



## **EXPERIMENTEN & NORMEN 2016 -2017**

**Koninklijke Belgische Korfbalbond**

Vlaamse Liga vzw

G. Vervoortstraat 4

2100 Deurne

Versie: 07/06/2016

# INHOUDSOPGAVE

## 1. EXPERIMENTEN

1.1. Jeugdcompetitie	
1.1.1.	
Experiment Jeugd Wriemel .....	3
1.1.2.	
Experiment U8 Monoleague - U10 Korfbal4 .....	9
1.1.3.	
Experiment U10 League .....	11
1.1.4.	
Experiment K4 U12-U14 .....	13
1.2. Seniorescompetitie	
1.2.1.	
Experiment assistent coach .....	14

## 2. NORMEN

2.1. Sponsorreclame kunststofkorf .....	15
2.2. Sponsorreclame schotklok .....	15
2.3. Sponsorreclame wedstrijdledij en trainingspakken .....	16
2.3.1. spelers	
2.3.2. scheidsrechters	

## 1. EXPERIMENTEN

### 1.1. JEUGDCOMPETITIE

#### 1.1.1. EXPERIMENT JEUGD WRIEMEL

- Leeftijd: 6 en 7 jaar (sportieve 5 jarigen toegelaten).
- Terrein: 20 x 20 m met 2 korfbalpalen en elke paal staat op 4 m van de respectievelijke achterzijde van het terrein - De 2 palen zijn voorzien van een grote mand.
- Clusters: De locaties worden verdeeld volgens het aanbod van organisatie. Iedere club mag deelnemen met verschillende ploegjes.
- Spelersaantal: Ieder ploegje bestaat uit maximum 7 spelertjes; minimum uit 4 spelertjes. Een club welke tekort aan spelertjes heeft, vormt een duo ploegje met een andere club.
- Paalhoogte: 2 m
- Bal: nummer 3
- Verloop Wriemeldag: alle ploegjes nemen deel aan een bepaald onderdeel:
  - korfbalwedstrijdje of
  - Bewegingsomloop of
  - Spelvormen

De wriemeldagen —zijn ingevoerd om de spelvreugde bij de kinderen te verhogen, alle lichaamsvaardigheden te ontwikkelen (en niet alleen de specifieke korfbalvaardigheden), meer beweging tijdens een activiteit te creëren, meer scoringskansen te creëren, meer doelpunten maken in wedstrijdvorm maar ook onder een andere vorm,....

Een wriemeldag wordt indoor of outdoor georganiseerd door één vereniging waarbij 5 clubs worden uitgenodigd om korfbalwedstrijdjes te spelen, een bewegingsomloop te doorlopen en spelvormen te organiseren.

Iedere club kan met meer dan één ploegje deelnemen. Een club met 2 spelertjes kan eveneens deelnemen.

KORFBALWEDSTRIJD	BEWEGINGSOMLOOP	SPELVORMEN
A	C	E
B	D	F

MOGELIJKE ORGANISATIEVORM

Jaarlijks worden een aantal wriemeldagen georganiseerd, op het veld afhankelijk van het aantal organiserende verenigingen en in de zaal afhankelijk van het aantal organiserende verenigingen en beschikbare zaaluren, waarbij de programmatie wordt gedaan door het comité voor jeugdkorfbal.

Op het einde van de maand september en de maand april/mei wordt een Mega Wriemeldag georganiseerd, waarvoor men in het begin van het seizoen zijn kandidatuur kan indienen via het inschrijvingsformulier veld, het is de bedoeling dat alle ploegjes dan naar die ene locatie komen.

Clubs die willen deelnemen aan de wriemeldagen moeten zich inschrijven bij het Comité voor Jeugdkorfbal, via het inschrijvingsformulier dat op het einde van het seizoen verzonden wordt via de laatste BM's van de maand juni.

