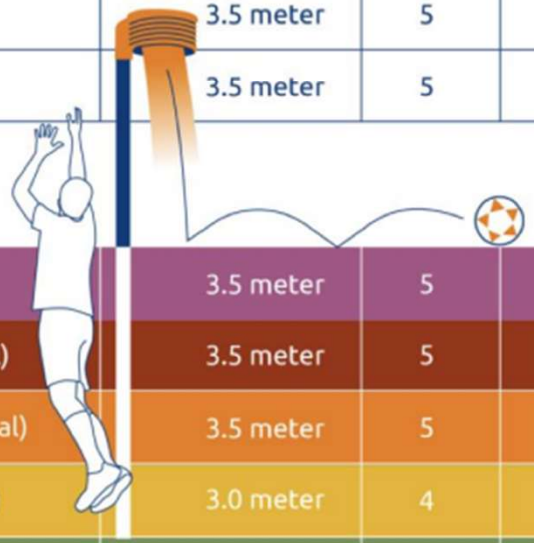
Aandachtspunten scheidsrechter per categorie

30-06-2026

Overzicht kleuren Competitie 2.0

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

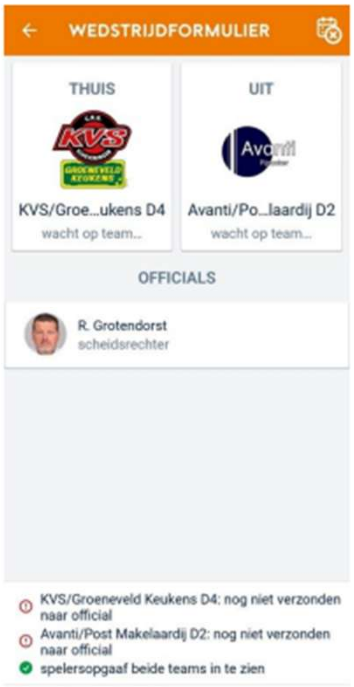
De scheidsrechter – Wat heb je nodig?

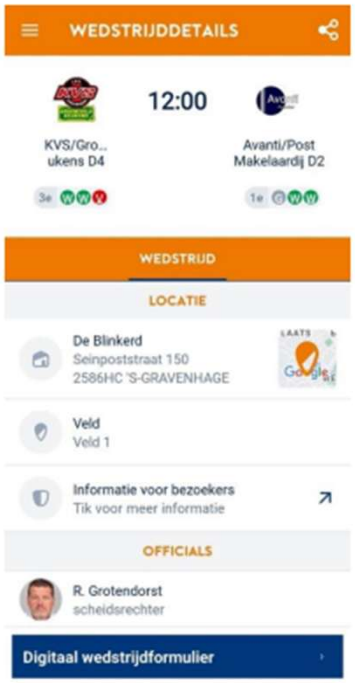
Vóór de wedstrijd

- Draag sportkleding en sportschoenen!
- Kom op tijd! Wees minimaal 15 minuten voor aanvang omgekleed aanwezig.
- De kleur van je shirt moet afwijken van die van de ploegen, liefst kleding zonder KVS-logo's.
- Neem een scheidsrechtersfluit, pen, notitieblok en een stopwatch mee.
- Loop voor de wedstrijd bij de coaches langs en vraag daarbij de opstelling in de KNKV-app te zetten. Doe dit niet na de wedstrijd, want ploegen zijn soms zo weg en dan kan de wedstrijd niet worden vastgelegd.
- Fluit 2 minuten van tevoren in, zodat de teams zich gereed gaan maken.
- De aanvoerder van de thuispartij mag kiezen aan welke kant zijn ploeg gaat aanvallen.

