

Speelgerechtigheid (invalbeleid) senioren

Geldt alleen voor de **wedstrijdsport**, in de breedtesport kan iedereen altijd bij iedereen invallen.

In alle gevallen gelden wel de oude leeftijdregels!

Samenvatting belangrijkste punten

1 Spelers worden **niet** meer aan een team gekoppeld aan het begin van het seizoen.

2 Bij de start van het seizoen kan iedere speler (wanneer aan leeftijdsnormen wordt voldaan, zie laatste slide) uitkomen in elk team.

3 Na 3 wedstrijden “gespeeld”, worden spelers automatisch vastgezet in een team wanneer ze aan de volgorde voorwaarden voldoen:

- Ze hebben 3 wedstrijden voor 75% gespeeld. Dit is gelijk aan 45 minuten speeltijd.

Alle minuten bij elkaar opgeteld in het veld tellen. Het maakt niet uit of je gestart of tussendoor gewisseld bent. Korter dan 45 minuten in het veld geweest? Dan geldt dit niet als gespeelde wedstrijd.

- 65% van deze gespeelde wedstrijden is in één bepaald team.

4 Spelers die langer dan 45 kalenderdagen **achter elkaar** niet actief op het wedstrijdformulier zijn gezet, komen weer los uit hun team als ze waren vastgezet.

5 Spelers **vast in een team**, kunnen alsnog **invallen in het team direct onder**.

Voorwaarde:

- Maximaal 2 spelers uit een team direct daarboven mogen meedoen.
- Het moet vallen in de eerste $\frac{3}{4}$ deel van de competitie.

6 Spelers **vast in een team**, mogen in hetzelfde team als voorgaande week invallen.

7 Spelers **vast in een team** mogen altijd uitkomen in andere teams met dezelfde klasse.

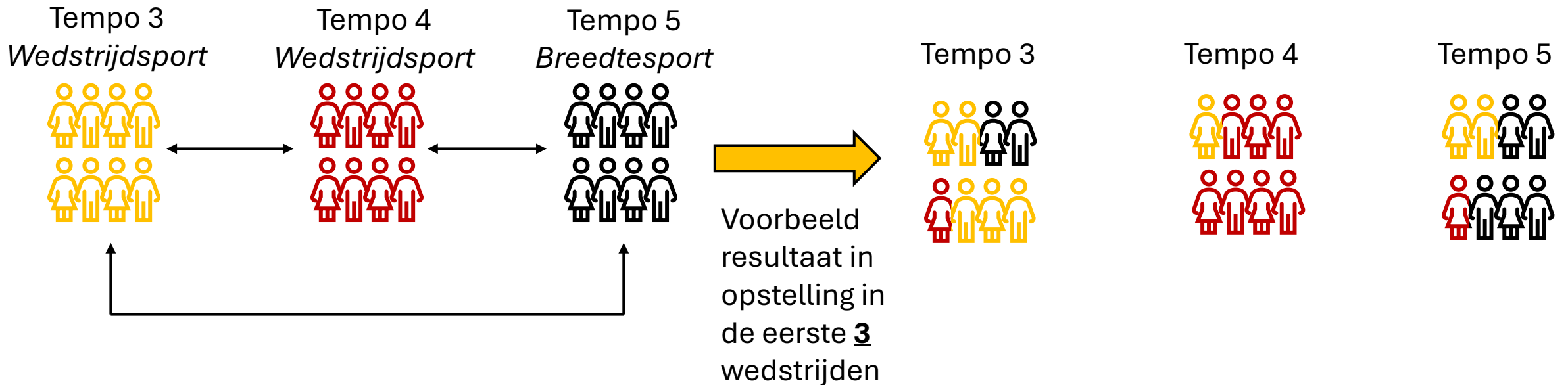
8 Spelers **vast in het laagste wedstrijdssport team**, mogen altijd invallen in een breedtesport team.

1

Spelers worden **niet** meer aan een team gekoppeld aan het begin van het seizoen.
Afgelopen seizoen: 4 dames en 4 heren waren gekoppeld aan een team. De overgebleven spelers waren “algemene reserves”. Deze rol bestaat niet meer

2

Bij de start van het seizoen kan iedere speler (wanneer aan leeftijdsnormen wordt voldaan, zie laatste slide) uitkomen in elk team.