Om de organisatie van de wriemeldagen vlot te laten verlopen, vraagt het Comité voor Jeugdkorfbal dat iedere club minimum 1 x per twee jaar zelf een wriemeldag organiseert. Dit kan op een datum naar keuze uit het aanbod aan wriemeldagen vastgesteld door het Comité voor Jeugdkorfbal via het inschrijvingsformulier veld. Een club welke voor de 1<sup>ste</sup> maal organiseert kan hulp vragen aan de administratief coördinator.

De deelnemers aan de wriemeldagen moeten

- Ofwel lid zijn van de KBKB ( i.v.m. verzekering)
- Ofwel een tijdelijke licentie bezitten (kan aangevraagd worden per mail voor één maand aan het bondssecretariaat)

Het Comité voor Jeugdkorfbal zorgt voor:

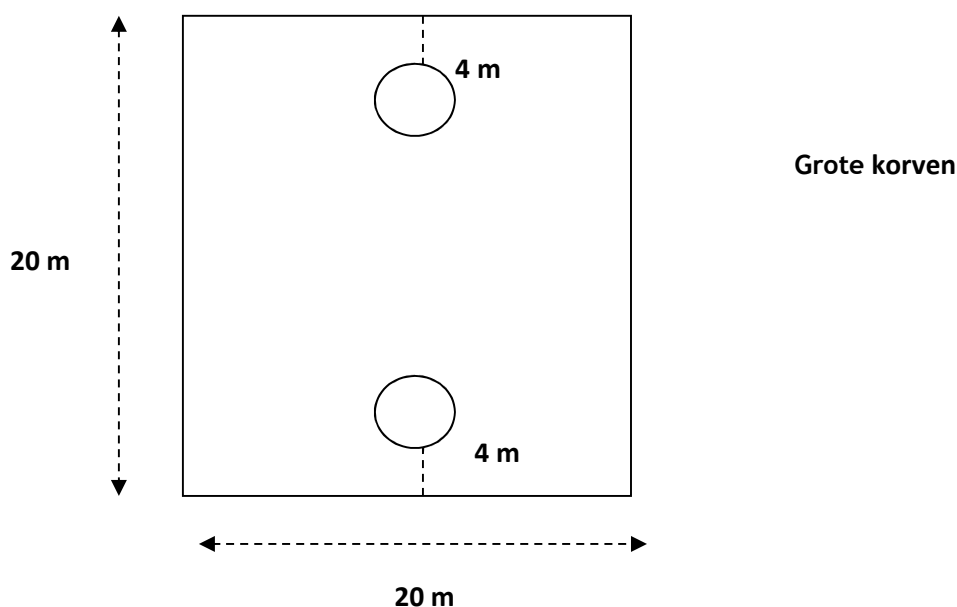
- De promotie van de wriemeldagen via alle beschikbare kanalen.
- Het verzamelen van de kandidaturen van de organiserende clubs, selecteren en aanduiden van de definitieve locaties, rekening houdend met de geografische spreiding.
- Het verdelen van de verschillende clubs over de verschillende wriemeldagen.

➤ Korfbalwedstrijd

Doel van het spel: Tracht met je team zo veel mogelijk doelpunten te scoren door met de bal door de korf te gooien.

Algemene voorwaarden van het spel:

- Het spel duurt minimaal 12 minuten en maximaal 15 minuten (zie verder) en wordt gedurende een Wriemeldag bij voorkeur 2 X herhaald.
- Het spel wordt gespeeld door spelertjes van 6 en 7 jaar.
- Sportieve 5 jarigen kunnen echter eveneens deelnemen. Om de spelvreugde maximaal te ontwikkelen, is het aangewezen om kinderen van dezelfde leeftijd, tegen elkaar te laten korfballen.



Begin van het spel:

- Er staan 2 teams van 4 spelertjes en een scheidsrechter op het speelveld;
- Elk team bestaat uit maximaal 7 kinderen;
- De begeleiders van de 2 teams -en de reservespelers staan naast het speelveld;
- 1 kind van de thuisploeg krijgt de bal en staat in het midden van het spel. De andere kinderen verdelen zich in het speelveld;
- Verdedigen wordt niet afgefloten;
- Iedereen mag elkaar hinderen;
- Het geslacht van de spelers maakt niet uit;
- Op het fluitsignaal van de scheidsrechter begint het spel.