Vóór de wedstrijd: KNKV-app

- Onder “Programma” zie je als scheidsrechter de wedstrijd.
- Bij de wedstrijddetails zie je ook de kleur.
- De teams moeten hun opstelling vooraf doorgeven (voor B-categorie: inclusief mogelijke wisselspelers).
- Als dat is gebeurd, zie je “Wachten op official”.
- Afhankelijk van het niveau controleer je de spelerskaarten.
- Vervolgens kun je de teams goedkeuren: “Spelersopgaaf akkoord”.
- Daarna kan de wedstrijd beginnen.





Samenvatting spelregels **BLAUW** (was F)

- Veldafmeting (1 vak) = 24 x 12 meter (of evt. 20 x 12 zaal).
- Korfbalpalen staan op 6 meter van de achterlijn.
- Bal = Maat 3; korf = 2,5m.
- Speeltijd = 4 x 10 min. (1e & 3e 10 min. neemt thuisploeg bal uit; 2e & 4e 10 min. de uitploeg).
- Na 10 & 30 min. 1 minuut rust. Na 20 min. 5 minuten rust; fluit na 4 min. weer in.
- Na 20 min. spelen de teams op de andere korf.
- Geen onderscheid meisjes/jongens.
- Schieten is nooit verdedigd, maar niet 2x achter elkaar schieten (eerst overspelen).
- Superspeler (=extra speler) vanaf 3 doelpunten verschil.
- Binnen 5 sec. gooien en na 3 sec. aanwijzing geven tot gooien (inschatten).
- Onbeperkt wisselen van spelers.
- **Nieuw**: De verplichting dat er minimaal 1 meisje in het veld staat geldt niet meer.
- **Nieuw**: Wisselen hoeft niet meer per se na 10, 20 of 30 minuten te gebeuren.

Samenvatting spelregels **GROEN** (was E)

- Veldafmeting (1 vak) = 24 x 12 meter (of evt. 20 x 12 zaal).
- Korfbalpalen staan op 6 meter van de achterlijn.
- Bal = Maat 4; korf = 3,0m.
- Speeltijd = 4 x 10 min. (1e & 3e 10 min. neemt thuisploeg bal uit; 2e & 4e 10 min. de uitploeg).
- Na 10 & 30 min. 1 minuut rust. Na 20 min. 5 minuten rust; fluit na 4 min. weer in.
- Na 20 min. spelen de teams op de andere korf.
- Wél met verdedigd: meisje-meisje, jongen-jongen (evt. anders met hesje).
- **Nieuw in Groen:** Superspeler (=extra speler) vanaf 3 doelpunten verschil.
  Let op: de superspeler mag door iedereen worden verdedigd en mag iedereen verdedigen.
- Binnen 5 sec. gooien en na 3 sec. aanwijzing geven tot gooien (inschatten).
- Onbeperkt wisselen van spelers.
- **Nieuw**: De verplichting dat er minimaal 1 meisje in het veld staat geldt niet meer.
- **Nieuw**: Wisselen hoeft niet meer per se na 10, 20 of 30 minuten te gebeuren.

Samenvatting spelregels GEEL (was D)

- Veldafmeting = 40 x 20 meter (2 vakken).
- Korfbalpalen staan op 6,67m van de achterlijn (1/3e van het vak).
- Bal = Maat 4; korf = 3,0m.
- Speeltijd = 2 x 25 min. veld & zaal; vakwissel na 12,5 minuut.
- 1e & 3e 12,5 min. neemt thuisploeg bal uit; 2e & 4e 12,5 min. de uitploeg
- Rust duurt 5 minuten; fluit na 4 minuten weer in.
- Meisjes en jongens kunnen worden gemengd, wel hesjes!
- Onbeperkt wisselen van spelers.

- **Let op**: Een geel team kan een viertal zijn. In dat geval speelt het 4 x 10 min.

