

Wedstrijdbepaling Schoolkorfbal

Spelregels 4-korfbal GROEP 3 EN 4

- De groepen 3 en 4 spelen op pupillenkorven met een hoogte van 2.50 m.
- Kinderen mogen altijd schieten op de korf. Ook als zij verdedigd worden. Er mag dus verdedigd worden geschoten, dit mag alleen niet steeds dezelfde persoon achter elkaar zijn.
- Spelers mogen elk moment gewisseld worden. Is een speler in een wedstrijd gewisseld mag hij/zij vervolgens opnieuw aan betreffende wedstrijd deelnemen.
- Er wordt 4 tegen 4 gespeeld. Tijdens de wedstrijd moet er minimaal één van een ander geslacht in het veld staan. Bijvoorbeeld 3 jongens en 1 meisje of 3 meisjes en 1 jongen. In een uiterst geval mag er met 4 meisjes gespeeld worden, maar 4 jongens is niet toegestaan. Let er op dat degene die als een andere sekse speelt, zich duidelijk laat zien d.m.v. een hesje of lintje. De school dient zelf voor een hesje of lintje te zorgen.
- Het is aanbevolen om teams van 5 à 6 kinderen te creëren.
- De duur van iedere wedstrijd 9 minuten, zonder rust.
- De uitslagen worden alleen door scheidsrechters gemeld bij het wedstrijdsecretariaat.
- Een gewonnen partij levert 2 punten op. Gelijkspel levert 1 punt op. Bij een verlies krijgt men geen punten.



Spelregels 4-korfbal GROEP 5 EN 6

- De groepen 5 en 6 op pupillenkorven met een hoogte van 3 m.
- Een verdedigd schot op de korf wordt afgekeurd door de scheidsrechter. Het is alleen toegestaan om je eigen sekse te verdedigen.
- Spelers mogen elk moment gewisseld worden. Is een speler in een wedstrijd gewisseld mag hij/zij vervolgens opnieuw aan betreffende wedstrijd deelnemen.
- Er wordt 4 tegen 4 gespeeld met onderstaande regels:
 - **Wisselbeker: Er mag alleen met gelijke sekse gespeeld worden, dus 2 jongens en 2 meisjes.**
 - Overige teams: Tijdens de wedstrijd moet er minimaal één van een ander geslacht in het veld staan. Bijvoorbeeld 3 jongens en 1 meisje of 3 meisjes en 1 jongen. In een uiterst geval mag er met 4 meisjes gespeeld worden, maar 4 jongens is niet toegestaan. Let er op dat degene die als een andere sekse speelt, zich duidelijk laat zien d.m.v. een hesje of lintje. De school dient zelf voor een hesje of lintje te zorgen.
- Het is aanbevolen om teams van 5 á 6 kinderen te creëren.
- De duur van iedere wedstrijd 13 minuten, zonder rust.
- De uitslagen worden alleen door scheidsrechters gemeld bij het wedstrijdsecretariaat.
- Een gewonnen partij levert 2 punten op. Gelijkspel levert 1 punt op. Bij een verlies krijgt men geen punten.



Spelregels 8-tal GROEP 7 EN 8

- De groepen 7 en 8 spelen op pupillenkorven met een hoogte van 3 m.
- Spelers mogen elk moment gewisseld worden. Is een speler in een wedstrijd gewisseld mag hij/zij vervolgens opnieuw aan betreffende wedstrijd deelnemen.
- Een verdedigd schot op de korf wordt afgekeurd door de scheidsrechter. Het is alleen toegestaan om je eigen sekse te verdedigen.
- Er wordt 8 tegen 8 gespeeld met onderstaande regels:
 - **Wisselbeker: Er mag alleen met gelijke sekse gespeeld worden, dus 4 jongens en 4 meisjes.**
 - Overige teams: Tijdens de wedstrijd moeten er minimaal twee van een ander geslacht in het veld staan. Bijvoorbeeld 6 jongens en 2 meisjes of 6 meisjes en 2 jongens. In een uiterst geval mag er met 8 meisjes gespeeld worden, maar meer dan 6 jongens is niet toegestaan. Let er op dat degene die als een andere sekse speelt, zich duidelijk laat zien d.m.v. een hesje of lintje. De school dient zelf voor een hesje of lintje te zorgen.
- De beslissing van de scheidsrechter is bindend tenzij de toernooicommissie/wedstrijdsecretariaat anders oordeelt.
- De duur van iedere wedstrijd is 18 minuten, zonder rust. Na 9 minuten wordt de aanval verdediging en de verdediging aanval. Indien een team 5 minuten te laat komt, begint het te laat komende team met een 2-0 achterstand.
- De voor de wedstrijd eerstgenoemde school heeft vakkeuze en uitworp. Na de 9 minuten durende eerste helft, neemt de andere school de bal uit.
- De uitslagen worden alleen door scheidsrechters gemeld bij het wedstrijdsecretariaat.
- Een gewonnen partij levert 2 punten op. Gelijkspel levert 1 punt op. Bij een verlies krijgt men geen punten.