

Wedstrijdreglement Korfbal - groep 3/4

Algemeen

- De wedstrijden worden gespeeld volgens het reglement voor 4Korfbal van het Koninklijk Nederlands Korfbal Verbond.
- De wedstrijdduur is minimaal 12minuten. Alle wedstrijden worden gespeeld zonder rust.
- De deelnemers en begeleiders worden verzocht nauwlettend de aanvangstijden te volgen, die via de geluidsinstallatie omgeroepen worden en attent te reageren op eventuele wijzigingen.
- Spelers worden verzocht 5 minuten voor aanvang van de wedstrijd aanwezig te zijn bij het veld.
- De wedstrijden worden in principe geleid door scheidsrechters van de vereniging. Waar géén of onvoldoende scheidsrechters aanwezig zijn zal een beroep gedaan worden op begeleiders.
- Beslissingen van de scheidsrechters en de wedstrijdleiding zijn bindend.
- Een team dat niet tijdig aanwezig is start met een achterstand van 2 punten. De resterende tijd wordt gewoon uitgespeeld.
- Het niet op komen dagen van een team wordt bestraft met twee verliespunten. Een wedstrijd wordt met 2-0 verloren verklaard indien blijkt dat er één of meer ongerechte spelers in het desbetreffende team uitkomen.
- Iedere wedstrijd heeft het eerst genoemde team in het programma de uitworp.
- Er wordt niet van korf gewisseld.
- De inwisselende en uitwisselende spelers dienen elkaar bij de lijn een high-five te geven.
- Uiteraard kunnen geblesseerde spelers tijdens de wedstrijd vervangen worden.
- De scheidsrechters zijn verantwoordelijk voor het doorgeven van de uitslag aan de wedstrijdleiding.

Puntentoekening per wedstrijd

- Groep 3 & 4: 2.50 meter spelen met normale manden.
- Groep 3 & 4 spelen met een 'K3'

Speelveld

- Het speelveld bestaat uit 1 vak met daarin twee palen.
- De vak afmeting bij groep 3 & 4 is ongeveer 20 meter bij 10 meter waarbij de palen ongeveer 5 meter van de achterlijn staan).

Team

- Een team bestaat uit 4 deelnemers. Bij voorkeur twee meisjes en twee jongens, maar in ieder geval één jongen en één meisje in een team.
- Het is niet toegestaan tijdens het toernooi spelers, opgegeven voor een bepaald team, uit te laten komen voor een ander team.
- Een team mag uitsluitend bestaan uit leerlingen van de school waarvoor wordt uitgekomen.
- Gastspeler(s) zijn niet toegestaan. Een uitzondering hierop is, dat een speler uit een lagere groep van eenzelfde school mag invallen. Ook dan geldt de verdeling 2-2 of 3-1.
- Elk team dient zorg te dragen voor uniforme kledij. Dit ter beoordeling van de scheidsrechter. Indien de tegenstander te veel gelijkende kleding draagt, moet het eerst genoemde team in het schema partijlinten ophalen bij de wedstrijdleiding.

Wedstrijdreglement Korfbal - groep 3/4

Het spelen van de bal

- Je mag niet lopen met de bal in de handen.
- Je mag de bal niet alleen spelen, dit heet alleenspel.
- De bal mag je niet aan een medespeler geven, je moet echt gooien.
- Je mag niet met je been of voet de bal spelen of schoppen.
- Je mag de bal niet pakken als je buiten je eigen speelveld staat.
- De bal is uit als deze buiten het speelveld de grond raakt. Op de lijn is ook uit.
- De bal dient binnen 10 seconden gespeeld te worden.
- Als een speler een doelpoging neemt en de bal zelf meteen vangt, moet er eerst minimaal 1x overgespeeld worden voordat er weer een doelpoging ondernomen wordt.

Gedrag t.o.v. de tegenstander

Het is niet toegestaan:

- De bal uit de handen van de tegenstander te tikken, rukken of slaan.
- Met de armen om een tegenstander staan om zo het afspelen te beletten.
- De tegenstander te omklemmen, vast te houden, te duwen, tegen hem of haar aan te lopen of te springen.
- De tegenstander op andere wijze (met of zonder bal) in strijd met de regels te storen, te hinderen of in gevaar te brengen.

Diverse worpen

- Bij een overtreding krijgt de andere partij een spelhervatting.
- Bij een overtreding waardoor de kans om te scoren verloren gaat geeft de scheidsrechter een strafbal.