### Spelverloop:

- Tracht door middel van passen te geven, te doelen.
- Er mag niet gelopen worden met de bal.
- De bal mag niet buiten het speelveld: werpt team A de bal buiten de lijnen, dan krijgt team B de bal en volgt er een inworp aan de zijlijn, op de plaats waar de bal buiten gegaan is.
- Er mag altijd gedoeld worden. Maar er dient aangeleerd te worden, dat het niet altijd de beste keuze is om een doelpoging te ondernemen wanneer een tegenstrever vlak voor de aanvaller staat met de armen hoog in de lucht.
- Wanneer de bal door de mand gaat, krijgt een andere speler van het team dat gescoord heeft een vrije doelkans. Dit gebeurt op de strafworpstip. Alle andere spelers maken plaats, zodat de doelkans zonder hinder kan plaats vinden. Het zou geweldig zijn dat elk spelertje tijdens de korfbalwedstrijd gescoord zou hebben!
- Wanneer uit deze vrije doelkans gescoord wordt, herneemt het spel in het midden. Wanneer de doelpoging mislukt, dan gaat het spel gewoon verder na de rebound.
- Gedurende het spel blijven de algemene korfbalregels van toepassing.
- Bij fouten zoals, lopen met de bal, bal uit handen slaan, vallende enz. zal de tegenpartij het spel hernemen van op het middelpunt.
- Bij een spelonderbreking mogen de jeugdtrainers onbeperkt wissels invoeren. Spelertjes mogen terug ingebracht worden.

### ➤ De organiserende club

#### Vooraf:

- Contacteren deelnemende clubs met hoeveel ploegjes ze komen (vanaf 8 spelertjes = 2 ploegjes).
- Opstellen van een draaiboek of schema eventueel aan de hand van voorbeelden verder in het draaiboek wriemeldagen) volgens eigen initiatief en mogelijkheden van de club, doch rekening houdend met vaste ankerpunten door de verschillende wriemeldagen heen (korfbalwedstrijd, doorlopers, strafworpen, afstanddoelen).
- Materiaallijst opmaken.
- Eventueel tijdig aanvragen van extra materiaal bij de KBKB of bij de gemeente.
- Volgens het aantal deelnemende ploegjes: kopie maken van het doorschuifschema.
- Bordjes om de verschillende proeven aan te duiden (bvb. nummering).

#### De dag zelf:

- Materiaal half uur vóór de aanvang van het wriemel gebeuren klaarzetten per proef.
- Hulp vragen van bvb. ouders om het materiaal op te stellen.
- Voldoende mensen (bvb. junioren) om de proefjes te begeleiden.
- Duidelijke aanduiding van de proefjes (bvb. nummering).
- Centrale klok (of fluitsignaal) voorzien die het beginsignaal en eindsignaal geeft van de verschillende proefjes.
- Een doorschuifstelsel met schema voor de andere ploegen zodat alles vlot kan verlopen.
- Clubscheidsrechter die de wedstrijden in goede banen leiden met kennis van reglementen.
- Onthaal van de ploegen op een duidelijke plaats met centraal overzicht (aanmeldpunt).
- Uitdelen van het doorschuifschema en 1<sup>ste</sup> verzamelplaats melden (eventueel klembord met balpen).
- Eventueel een gezamenlijke opwarming (ondertussen kan materiaal opgezet worden).

- Eventueel een gezamenlijk slot (ondertussen kan materiaal opgeruimd worden).

Na de wriemeldag:

Het bezorgen van het deelnemersformulier aan de juiste persoon (mag elektronisch)

➤ De deelnemende club

Vooraf:

- De organiserende club ten laatste de woensdag vóór de wriemeldag verwittigen met hoeveel ploegjes u deelneemt.
- De organiserende club verwittigen indien men met minder dan 4 spelertjes komt.

