Eigenaar: Arbitragecommissie**

Hey KZ'er!

Uitgesproken leuk dat je een wedstrijdje gaat fluiten. In dit document vind jij alle basis info die je nodig hebt bij het fluiten. Denk aan praktische zaken evenals spelregels. De meeste spelregels ken je natuurlijk van je eigen wedstrijden natuurlijk, maar soms gelden er in andere niveaus nét wat andere regels.

Veel succes en sportieve groet,

Arbitragecommissie

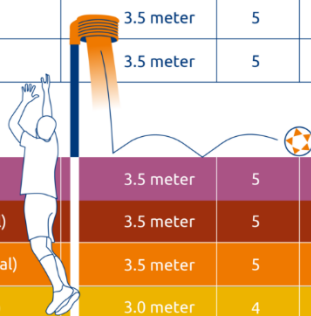
## Welk niveau fluit ik?

Het KNKV werkt sinds seizoen 2025/2026 middels competitie 2.0. Dat betekent dat wedstrijden in de oude breedtesport (nu B-categorie) spelen in een bepaalde kleur. In de sportlink app zie jij bij je wedstrijd welke kleur dit is. In onderstaand schema vind je vervolgens de basisafspraken voor dat niveau. Zoals bijvoorbeeld speelduur en wanneer te wisselen in de wedstrijd.

Categorie	Aanduiding	Korfhoogte	Bal	Wisselen (bij 8-tal)	Speeltijd zaal	Speeltijd veld
A	Senioren	3.5 meter	5	Na 2 doelpunten	Met schotklok 2 x 25 min Zonder schotklok 2 x 30 min	2 x 30 min
A	U19	3.5 meter	5	Na 2 doelpunten	Met schotklok 2 x 25 min Zonder schotklok 2 x 30 min	2 x 30 min
A	U17	3.5 meter	5	Na 2 doelpunten	Met schotklok 2 x 25 min Zonder schotklok 2 x 25 min	2 x 30 min
A	U15	3.5 meter	5	Na 2 doelpunten	2 x 25 min	

					Speeltijd 8-tal	Speeltijd 4-tal
B	Senioren	3.5 meter	5	Na 2 doelpunten	2 x 30 min	
B	Rood (4- en 8-tal)	3.5 meter	5	Na 2 doelpunten	2 x 30 min	4 x 10 min
B	Oranje (4- en 8-tal)	3.5 meter	5	Op tijd (na 12,5 min)	2 x 25 min	4 x 10 min
B	Geel (4- en 8-tal)	3.0 meter	4	Op tijd (na 12,5 min)	2 x 25 min	4 x 10 min
B	Groen (4-tal)	3.0 meter	4			4 x 10 min
B	Blauw (4-tal)	2.5 meter	3			4 x 10 min



## Het digitaal wedstrijdformulier

Na afloop vul je samen met de coaches van de ploegjes de uitslag in op het Digitaal Wedstrijd Formulier (DWF) in de Sportlink app. Voordat je moet fluiten, installeer je deze app op je mobiel en maak je een account aan. Je hebt hierbij je spelersnummer nodig. Bij het aanmaken van een account moet je hetzelfde mailadres gebruiken als bij de ledenadministratie van KZ bekend is. Dit mailadres kun je eventueel aanpassen via leden@koogzaandijk.nl. 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 F-jes) van de strafworpen invoeren.

Zorg ervoor dat voordat de wedstrijd start, beide ploegen een opstelling hebben opgestuurd naar jou en dat jij ze hebt bevestigd.

## Pauze

Afhankelijk van het kleurniveau geldt een pauze in je wedstrijd. Dit is bij de meeste niveau 1 x (maximaal) 10 minuten. In de kleur waar 4 x 10 wordt gespeeld, zit er in de eerste helft en tweede helft ook nog een pauze van 1 minuut extra in de wedstrijd. Houdt de tijd goed in de gaten! De veldindeling wordt soms strak gepland.

## Strafworpen

Het nemen van strafworpen na de wedstrijd en het invullen van de uitslag ervan op het DWF komt te vervallen. Als verenigingen toch strafworpen willen nemen, dan zijn ze daar vrij in.

## Wisselen

In de gehele B-categorie geldt dat, als iedereen op het formulier staat, er onbeperkt gewisseld mag worden. Tevens hoeven de wissels niet meer op het formulier genoteerd te worden. Wel moeten de wissels op het formulier staan voordat de wedstrijd begint.

## Omgaan met ouders en coaches

Fluiten is voor de een spannender dan voor de ander. Omdat we bij KZ sportplezier op nummer 1 hebben staan, helpt het om de coaches te informeren dat jij misschien wel voor het eerst fluit!