Spelhervatting

- Op het moment dat de nemer van de spelhervatting de bal in de hand heeft of kan nemen fluit de scheidsrechter. Na het fluitsignaal heeft de nemer van de spelhervatting vier seconden de tijd om de bal in het spel te brengen. De spelers van de andere ploeg mogen hem daarbij niet hinderen en moeten minimaal een armlengte afstand nemen.
- De bal is in het spel gebracht als de bal tenminste 2,5 meter van de plaats van de spelhervatting is gekomen (gemeten over de grond) of een medespeler de bal heeft aangeraakt. De andere ploeg mag de bal pas aanraken nadat die 2,5 meter heeft afgelegd van de plaats van de spelhervatting of deze door een andere speler van de nemende ploeg is aangeraakt.
- Indien de speler, die het spel hervat, de bal vier seconden na het fluitsignaal van de scheidsrechter niet in het spel heeft gebracht, fluit de scheidsrechter en kent een spelhervatting toe aan de andere ploeg.
- Uit een spelhervatting mag de speler, die het spel hervat, niet rechtstreeks scoren. Hij mag pas scoren nadat de bal in het spel is gebracht en is aangeraakt door een andere speler. Een overtreding wordt bestraft met een spelhervatting onder de korf voor de verdedigende partij.
- Wanneer de speler, die het spel hervat, een zij- of achterlijn aanraakt voordat de bal zijn handen heeft verlaten, fluit de scheidsrechter en kent hij de andere ploeg een spelhervatting toe.

Strafworp

- Bij een overtreding waardoor de kans om te scoren verloren gaat, geeft de scheidsrechter een strafworp.
- Medespelers en tegenspelers op 2,5 meter afstand van de korf en de nemer.
- Nemer mag direct doelen.
- Als de nemer de bal heeft losgelaten mogen alle spelers inlopen (weer binnen de 2,5 meter komen van de korf en nemer)

Wedstrijdreglement Korfbal - groep 5/6

Algemeen

- De wedstrijden worden gespeeld volgens het reglement voor 4Korfbal van het Koninklijk Nederlands Korfbal Verbond.
- De wedstrijdduur is minimaal 12 minuten. Alle wedstrijden worden gespeeld zonder rust.
- De deelnemers en begeleiders worden verzocht nauwlettend de aanvangstijden te volgen, die via de geluidsinstallatie omgeroepen worden en attent te reageren op eventuele wijzigingen.
- Spelers worden verzocht 5 minuten voor aanvang van de wedstrijd aanwezig te zijn bij het veld.
- De wedstrijden worden in principe geleid door scheidsrechters van de vereniging. Waar géén of onvoldoende scheidsrechters aanwezig zijn zal een beroep gedaan worden op begeleiders.
- Beslissingen van de scheidsrechters en de wedstrijdleiding zijn bindend.
- Een team dat niet tijdig aanwezig is start met een achterstand van 2 punten. De resterende tijd wordt gewoon uitgespeeld.
- Het niet op komen van een team wordt bestraft met twee verliespunten. Een wedstrijd wordt met 2-0 verloren verklaard indien blijkt dat er één of meer ongerechte spelers in het desbetreffende team uitkomen.
- Iedere wedstrijd heeft het eerst genoemde team in het programma de uitworp.
- Er wordt niet van korf gewisseld.
- Uiteraard kunnen geblesseerde spelers tijdens de wedstrijd vervangen worden.
- De inwisselende en uitwisselende spelers dienen elkaar bij de lijn een high-five te geven.
- Uiteraard kunnen geblesseerde spelers tijdens de wedstrijd vervangen worden.
- De scheidsrechters zijn verantwoordelijk voor het doorgeven van de uitslag aan de wedstrijdleiding.

Materiaal

- Groep 5 & 6: 3.00 meter spelen met normale manden.
- Groep 5 & 6 spelen met een 'K4'.

Speelveld

- Het speelveld bestaat uit 1 vak met daarin twee palen.
- De vak afmeting bij groep 5 & 6 is ongeveer 25 meter bij 15 meter (waarbij de palen ongeveer 4 meter van de achterlijn staan).

Team

- Een team bestaat uit 4 deelnemers. Bij voorkeur twee meisjes en twee jongens, maar in ieder geval één jongen en één meisje in een team.
- Het is niet toegestaan tijdens het toernooi spelers, opgegeven voor een bepaald team, uit te laten komen voor een ander team.
- Een team mag uitsluitend bestaan uit leerlingen van de school waarvoor wordt uitgekomen.
- Gastspeler(s) zijn niet toegestaan. Een uitzondering hierop is, dat een speler uit een lagere groep van éénzelfde school mag invallen. Ook dan geldt de verdeling 2-2 of 3-1.
 - Elk team dient zorg te dragen voor uniforme kledij. Dit ter beoordeling van de scheidsrechter. Indien de tegenstander te veel gelijkende kleding draagt, moet het eerst genoemde team in het schema partijlinten ophalen bij de wedstrijdleiding.

Wedstrijdreglement Korfbal - groep 5/6

Het spelen van de bal

- Je mag niet lopen met de bal in de handen.
- Je mag de bal niet alleen spelen, dit heet alleenspel.
- De bal mag je niet aan een medespeler geven, je moet echt gooien.
- Je mag niet met je been of voet de bal spelen of schoppen.
- Je mag de bal niet pakken als je buiten je eigen speelveld staat.
- De bal is uit als deze buiten het speelveld de grond raakt. Op de lijn is ook uit.
- De bal dient binnen 10 seconden gespeeld te worden.
- Als een speler een doelpoging neemt en de bal zelf meteen vangt, moet er eerst minimaal 1x overgespeeld worden voordat er weer een doelpoging ondernomen wordt.