De dag zelf:

- Een half uur vóór de aanvang van het wriemelgebeuren aanwezig zijn.
- Zich aanmelden.
- De organiserende club verwittigen indien door omstandigheden toch een onvoltallig ploegje.
- De ploegbegeleider geeft het aantal deelnemende ploegjes, het aantal meisjes en het aantal jongens door aan de organiserende vereniging.
- De kinderen maken zich klaar (sportkledij).
- 15 min vóór de aanvang: klaar aan de 1ste verzamelplaats.
- de ploegverantwoordelijken begeleiden hun ploegjes tijdens het volledige wriemelgebeuren.
- Na het wriemelgebeuren kan de ploegbegeleider eventueel een bemerking plaatsen op het deelnemersformulier.

➤ Materiaal

Niet beperkende lijst:

- Deelnemerslijst
- Doorschuifschema: volgens het aantal deelnemende ploegjes

Korfbalwedstrijd:

- 2 palen met grote korven instelbaar op 2 m
- 1 bal
- 4 hesjes
- scheidsrechterfluitje
- 1 korf voor de doorlopers
- 1 korf voor de strafworpen
- 1 korf voor de afstanddoelen

+ ander materiaal voor de bewegingsomloop

- ballen
- waterstand: hoekje om iets te drinken: water - bekertjes - rustbank (kussens, mat,..)
- materiaal voor de motorische, coördinatie vaardigheden

- materiaal voor de opwarming
- materiaal voor slotevenement

➤ Scheidsrechter

- Centraal beginsignaal (is om de 15 min)
- Eindsignaal bepaalt de scheidsrechter
- Korfballen: maximum 15 minuten - minimum 12 minuten
- onbeperkt wisselen van spelers
- iedereen mag elkaar hinderen
- spelhervatting op de plaats waar de fout gebeurde zonder hinderen van de tegenpartij
- fouten:
  - ❑ lopen met de bal
  - ❑ slaan naar de bal
  - ❑ vallende de bal bemachtigen

➤ Voorbeelden van doorschuifsystemen

**6 PLOEGEN - INDIEN 5 PLOEGEN 1 X EXTRA VRIJ**

UUR	WEDSTRIJD		BEW.OMLOOP	SPEL 1	SPEL 2	SPEL 3
14 U 10	A	B	C	D	E	F
14 U 25	C	D	E	F	A	B
14 U 40	E	F	A	B	C	D
14 U 55	PAUZE					
15 U 05	B	C	D	E	F	A
15 U 20	D	E	F	A	B	C
15 U 35	F	A	B	C	D	E



## 8 PLOEGEN - INDIEN 7 PLOEGEN 1 X EXTRA VRIJ

UUR	WEDSTRIJD		BEW.OMLOOP	SPEL 1	SPEL 2	SPEL 3	SPEL 4	SPEL 5
14 U 00	A	B	C	D	E	F	G	H
14 U 15	C	D	E	F	G	H	A	B
14 U 30	E	F	G	H	A	B	C	D
14 U 45	G	H	A	B	C	D	E	F
15 U 00	B	C	D	E	F	G	H	A
15 U 15	D	E	F	G	H	A	C	C
15 U 30	F	G	H	A	B	C	D	E
15 U 45	H	A	B	C	D	E	F	G

### 1.1.2. EXPERIMENT U8 MONOLEAGUE - U10 KORFBAL4

Bij de monoleague verbinden de ingeschreven ploegen zich deel te nemen aan het nationaal mono toernooi en te korfballen op alle door het Comité voor Jeugdkorfbal geplande speeldata (zie inschrijvingsformulier).

In de toekomst wordt bij niet korfballen FF kosten aangerekend: op voorhand (= ten laatste 48 uur vóór de aanvang van de 1<sup>ste</sup> shooting) 40 K + huur terrein of zaal - later een kost van 80 K + huur terrein of zaal (na goedkeuring A.V. van KBKB).

Bij U10 Korb4 zal dit niet van toepassing zijn.