Klasse maakt hier dus niet uit.




















Bij de jeugd maakt nog wel de gemiddelde leeftijd uit zodra oudere spelers in het veld staan.

3

Na 3 wedstrijden “gespeeld”, worden spelers automatisch vastgezet in een team wanneer ze aan de volgende voorwaarden voldoen:

- Ze hebben 3 wedstrijden voor 75% gespeeld. Dit is gelijk aan 45 minuten speeltijd.
Alle minuten bij elkaar opgeteld in het veld tellen. Het maakt niet uit of je gestart of tussendoor gewisseld bent. Korter dan 45 minuten in het veld geweest? Dan geldt dit niet als gespeelde wedstrijd.
- 65% van deze gespeelde wedstrijden is in één bepaald team.

Voorbeeld in beeld met speler T uit **Tempo 3**

Wedstrijdronde 1	Wedstrijdronde 2	Wedstrijdronde 3	Wedstrijdronde 4	Wedstrijdronde 5	Wedstrijdronde 6
 45 min in S3	 30 min in S3	 60 min in S3	 60 min in S3	 60 min in S3	 45 min in S3
 30 min in S4	 50 min in S4	 50 min in S4	 20 min in S4	 20 min in S4	 20 min in S4
	 30 min in S5	gespeeld S3 & S4. Laagste team geldt dus gespeeld in S4			
 gespeeld S3 100% S3 nog niet vast	 gespeeld S4 50% S3 50% S4 nog niet vast	 33% S3 67% S4 Vast gezet in S4 , mag niet meer uitkomen in lagere teams (uitzondering in regel 5 & 6)	 gespeeld S3 50% S3 50% S4 Vast in S4	 gespeeld S3 60% S3 40% S4 Vast in S4	 gespeeld S3 67% S3 33% S4 Vast in S3

4

Spelers die langer dan 45 kalenderdagen **achter elkaar** niet actief op het wedstrijdformulier zijn gezet, komen weer los uit hun team als ze waren vastgezet.

Voorbeeld:

Speler T uit **Tempo 3** raakt geblesseerd na wedstrijdronde 4 en staat vast in **Tempo 3**.

De speler is wordt voor 6 wedstrijd rondes **niet opgesteld en op het formulier als speler** neergezet.

De 7e wedstrijdronde (na 49 dagen) komt deze speler uit in **Tempo 5**. **Vanaf dan is Tempo 5 het team van deze speler**. De spelhistorie van speler T is dan ook verwijderd.

Wedstrijdronde 4

Wedstrijdronde 5 tot en met 11

Wedstrijdronde 12



Vast in:
Tempo 3



Vast in:
Tempo 3

Speelt niet en wordt **niet als speler op het wedstrijdformulier** geplaatst



Niet meer vast in:
Tempo 3



Maar raakt
geblesseerd



Start in Tempo 5
Vanaf dan vast in:
Tempo 5










5

Spelers **vast in een team**, kunnen als nog **invallen in het team direct onder**.

Voorwaarde:

- Maximaal 2 spelers uit een team direct daarboven mogen meedoen.
Voorbeeld: Tempo 3 mag bij Tempo 4 en Tempo 4 weer bij Tempo 5. Tempo 3 speler mag niet bij Tempo 5
- Het moet vallen in de eerste $\frac{3}{4}$ deel van de competitie.
Voorbeeld: is de competitie 14 wedstrijden dan mag tot en met de 10e wedstrijd nog spelers van het direct daarboven gelegen team invallen.



















Voorbeeld met **Tempo 3**, dat een competitie van **12 wedstrijden** heeft.