Samenvatting spelregels **ORANJE** (was C)

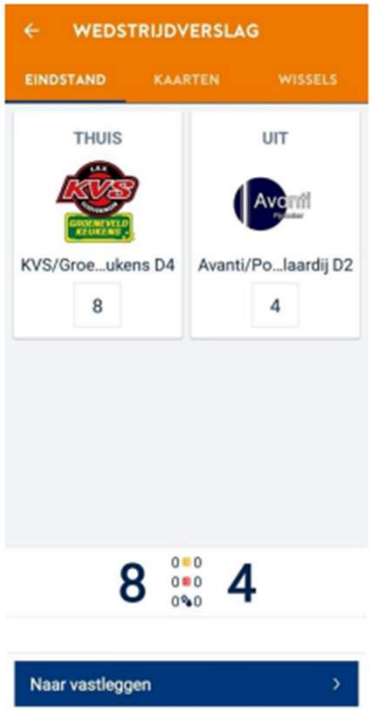
- Veldafmeting = 40 x 20 meter (2 vakken).
- Korfbalpalen staan op 6,67m van de achterlijn (1/3e van het vak).
- Bal = Maat 5; korf = 3,5m.
- Speeltijd = 2 x 25 min. veld & zaal (geldt ook voor U-15).
- Vakwissel na 12,5 minuut (uitzondering U-15, namelijk na 2 goals).
- 1e & 3e 12,5 min. neemt thuisploeg bal uit; 2e & 4e 12,5 min. de uitploeg (behalve dus U-15).
- Rust duurt 5 minuten; fluit na 4 minuten weer in.
- Meisjes en jongens kunnen worden gemengd, wel hesjes (uitzondering: U-15)!
- Onbeperkt wisselen van spelers (uitzondering: U-15, namelijk 8x).

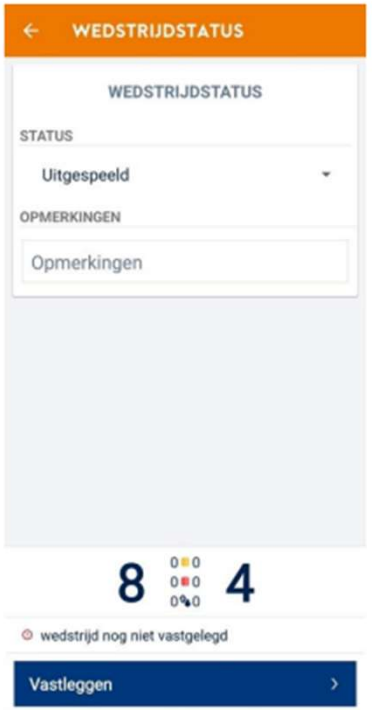
Samenvatting spelregels **ROOD** (was B, A)

- Veldafmeting = 40 x 20 meter (2 vakken).
- Korfbalpalen staan op 6,67m van de achterlijn (1/3e van het vak).
- Bal = Maat 5; korf = 3,5m.
- Speeltijd = 2 x 30 min. veld & zaal (uitzondering: U-teams)
- Vakwissel om de 2 doelpunten.
- Rust duurt 5 minuten; fluit na 4 minuten weer in.
- Meisjes en jongens kunnen worden gemengd, wel hesjes (uitzondering: U-teams)!
- Onbeperkt wisselen van spelers (uitzondering: U-teams, namelijk 8x).

Na de wedstrijd: KNKV-app

- Keur alsnog de teams goed als dat nog niet is gebeurd.
  - **Nieuw**: In de B-categorie (was breedtesport) worden wissels niet meer apart ingevoerd. Vóór de wedstrijd worden basisspelers en mogelijke wisselspelers al toegevoegd.
- Als de wedstrijd is afgelopen, vul je de score in.
- **Nieuw in Blauw en Groen**: Geen strafworpen meer. De stand van de strafworpen wordt dus niet meer ingevuld.
  - Teams mogen nog wel strafworpen nemen als ze dat willen.
- Klik op Versturen!