- Leeftijd: 6 - 7 jarigen U8 / 8 - 9 jarigen U10
- Terrein: 20 x 20 m (2 palen en elke paal staat op 4 m van de respectievelijke achterzijde van het terrein)
- Clusters: Op iedere locatie worden 3 clubs geprogrammeerd.
- Spelersaantal: 4 spelertjes en reserve. Een club welke tekort aan spelertjes heeft, wordt zeker verondersteld een duo-ploegje te vormen met een andere club;
  - bij voorkeur 4 tegen 4 (streven naar ploegen van 2 jongens - 2 meisjes);
  - in elk geval altijd een gelijk aantal tegenstrevers.
  - Het aantal vervangingen is onbeperkt - spelers mogen terug op het veld komen.
  - Bij de shooting kunnen alle spelers deelnemen
- Paalhoogte: U8: 2m  
U10: 2,5m
- Bal: nummer 4

- Spelregels:
  - Éénvakskorfbal;
  - verdedigen wordt ingevoerd;
  - een korfbaltechnisch shot is altijd toegelaten (uitleg: zie verder bij scheidsrechter);
  - Van zodra tijdens de wedstrijd 3 doelpunten verschil zijn, mag de verliezende partij een extra speler inbrengen, dit zolang het verschil 3 doelpunten blijft;
  - Tijdslot: 5 seconde regel: de bal wordt niet langer dan 5 seconden bijgehouden, indien langer gaat de bal naar de tegenpartij;
  - Gedurende de wedstrijd blijven de algemene korfbalregels van toepassing.
  
- Shooting: duurt 4 minuten - de teams proberen zoveel mogelijk te scoren.
  - Alle spelers mogen deelnemen.
  
- Wedstrijdverloop:
  - Start met 1<sup>ste</sup> shooting: strafworp door ploeg A - B en C.
  - Ploeg B tegen Ploeg C: 7,5 minuten wedstrijd - 7,5 minuten wedstrijd.
  - Start 2de -shooting: afstandsschot door ploeg A - B en C.
  - 10 minuten rust.
  - Ploeg A tegen ploeg B: 7,5 minuten wedstrijd - 7,5 minuten wedstrijd.
  - Start 3<sup>de</sup> shooting: doorloper door ploeg A - B en C.
  - Ploeg C tegen ploeg A: 7,5 minuten wedstrijd - 7,5 minuten wedstrijd.

Voor de wedstrijd kiest de eerst vermelde ploeg de aanvalszin en heeft 2x de uitworp.  
Na de rust wordt er van aanvalszin gewisseld en heeft de tweede vermelde ploeg 2x de uitworp.

Bij 2 ploegen: shooting - wedstrijd deel 1 - shooting - wedstrijd deel 2 - shooting.
  
- Tijdschema: 1 uur 30 minuten voorzien
  
- Puntentelling:
  - Wedstrijd: winnende ploeg: 3 punten
  - gelijke score: 2 punten
  - verliezende ploeg: 1 punt
  - Shooting: winnende ploeg: 3 punten
  - 2<sup>de</sup> ploeg: 2 punten
  - verliezende ploeg: 1 punt

#### Wedstrijdblad:

- Het wedstrijdblad moet uiterlijk de 3<sup>de</sup> werkdag na de wedstrijd in het bezit zijn van de verantwoordelijke van het Comité voor Jeugdkorfbal.
  - Het wedstrijdblad wordt opgestuurd (mag ook elektronisch).
- Organisator:
    - staat in voor het materiaal;
    - maakt het wedstrijdformulier op (downloaden van de korfbalsite);
    - zorgt voor de scheidsrechter, in overleg met tegenpartijen;
    - bij algemene afgelasting dient geen wedstrijdformulier verstuurd te worden;