Wedstrijdronde 6	Wedstrijdronde 7	Wedstrijdronde 9	Wedstrijdronde 10 > $\frac{3}{4}$ van de competitie
 <p>Vast in: Tempo 3</p>	 <p>Vast in: Tempo 3</p>	 <p>Vast in: Tempo 3</p>	 <p>Vast in: Tempo 3</p>
<p>↓</p> <p>Twee willekeurige spelers</p>	<p>↓</p> <p>Twee willekeurige spelers</p>	<p>↓</p> <p>Twee willekeurige spelers</p>	 <p>Niemand mag meer lager invallen</p>
 <p>Meedoen met Tempo 4</p>	 <p>Meedoen met Tempo 4</p>	 <p>Meedoen met Tempo 4</p>	 <p>Tempo 4 mag nog wel spelers uit Tempo 5 halen</p>

6

Spelers **vast in een team**, mogen in hetzelfde team als voorgaande week invallen.
*Voorbeeld: Speler T uit **Tempo 3**, wordt na spelronde 3 vastgezet in Tempo 3 (67% van de wedstrijden zijn in Tempo 3). In die week speelt speler T ook in **Tempo 5**.
 In wedstrijdronde 4 zou speler T door deze regel nogmaals in **Tempo 5** mogen uitkomen, ookal is dit niet het directe team onder zijn vaste team Tempo 3.*

Voorbeeld in beeld met speler T uit **tempo 3**

Wedstrijdronde 1	Wedstrijdronde 2	Wedstrijdronde 3	Wedstrijdronde 4	Wedstrijdronde 5	Wedstrijdronde 6
 45 min in S3  30 min in S4	 50 min in S3  20 min in S4  30 min in S5	 60 min in S3  50 min in S5 gespeeld S3 & S5 . Laagste team geldt dus gespeeld in S5	 60 min in S3  45 min in S5 gespeeld S3 & S5 Dus S5 telt.	 60 min in S3  20 min in S5 gespeeld S3 niet in S5	 45 min in S3  Mag niet meer invallen bij S5
 gespeeld S3 100% S3 nog niet vast	 gespeeld S3 100% S3 nog niet vast	 3 wedstrijden gespeeld 67% S3 33% S5 Vast gezet in S3	 50% S3 50% S5 Vast in S3	 60% S3 40% S5 Vast in S3	 gespeeld S3 67% S3 33% S5 Vast in S3

Deze regel staat dus los van regel 5, waarin 2 spelers van het team direct daarboven mogen invallen

7

Spelers **vast in een team** mogen altijd uitkomen in andere teams met dezelfde klasse.

Voorbeeld:

- *Tempo 3 en 4 spelen beide 2 klasse. In dit geval mogen alle spelers bij elkaar invallen en gelden regel 5 en 6 niet.*
- *Tempo 5, 6 en 7 spelen allemaal breedtesport. Alle spelers van de teams mogen bij elkaar invallen.*

Let op bij jeugd: de oude leeftijdsregel (zie laatste slide) blijft dit seizoen, oftewel A-jeugd kan niet zomaar invallen bij B-jeugd!

8

Spelers **vast in het laagste wedstrijd sport team**, mogen altijd invallen in een breedtesport team.

Voorbeeld:

- *Tempo 4 speelt reserve 3e klasse, dit is het laagste wedstrijd sport team en mag dus invallen bij alle breedtesportteams: tempo 5 tot en met 8.*
- *B2 speelt reserve 2 klasse, dit is het laagste wedstrijd sport team in de B en mag dus invallen bij alle breedtesportteams in de B.*

In Sportlink wordt voorgaand aan het invullen van het wedstrijdformulier 3 mogelijkheden achter een toegevoegde speler laten zien:

1. **Een groen vinkje**, deze speler voldoet aan alle eerdergenoemde regels en mag in dit team spelen.
2. **Een oranje vinkje**, deze speler zit vast in een hoger team maar voldoet aan de eerdergenoemde regel 5 of 6.
3. **Een rood vinkje**, deze speler zit vast in een hoger team en mag niet in dit team meespelen.

Speler met een rood vinkje zou dus niet opgesteld moeten worden. Hoogstens in overleg met scheidsrechter en coach van de tegenpartij is dit mogelijk. De scheidsrechter moet naderhand aangeven dat, in overleg met beide partijen, deze speler mocht spelen.