Details – Verdedigd!

verdedigd

- Er zijn vier criteria die bepalen of een schot verdedigd is.
  1. Binnen een armlengte van je tegenstander staan
  2. Kijk naar je tegenstander
  3. Dichter bij je tegenstander zijn dan bij de korf
  4. Probeer de bal te blokken

Details – Lopen met de bal

lopen

- Je mag niet verplaatsen. Als je 1 voet beweegt, moet de andere blijven staan zolang als je de bal vast hebt.
  - Op je plek springen mag dus wel!
- Pak je een bal in volle sprint, dan moet je zo snel mogelijk stilstaan.

Details – Hinderen van de bal

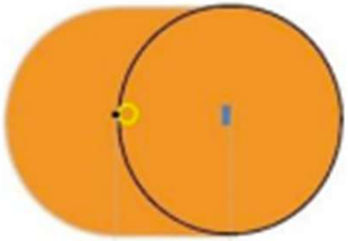
- Je mag de bal blokkeren door je hand voor de bal te houden.
- Je mag de arm niet blokkeren.
- Je arm mag niet naar de bal toe bewegen op moment van gooien.
- Je mag een speler van het andere geslacht niet hinderen als deze schiet of gooit.

Overtreding - Spelhervatting

- Als de verdediger een niet-opzettelijke overtreding maakt, waarbij geen ongecontroleerd contact is.
- Wanneer de aanvaller een overtreding maakt op de verdediger.
- Regels:
  - Degene die de spelhervatting neemt mag niet gehinderd worden
    - Armlengte afstand + niet met de handen hinderen
  - De bal moet minimaal 2,5 meter afleggen
  - De bal moet binnen 4 seconden gespeeld worden na het fluitsignaal

Overtreding – Vrije bal

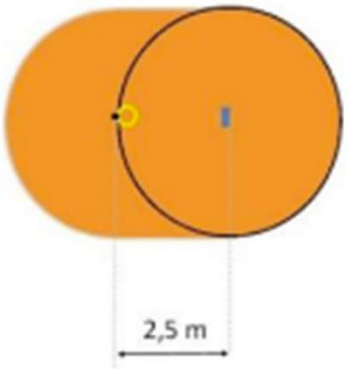
- Als de verdediger opzettelijk of met ongecontroleerd contact, een overtreding maakt, ongeacht welk team balbezit heeft.
- Regels:
  - De nemer moet direct achter de stip staan.
  - De teamgenoten moet minimaal achter de zwarte ring staan.
  - De teamgenoten moeten minimaal 2,5 meter van elkaar af staan.
  - De verdedigers moeten buiten de zwarte ring staan.
  - Alle spelers moeten een kant van de korf kiezen.
  - De verdedigers mogen de cirkel binnenkomen zodra de bal bewogen heeft.