- bij afgelasting bvb. door onbespeelbaarheid van het terrein, dient wel een wedstrijdformulier opgemaakt te worden met vermelding van de reden bij bemerkingen;
- verwittigt bij afgelasting de 2 andere ploegen: zie lijst verantwoordelijken op de korfbalsite alsook bovenstaande verantwoordelijke Comité voor Jeugdkorfbal.
- Scheidsrechter:
  - controleert het wedstrijdformulier;
  - vult de rugzijde (scores) van het wedstrijdformulier in;
  - korfbaltechnisch shot is toegelaten.
- Korfbaltechnisch shot:
  - Indien de speler een bovenhands shot neemt, wordt verdedigend doelen toegestaan als de aanvaller geen hinder ondervindt van de verdediger bij het doelen.
  - Wanneer de speler die doelt met de rug naar de korf staat en zijn verdediger in verdedigde positie staat is de doelpoging ongeldig.
  - Zich onttrekken van zijn verdediger door een haakworp te nemen is ook geen geldige doelpoging.

### 1.1.3. EXPERIMENT U10 LEAGUE

Bij de pupillenleague verbinden de ingeschreven ploegen zich deel te nemen aan het nationaal pupillen toernooi en te korfballen op alle door het Comité voor Jeugdkorfbal geplande speeldata (zie inschrijvingsformulier).

In de toekomst wordt bij niet korfballen FF kosten aangerekend: op voorhand (= ten laatste 48 uur vóór de aanvang van de 1<sup>ste</sup> shooting) 40 K + huur terrein of zaal - later een kost van 80 K + huur terrein of zaal (na goedkeuring A.V. van KBKB).

- Leeftijd: 8 en 9 jaar
- Terrein: 30 x 15 m (een lijn evenwijdig aan de korte zijden verdeelt het speelveld in 2 even grote vakken). De paal staat op 1/3 van de achterlijn, in de helft van de breedte.
- Clusters: Op iedere locatie worden 3 clubs geprogrammeerd.
- Spelersaantal: 8 spelertjes en reserve; een club welke tekort aan spelertjes heeft, wordt zeker verondersteld een duo-ploegje te vormen met een andere club. Gedurende de wedstrijd staan er van beide ploegen evenveel spelertjes op het veld.
- Paalhoogte: 2,5 m
- Bal: nummer 4
- Spelregels:
  - Korfballen in 2 vakken;
  - verdedigen wordt ingevoerd;
  - een korfbaltechnisch shot is altijd toegelaten (uitleg: zie verder bij scheidsrechter);
  - gedurende de wedstrijd blijven de algemene korfbalregels van toepassing
- Shooting:
  - duurt 4 minuten - de teams proberen zoveel mogelijk te scoren;
  - de kinderen geven zelf de pas en nemen de rebound (niet de begeleiders);



geldige doelpoging.

#### 1.1.4 KORFBAL4 VOOR U12 en U14

Vanaf seizoen 25-216 wordt aan de verenigingen ook de mogelijkheid geboden om in te schrijven met K4 voor U12 en U14. Naargelang het aantal inschrijvingen zal de competitiestructuur bepaald worden. Inschrijven in de loop van het seizoen is ook altijd nog mogelijk.

