

Fluiten Jeugd wedstrijden E en F teams K.V. Revival:

Is er begeleiding stel dan gerust vragen. Zowel voor als na de wedstrijd en in de rust. De begeleiding ondersteunt je in het fluiten en helpt waar nodig.

Vorbereiding:

Zorg dat je **minimaal 15 minuten** voor aanvang van de wedstrijd er bent. Neem een fluitje, stopwatch, pen en papier mee. Is het een wedstrijd in de zaal vraag vooraf of je mee kan rijden met het team wat je fluit. Vanaf februari 2016 is het verplicht om het DWF (Digitaal Wedstrijd Formulier) in plaats van het papieren formulier te gebruiken. De instructie voor het DWF vind je hieronder.

DWF (Digitaal Wedstrijd Formulier) wat te doen?

1. Download de sportlinked app . Informatie om te downloaden vind je op <http://www.sportlinked.nl/>.
2. Zorg dat je een account hebt bij de KNKV. Doe dit via <https://mijn.knkv.nl/registreren/>. Zodra je geregistreerd bent, krijg je een mail op het mailadres wat je hebt ingevuld. Daarna wordt in de mail gevraagd om je account te activeren.
3. Onthoud naast je mailadres ook uiteraard je wachtwoord.
4. Via de sportlinked app kun je gebruik maken van het DWF. Je hebt dan je mailadres en je wachtwoord nodig om in te loggen. <http://www.knkv.nl/competitie/digitaal-wedstrijd-formulier/handleiding-dwf/>
5. Werkt de app niet voor de wedstrijd (geen internetverbinding of een telefoon waarop de app niet geïnstalleerd kan worden) vraag bij iemand anders om te in te loggen op de telefoon.

Voor de wedstrijd:

Stel je voor de wedstrijd voor aan de coaches/ begeleider van beide partijen en vraag aan de coaches of het DWF (Digitaal Wedstrijd Formulier) is ingevuld. Dit kun je zelf ook checken in de Sportlink app. Zo nee, laat de coaches het DWF eerst invullen Na de wedstrijd kunnen de formulieren afgewikkeld worden. (uitslag, strafworpen en eventuele Superspeler bij de F1 die nog toegevoegd moet worden)

Check of uitploeg afwijkende shirts heeft. Zo nee, dan moet de uitploeg dit regelen. Dit kan eventueel met hesjes worden opgelost.

Algemeen:

	Buiten E team*	Buiten F team*	Binnen E team*	Binnen F team*
Veldgrootte**	24*12	24*12	24*12	24*12
Hoogte korf bovenkant	3 meter	2,50 meter	3 meter	2,50 meter
Bal	nummer 4	nummer 3	nummer 4	nummer 3
Speelduur	2 x 20 minuten en in beide helften na 10 minuten neemt uitploeg bal uit	2 x 20 minuten en in beide helften na 10 minuten neemt uitploeg bal uit	2 x 20 min en in beide helften na 10 min. wisselen vak en functie	2 x 20 minuten en in beide helften na 10 minuten neemt uitploeg bal uit
Rust en wisselen korf	na 20 minuten	na 20 minuten	na 20 minuten	na 20 minuten
wie neemt bal uit	om en om start thuisploeg	om en om start thuisploeg	om en om start thuisploeg	om en om start thuisploeg

* Veldgrootte kan ook met pionnen aangeduid worden.

In de zaal kan veldafmeting variëren tussen 20*12 en 25*15.

Aandachtspunten:

- Biedt de spelers gelegenheid tot het met elkaar kennismaken. Zorg dat er geen sieraden/horloges gedragen worden tijdens de wedstrijd.
- Verplaats je in de belevingswereld van de kinderen. Stimuleer respectvol en sportief gedrag.
- Als je fluit, leg rustig aan de kinderen uit waarom je fluit. Gebaren zoals voor verdedigd en voetbal mag je uiteraard ook aangeven, maar is nog niet direct nodig.
- Probeer met het spel mee te gaan en blijf in de buurt van kinderen. Blijf niet aan dezelfde kant van het veld.
- Fluit luid en duidelijk, zodat er geen twijfel bij de kinderen ontstaat. Je hoeft niet altijd te fluiten, je kan ook gedurende het spel een kind op iets wijzen, bijvoorbeeld stilstaan als de bal in de hand is of te strak verdedigen etc. Bij herhaling wel fluiten.
- Let op de veiligheid. Leg de wedstrijd stil bij losse veters of een valpartij.

Voornaamste Spelregels:

- Binnen 10 seconden overgooien. Tel als scheidsrechter hardop mee vanaf tel 7.
- Verdedigd doelen. Dit kun je niet te strak hanteren. Als de hand omhoog is, is dit verdedigd. (alleen bij de E, niet bij de F). Kinderen moeten wel zoveel mogelijk tussen de korf en de tegenstander staan bij verdedigen.
- Lopen. Eén stap teveel is geen probleem, maar meer wel. Wijs kinderen hier zo nodig op.
- Duiken op de bal mag niet.
- Strafworpen geef je zelden, alleen spelhervattingen. Uitzondering is als een speler van de achter- of zijkant op de armen wordt getikt bij een doelpoging. Hiervoor mag je gerust een strafworp geven.
- Bij een spelhervatting mag de tegenstander niet hinderen. (handen omlaag)
- Op of achter de lijn met de bal is een uitbal voor de andere partij achter de lijn.
- Bij een doelpunt wordt de bal weer in het midden uitgenomen.

Kenmerken E en F-korfbal:

4Korfbal voor E-jeugd	4Korfbal voor F-jeugd
1 vak	1 vak
4 tegen 4	4 tegen 4
Binnen 10 seconden overgooien	Binnen 10 seconden overgooien
Niet schieten als je wordt verdedigd	Altijd scoren (nooit 'verdedigd')
Minimaal 1 meisje per team	Minimaal 1 meisje per team
Dezelfde speler mag achter elkaar schieten	Dezelfde speler mag na zijn eigen schot en direct afvangen niet meteen schieten. De speler moet minimaal 1 keer overspelen en mag dan weer schieten. (regel vanaf 2015-2016)
Iemand van eigen sexe verdedigen	Jongens en meisjes verhinderen elkaar om te scoren
	Mogelijk om SUPER speler in te zetten bij verschil 3 doelpunten of meer
	Is het verschil minder dan 3 doelpunten dan gaat de SUPER speler eruit.
	SUPER speler mag door iedereen verdedigd worden.

Zie in geel verschillen F-teams t.o.v. E-teams.

Na de wedstrijd

Na de wedstrijd worden er bij de zowel de E als F-teams 12 strafworpen per team genomen. Dit gebeurt om en om waarbij de thuisploeg start.

Het is het belangrijkste dat je duidelijk uit legt aan de kinderen wat er gebeurt. Bedenk dat de kinderen plezier bij het korfballen moeten hebben. Als je een fout maakt, is dat geen probleem. Foutloos fluiten komt echt niet voor.

Veel succes met de wedstrijden.

Namens T.C. KV Revival

versie maart 2016