https://www.ijsselvogels.nl/de-vrije-worp-uitgelegd/

Overtreding - Strafworp

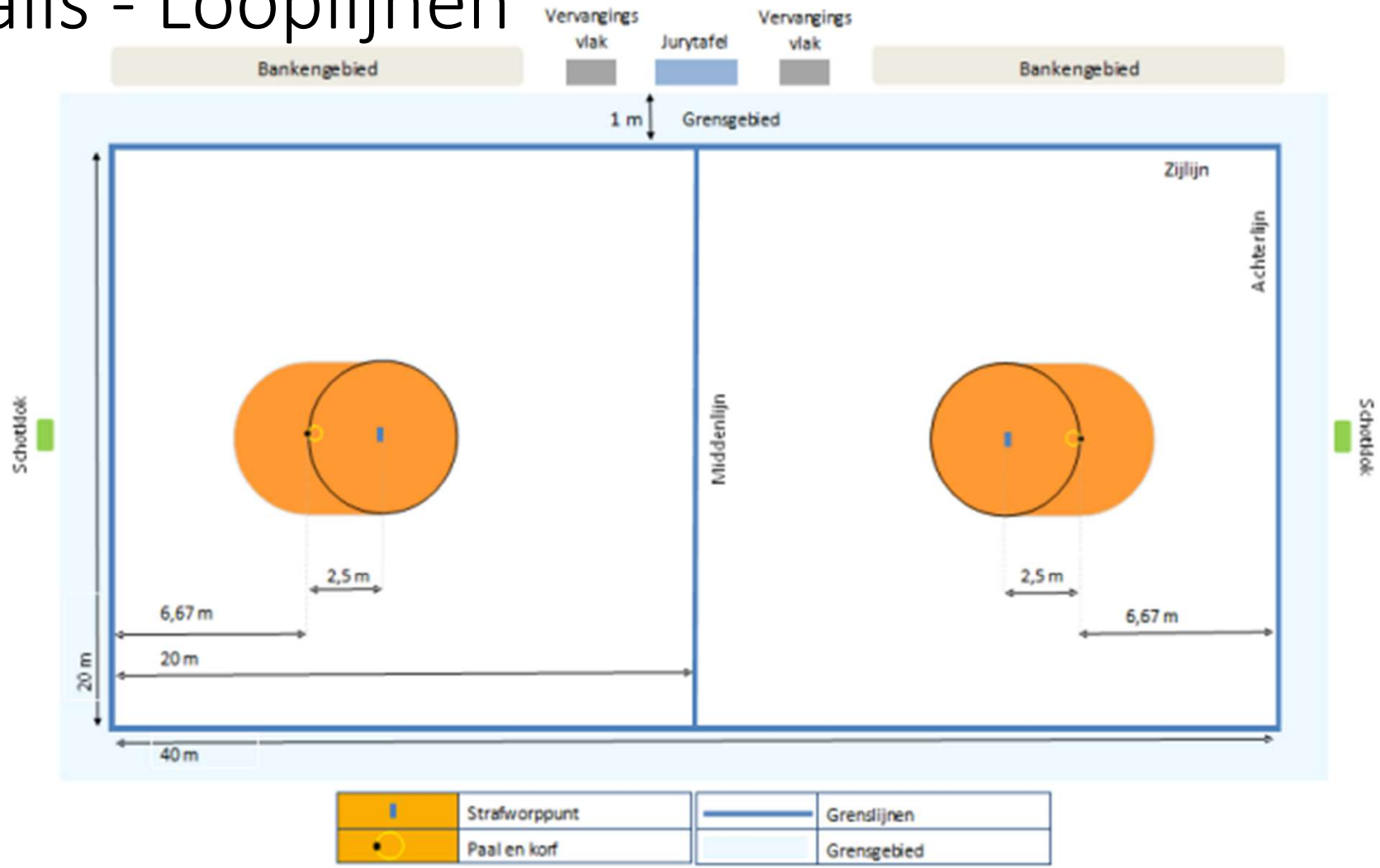
- Na elke overtreding die resulteert in het verlies van een scoringskans of overtredingen die de aanval herhaaldelijk onsportief belemmeren.
- Regels:
  - De strafworp wordt genomen door de speler wiens kans ontnomen wordt.
  - De nemer staat direct achter stip, de anderen buiten de strafworpzone.
  - Spelers en mensen op de bank mogen de nemer niet afleiden.
  - De anderen mogen in de zone komen, nadat de nemer de bal heeft losgelaten.



Details - Snijden

- Het is niet toegestaan voor een aanvaller te schieten nadat het voor zijn verdediger niet meer mogelijk is om de aanvaller te verdedigen.
- Dit is alleen van toepassing als de verdediger zich op het moment van snijden binnen een armlengte van de aanvaller bevindt.
- De verdediger moet zo snel mogelijk weer bij de aanvaller zien te komen zodra dat mogelijk is. Anders is het geen snijden.

Details - Looplijnen



Contact en linkjes

- https://www.korfbalmasterz.nl/oefentoetsen/
- https://www.knkv.nl/spelregels/
- Planning: Daniek Nijholt
- Begeleiding: Edwin van der Sluis, Robert Nawijn, Eelkje van der Meer