- Leeftijd: U12: 10 en 11 jaar  
U14: 12 en 13 jaar
- Terrein: 30 x 15 m (geen middenlijn). De palen staan op 1/6 van de achterlijn en in de helft van de breedte
- Clusters: Op iedere locatie worden 2 clubs geprogrammeerd.
- Spelers: Alle spelers hebben een spelerslicentie  
**Uitgezonderd:** nieuwe spelers - deze kunnen door het opgeven van hun naam met geboortedatum aan het bondsecretariaat een tijdelijke toelating van één maand bekomen. De affiliatiekaart, medische keuring en pasfoto moet ten laatste op de dinsdag na de gratis maand toekomen op het bondsecretariaat.  
Spelerslijst wordt doorgegeven met 4 spelers  
Spelers mogen ook aantreden in respectievelijk de U12 en U14 achttallen
- Spelersaantal: 4 spelertjes en reserve(n)  
Gedurende de wedstrijd staan er van beide ploegen evenveel spelertjes op het veld. |  
Streven naar 2 meisjes en 2 jongens
- Paalhoogte: U12: 3m  
U14: 3,5m
- Bal: nummer 4
- Wedstrijden: Wedstrijdverschuivingen en forfait geven: zelfde werkwijze/boetes als bij U12 en U14 achttallen nevenreeksen
- Spelegels:
  - korfballen in 1 vak
  - starten onder de paal van de tegenstrever
  - onbeperkt wisselen is toegelaten
  - verdedigen is ingevoerd
  - gedurende de wedstrijd blijven de algemene korfbalregels van toepassing
- Organisator:
  - staat in voor het materiaal
  - maakt het wedstrijdformulier op (downloaden van de korfbalsite)
  - zorgt voor de scheidsrechter, in overleg met tegenpartijen
  - bij algemene afgelasting dient geen wedstrijdformulier verstuurd te worden
  - bij afgelasting bvb door onbespeelbaarheid van het terrein, dient wel een wedstrijdformulier opgemaakt te worden met vermelding van de reden bij bemerkingen
  - verwittigt bij afgelasting de tegenpartij en Comité voor wedstrijd zaken (CvW.)

➤ Scheidsrechter:

- controleert het wedstrijdformulier
- vult het wedstrijdformulier verder in met de score

## 1.2. SENIORENCOMPETITIE

### EXPERIMENT ASSISTENT COACH

- De assistent coach mag enkel in Top- en Promoleague (mits in deze functie vermeld op het formulier) bij een Time Out zijn bank (stoel) verlaten.
- Aanvragen TO & wissel en wissel aan de tafel aanvragen
- TO en wissel bevestigen, bordjes tonen
- Zorgen dat inkomende spelers tijdig klaar staan

## 2. NORMEN

### 2.1. SPONSORRECLAME OP DE KUNSTOFKORF

Op zijn vergadering van 7 juni 2016 heeft de Raad van Bestuur beslist om het aanbrengen van reclame op de korfbalkorven verder toe te laten en dit tot herroeping, conform de hiernavolgende regels.

- De reclame mag maximaal 2x 1/3 van de omtrek van de korf bedekken, aangebracht tegen de zijkant van de korf. De reclame moet zo aangebracht worden dat telkens de helft van de reclame zowel links als rechts komt van de snijpunten van de middenlijn door de korf, die loodrecht staat op de middenlijn door de korf die snijdt door het midden van de paal.
- De reclame moet steeds symmetrisch zijn tzt. steeds 2x maximaal 1/3 van de omtrek; (voor alle duidelijkheid: een reclameboodschap enkel langs de voorzijde van de korf is niet toegestaan)
- De reclame **moet als volgt worden** aangebracht:
  - door de naam of het logo in zwarte letters op de buitenzijde van de korf te schilderen of te klevens. Daarbij mogen de letters niet hoger zijn dan 15 cm en moeten zij de vlakke boven- en onderrand van de korf vrijlaten.

#### LET OP :

Plexi reclamepanelen worden in het competitiejaar 2016-2017 zeer uitzonderlijk nog toegelaten. Vanaf het competitiejaar 2017-2018 zal het gebruik ervan tijdens competitiewedstrijden verboden worden.

Voorafgaand dient schriftelijke toelating te worden gevraagd aan het Comité voor Wedstrijdzaken. Het Comité geeft advies aan de Raad van Bestuur die soeverein beslist over de toelating. Tegen de beslissing is geen beroep mogelijk.

De aanvraag bevat:

- de aan te brengen tekst of logo (ter verduidelijking: reclame voor rookwaren en voor producten en diensten in strijd met de openbare orde en goede zeden zullen niet toegestaan worden);
- de wijze waarop de reclame zal worden aangebracht.
- een duidelijke tekening of foto hoe de korf er, met de reclame, zal uitzien.

### 2.2. SPONSORRECLAME OP DE SCHOTKLOK

Op zijn vergadering van 7 juni 2016 heeft de Raad van Bestuur beslist het aanbrengen van reclame op de schotklok toe te laten en dit tot herroeping, conform de hiernavolgende regels.