Gedrag t.o.v. de tegenstander

Het is niet toegestaan:

- De bal uit de handen van de tegenstander te tikken, rukken of slaan.
- Met de armen om een tegenstander staan om zo het afspelen te beletten.
- De tegenstander te omklemmen, vast te houden, te duwen, tegen hem of haar aan te lopen of te springen.
- De tegenstander op andere wijze (met of zonder bal) in strijd met de regels te storen, te hinderen of in gevaar te brengen.

Verdedigen

- Verdediger moet binnen armlengte van de aanvaller zijn.
- Verdediger moet de aanvaller aankijken.
- Verdediger moet dicht bij de paal staan dan de aanvaller.
- Verdediger moet 1 of 2 handen omhoog hebben.
- Verdediger moet de intentie hebben om de bal te blokkeren.
- Verdedigers mogen alleen tegenstanders verdedigen die als hetzelfde geslacht spelen.

Diverse worpen

- Bij een overtreding krijgt de andere partij een spelhervatting.
- Bij een overtreding waardoor de kans om te scoren verloren gaat geeft de scheidsrechter een strafbal.

Spelhervatting

- Op het moment dat de nemer van de spelhervatting de bal in de hand heeft of kan nemen fluit de scheidsrechter. Na het fluitsignaal heeft de nemer van de spelhervatting vier seconden de tijd om de bal in het spel te brengen. De spelers van de andere ploeg mogen hem daarbij niet hinderen en moeten minimaal een armlengte afstand nemen.
- De bal is in het spel gebracht als de bal tenminste 2,5 meter van de plaats van de spelhervatting is gekomen (gemeten over de grond) of een medespeler de bal heeft aangeraakt. De andere ploeg mag de bal pas aanraken nadat die 2,5 meter heeft afgelegd van de plaats van de spelhervatting of deze door een andere speler van de nemende ploeg is aangeraakt.
- Indien de speler, die het spel hervat, de bal vier seconden na het fluitsignaal van de scheidsrechter niet in het spel heeft gebracht, fluit de scheidsrechter en kent een spelhervatting toe aan de andere ploeg.
- Uit een spelhervatting mag de speler, die het spel hervat, niet rechtstreeks scoren. Hij mag pas scoren nadat de bal in het spel is gebracht en is aangeraakt door een andere speler. Een overtreding wordt bestraft met een spelhervatting onder de korf voor de verdedigende partij.
- Wanneer de speler, die het spel hervat, een zij- of achterlijn aanraakt voordat de bal zijn handen heeft verlaten, fluit de scheidsrechter en kent hij de andere ploeg een spelhervatting toe.

Strafworp

- Bij een overtreding waardoor de kans om te scoren verloren gaat, geeft de scheidsrechter een strafworp.
- Medespelers en tegenspelers op 2,5 meter afstand van de korf en de nemer.
- Nemer mag direct doelen.
- Als de nemer de bal heeft losgelaten mogen alle spelers inlopen (weer binnen de 2,5 meter komen van de korf en nemer).

Algemeen Toernooi informatie Korfbal

Begin- en eindsignaal

- Er is een centraal begin- en eindsignaal.
- Door de wedstrijdleiding wordt aangegeven wanneer wordt begonnen en geëindigd. Het fluitsignaal van de scheidsrechter is echter bepalend.

Puntentoekening per wedstrijd:

- winst 2 punten
- gelijkspel 1 punt
- verlies 0 punten

Bij gelijke poulestand gelden de volgende regels:

- Indien twee of meer teams in een poule met een gelijk aantal punten eindigen, beslist achtereenvolgens eerst het doelsaldo, dan het onderlinge resultaat en tenslotte het aantal doelpunten voor.
- Brengt ook dat geen beslissing, dan worden door twee jongens en twee meisjes strafworpen genomen. Het team met de meeste treffers is winnaar (bij gelijke stand herhalen tot winnaar bekend is).
- Wanneer in de finaleronde de wedstrijd gelijk eindigt, worden strafworpen genomen door alle acht spelers (om en om).
- Bij gelijke stand herhalen tot de winnaar bekend is.

Uitzonderingen

- In situaties waarin de reglementen niet of onvoldoende voorzien beslist de wedstrijdleiding: eventuele protesten worden door de wedstrijdleiding niet in behandeling genomen.
- In overleg met de wedstrijdleiding kan bij uitzondering, individueel of algemeen van bepaalde regels afgeweken worden. Dit overleg moet voor aanvang van het toernooi hebben plaats gevonden.
- De wedstrijdleiding zal van uitzonderingen alle belanghebbenden op de hoogte brengen.