Ouders horen achter het hek en niet op de banken! Vraag de coaches of ze dit willen regelen en hierop willen toezien.

## Spelregels

We gaan er vanuit dat je de spelregels van het korfbal kent en anders tot je neemt via de website van het KNKV. Vanaf seizoen 2026-2027 gaat het halen van je spelregeldiploma verplicht worden vanuit de bond.

Spelregels toch willen lezen: [Spelregels - KNKV](#)

# Nodig

Om te fluiten heb je natuurlijk wat dingen nodig:

- Zorg ervoor dat je sportief gekleed bent! Je gaat immers rennen en bewegen.
- Een fluit heb je van KZ gekregen? Kwijt of vergeten? Achter de bar liggen reserve
- Stopwatch is handig voor de tijd. Deze kan je lenen achter de bar.
- Zorg ervoor dat je de stand kan noteren. Dit kan op pen en papier natuurlijk.

## Categorie Blauw en Groen

Op dit niveau spreken we liever niet van scheidsrechter zijn. Je bent meer spelbegeleider! De kinderen hebben vooral duidelijkheid nodig.

Concreet:

- Let op de basisregels: lopen, uitballen en fluiten na een doelpunt.
- Verdedigd schieten bestaat niet in categorie **blauw, wel in de groene.**

**De Superspeler:** De superspeler is van toepassing in de aanduidingen blauw en groen. Bij blauw zijn de regels ongewijzigd ten opzichte van hoe dit voorgaande jaren bij de F-jeugd was.

Bij groen is hierbij extra van toepassing dat de superspeelster of superspeler kan worden verdedigd door alle spelers en speelsters die zich in het veld bevinden, dus niet alleen door de twee spelers of speelsters van hetzelfde gender. Daarnaast mag de superspeelster of superspeler ook alle ander spelers of speelsters verdedigen. Het is dus noodzakelijk dat de superspeler een afwijkend hesje aan heeft, zodat duidelijk is wie deze speler is.

- Spelers in de groene en blauwe categorie moeten de bal binnen 5 seconden overspelen naar een medespeler. Het is belangrijk om dit tijdens de wedstrijd en de gaten te houden en de spelers aan te moedigen om te gooien. Tel mee hoorbaar en zichtbaar (hand en vingers omhoog) als een speler niet gooit ('3, 2, 1...'). Roep "Goed zo!" als de bal wordt gegooid. Is de bal na 5 seconden nog niet gegooid? Fluit dan en geef een spelhervatting aan het andere team.

## Overige categorieën

De overige categorieën (**Geel**, **oranje**, **rood** en de senioren) lijken al meer op écht korfbal. Schieten terwijl je verdedigd staat mag niet, een overtreding kan worden bestraft met een vrije bal of een strafworp en de spelers weten stukken beter wat ze doen en hoe ze moeten spelen. Dit vraagt ook een andere vorm van fluiten:

- Je fluit **duidelijker en consequenter** dan bij Groen.
- Je legt minder uit tijdens het spel, maar blijft **coachend waar nodig**.
- Je bewaakt het **wedstrijdverloop en de veiligheid**.
- Je let op **verdedigd schieten, overtredingen**, en **vakwissels** (indien nodig).

Niveau / Kleur	Focus voor de Scheidsrechter	Belangrijke Specifieke Regels
<b>Blauw</b> (Jongste jeugd)	<b>Begeleidend fluiten:</b> Leg kort uit waarom je fluit. Focus op de basis (lopen, bal uit handen slaan).	<b>Nooit verdedigd:</b> Schieten mag altijd. 5-secondenregel voor overspelen. De bal moet wel gegooid worden! <b>Superspeler</b>
<b>Groen</b>	<b>Ontwikkeling:</b> Iets strenger op de regels, maar houd de vaart in het spel. Let op de 5-secondenregel.	<b>Superspeler</b> toegestaan. Schieten mag ook als je verdedigd wordt.
<b>Geel</b>	<b>Spelregels volgen:</b> De nadruk verschuift naar een eerlijk wedstrijdverloop. Let op correcte vakwissels.	Korfhoogte 3,0m. Balmaat 4. Onbeperkt wisselen.

## Samenvattend

Samenvattend kun je dus zeggen dat jij als spelbegeleider:

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

### **Vragen of opmerkingen?**

Mocht je na het lezen van al deze informatie nog vragen of opmerkingen hebben, neem dan gerust contact op met de scheidsrechterscommissie (Tim Huisman via [tim.huisman@hotmail.com](mailto:tim.huisman@hotmail.com) of 06 10321548)

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