- Een reclamepaneel mag enkel worden aangebracht op de poten van de standaard van de schotklok;
- Het reclamepaneel moet een witte houten of kunststof plaat zijn van 47 x 90 cm, aangebracht op de poten van de standaard van de schotklok, zodat de bovenzijde van de plaat zich 20 cm onder de onderzijde van de display bevindt.

- De wijze waarop de reclame wordt aangebracht:
  - door de naam of de reclameboodschap in zwarte letters op het reclamepaneel te schilderen of te kleven;
  - het aanbrengen van een reclamelogo (zwart/wit of kleur) is slechts toegelaten in de rechterbovenhoek van het reclamepaneel. De voor dit logo voorziene ruimte is maximaal 30 x 30 cm.

Voorafgaand dient schriftelijke toelating te worden gevraagd aan het Comité voor Wedstrijdzaken. Het Comité geeft advies aan de Raad van Bestuur die soeverein beslist over de toelating. Tegen de beslissing is geen beroep mogelijk.

De aanvraag bevat:

- de aan te brengen tekst of logo (ter verduidelijking: reclame voor rookwaren en voor producten en diensten in strijd met de openbare orde en goede zeden zullen niet toegestaan worden);
- een duidelijke tekening of foto hoe de schotklok er, met de reclame, zal uitzien.

### 2.3. SPONSORRECLAME WEDSTRIJDKLEDIJ EN TRAININGSPAKKEN

Op zijn vergadering van 5 augustus 2014 heeft de Raad van Bestuur beslist de geldende normen voor het aanbrengen van reclame op de wedstrijdkledij en trainingspakken verder toe te laten en dit conform de hiernavolgende regels:

#### 2.3.1. Spelers:

Voor de nationale senior- en jeugdreksen:

- Iedere speler/speelster draagt op de rugzijde van het shirt een uniek nummer rekening houdend met de bepalingen van artikel 126bis en 127 van het Reglement van Wedstrijden.

Voor alle reksen:

Voorafgaand dient schriftelijke toelating te worden gevraagd aan het Comité voor Wedstrijdzaken. Het Comité geeft advies aan de Raad van Bestuur die soeverein beslist over de toelating. Tegen de beslissing is geen beroep mogelijk.

De aanvraag bevat:

- de aan te brengen tekst of logo (ter verduidelijking: reclame voor rookwaren en voor producten en diensten in strijd met de openbare orde en goede zeden zullen niet toegestaan worden);
- een duidelijke tekening of foto hoe de kledij er, met de reclame, zal uitzien.

Voor internationale clubwedstrijden onder de regelgeving van de I.K.F. is het vereist dat iedere speler/speelster zijn/haar rugnummer eveneens draagt op de voorkant van het shirt of de voorkant van de broek/rok.

#### 2.3.2. Scheidsrechters:

Individuele reclame op wedstrijdkledij van scheidsrechters is toegelaten onder volgende voorwaarden:

Reclame op de rugzijde van het wedstrijdshirt is toegelaten, maar enkel een tekst ter hoogte van de schouders en letters niet groter dan 7cm

Eén reclamelogo op elk van de mouwen, met maximale afmetingen van h: 10cm en br.: 7cm

Bij scheidsrechterduo's is identieke reclame verplicht.

Individuele reclame op de trainingspakken mag slechts aangebracht worden op de rugzijde van het trainingspak.



Voorafgaand dient schriftelijke toelating te worden gevraagd aan het Comité voor Wedstrijdzaken. Het Comité geeft advies aan de Raad van Bestuur die soeverein beslist over de toelating. Tegen de beslissing is geen beroep mogelijk.

De aanvraag bevat:

- de aan te brengen tekst of logo (ter verduidelijking: reclame voor rookwaren en voor producten en diensten in strijd met de openbare orde en goede zeden zullen niet toegestaan worden)
- een duidelijke tekening of foto hoe de kledij er, met de reclame, zal uitzien.