Leeftijden 2024/2025



Geboren in	Korfballeeftijd	Leeftijdscategorie
2005 of eerder	19 of ouder	Senioren
2006	18	A-jeugd
2007	17	A-jeugd
2008	16	A-jeugd
2009	15	B-jeugd
2010	14	B-jeugd
2011	13	C-jeugd
2012	12	C-jeugd
2013	11	D-jeugd
2014	10	D-jeugd
2015	9	E-jeugd
2016	8	E-jeugd
2017	7	F-jeugd
2018	6	F-jeugd
2019	5	Kangoeroe

	Gemiddelde leeftijd	Maximale leeftijd
A-jeugd	15,1-18,0 jaar	19 jaar
B-jeugd	13,1-15,0 jaar	16 jaar
C-jeugd	11,1-13,0 jaar	14 jaar
D-jeugd	9,1-11,0 jaar	12 jaar
E-jeugd	7,1-9,0 jaa	10 jaar
F-jeugd	5,1-7,0 jaar	8 jaar

Speelgerechtigdheid



Algemeen



1. In de nieuwe methodiek hoef je niet meer in de week voorafgaand aan de competitie je teams op te geven in Sportlink Club.

Basisregels

Voorbeeld

2. Door wedstrijden te spelen in bepaalde teams, mag je als speler vanzelf niet meer in een lager team uitkomen.

3. Je hebt een wedstrijd 'gespeeld' in een team als je minimaal 75% van de wedstrijdduur hebt meegedaan.

Duurt een wedstrijd 60 minuten, dan heb je als speler de wedstrijd 'gespeeld' als je alles bij elkaar opgeteld minimaal 45 minuten hebt gespeeld. Heb je maar 44 minuten meegedaan? Dan telt de wedstrijd niet als 'gespeeld'.

4. De eerste drie wedstrijden die je speelt mag je in alle teams uitkomen.

5. Als je drie wedstrijd 'gespeeld' hebt, geldt dat zodra je 65% of meer van je 'gespeelde' wedstrijden in een bepaald team hebt gespeeld, je niet meer uit mag komen in een lager team.

Een speler heeft zes wedstrijden 'gespeeld': twee in het 1e team en vier in het 2e team. Dat betekent dat deze speler meer dan 65% van de 'gespeelde' wedstrijden heeft gespeeld in het 2e team. De speler mag dus niet meer in een lager team dan het 2e team uitkomen.

Uitzonderingen

Voorbeeld

6. In elk team mogen tot $\frac{3}{4}$ van de betreffende competitie twee willekeurige spelers uitkomen uit het team erboven.

Het 2e team speelt in de zaal veertien wedstrijden. Tot en met de tiende wedstrijd mogen twee willekeurige spelers die zich vast hebben gespeeld in het 1e team meedoen met het 2e team. Tijdens de elfde wedstrijd mag dit niet meer.

7. Een speler mag in hetzelfde team als de voorgaande week spelen, ook al is zijn eigen vaste team een hoger team.

In speelweek 3 heeft een speler "gespeeld" in het 2e team. Dit betekent dat in speelweek 4 deze speler in het 3e team mag spelen, maar NIET in het 4e team.

8. Spelen teams in dezelfde klasse, dan mogen deze spelers altijd in elkaars team uitkomen.

Het 4e, 5e en 6e team spelen allemaal in de reserve 2e klasse. Spelers uit deze teams mogen allemaal bij elkaar uitkomen. Een speler uit het 4e mag dus ook in het 6e uitkomen.

Breedtekorfbal

Voorbeeld

9. Spelers die behoren tot het laagste team in het wedstrijdkorfbal mogen allemaal uitkomen in het breedtekorfbal.

Het 7e team speelt reserve 3de klasse en het 8e en 9e spelen breedtekorfbal. Spelers uit het 7e team mogen dus ook uitkomen in het 8e en 9e team.

Algemeen



10. In Sportlink Club kun je je daadwerkelijke teamindelingverwerken, zodat ieder lid zijn eigen programma altijd heeft. Je kunt daarnaast ook optimaal gebruikmaken van de overige mogelijkheden die Sportlink Club biedt.