



A collage of handball-related images. It includes a yellow rectangular block in the top left, a central image of a hand holding a blue and yellow handball, and several red-tinted action shots of players. On the left and right sides, there are images of a yellow ribbed cup with a blue and yellow handball on top. The background is a mix of these elements with semi-transparent overlays.

Experiment spelregels zaal 2026-2027

Waar/wanneer van toepassing?

- Dit experiment is van toepassing in de zaalcompetitie 2026-2027.
- Het omvat uitsluitend de volgende punten weergegeven op de volgende bladzijden. Alle andere spelregels blijven ongewijzigd.
- Dit is enkel een samenvatting: [lees de volledige tekst op de website.](#)

Time-out bij balbezit (1/2)

Timeout

- De coach vraagt de time-out aan bij de wedstrijdtafel.
 - De coach kan vragen om de time-out onmiddellijk toe te kennen wanneer het team in balbezit is, of bij de volgende spelonderbreking.
 - Als de coach dit niet verduidelijkt zal de time-out toegekend worden wanneer het team in balbezit is.
- De wedstrijdklokbediener geeft een geluidssignaal wanneer het team dat de time-out aangevraagd heeft in balbezit is, of bij de eerstvolgende spelonderbreking.

Van zodra dit geluidssignaal gegeven is, wordt de aanvraag voor een time-out als definitief beschouwd en kan deze niet meer worden herroepen.

Time-out bij balbezit (2/2)

Motivatie IKF

- Grotere tactische mogelijkheden voor coaches.
- Snellere en betekenisvollere interventies tijdens de wedstrijd.
- Kortere wachttijden voordat een time-out kan worden aangevraagd.
- Eliminatie van situaties waarin coaches mogelijk een blessurestop proberen te gebruiken als alternatief voor een time-out.

Wedstrijdklok en Schotklok (1/3)

- De wedstrijd klok start telkens wanneer een speler de bal voor het eerst aanraakt nadat deze de handen verlaten heeft van de nemer van
 - een uitworp;
 - een spelhervatting;
 - een uitbal
 - een vrije bal
 - een gemiste strafworp;
 - het hervatten van het spel nadat de scheidsrechter het gestopt heeft na een kwetsuur of val van een verdediger.
- Dus niet meer starten bij fluitsignaal

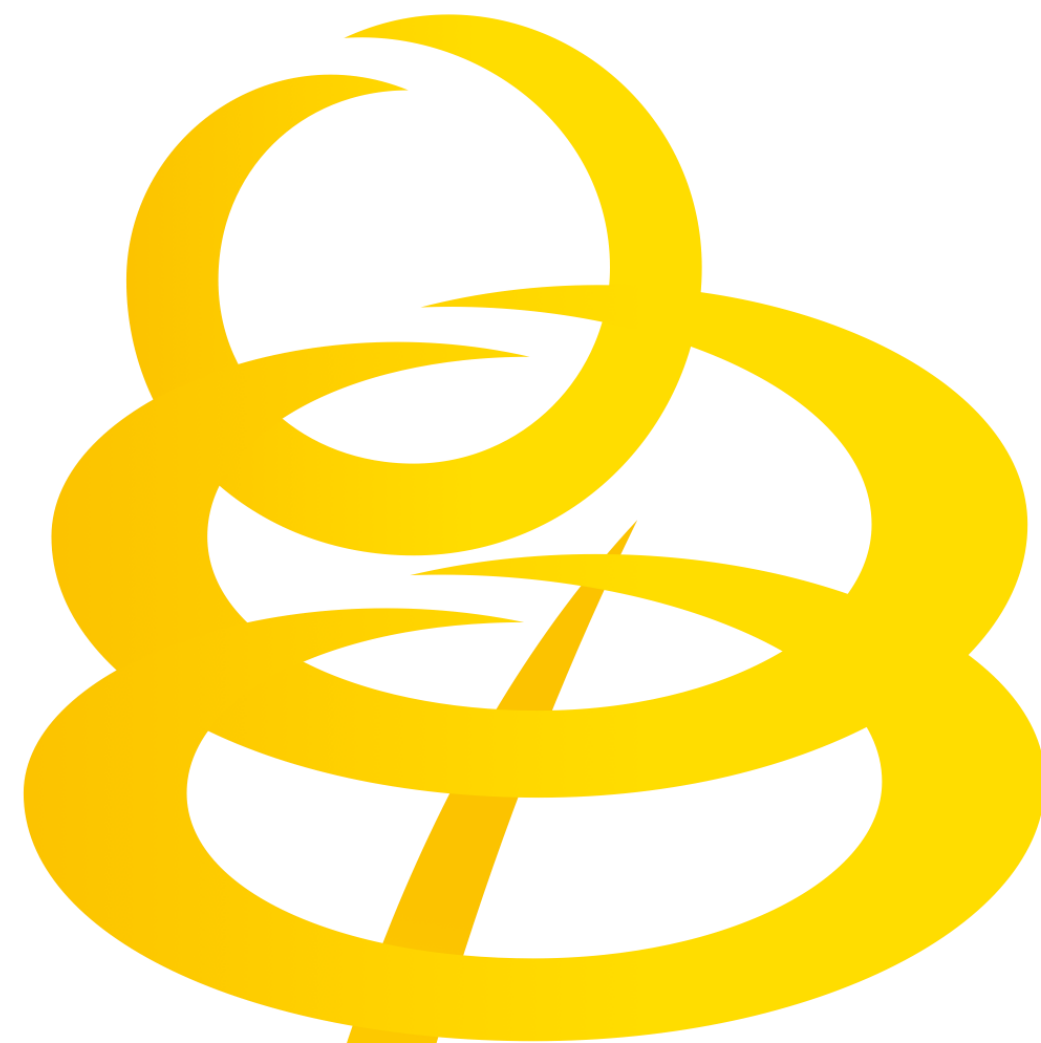
Wedstrijdklok en Schotklok (2/3)

- De schotklok begint af te tellen vanaf 25 seconden wanneer:
 - een aanvaller voor het eerst de bal aanraakt in het aanvalsvak;
 - een aanvaller de bal aanraakt nadat deze in het spel is gebracht door de nemer van een uitworp, een spelhervatting of een vrije worp
 - een aanvaller de bal aanraakt na een gemiste strafworp;
 - de scheidsrechter fluit voor het hervatten van de wedstrijd nadat deze gestopt was vanwege een blessure of val van een verdediger.
- Dus niet meer starten bij “in bezit van de bal”

Wedstrijdklok en Schotklok (3/3)

Motivatie IKF

- Duidelijkere tijdregistratie voor alle belanghebbenden.
- Het synchroniseren van de wedstrijdklok en de schotklok wanneer de bal in de aanvalszone is
- Verbeterde transparantie voor toeschouwers.
- Dynamischere, eerlijkere en boeiendere spelervaring.



Korfbal.be





Koninklijke Belgische Korfbalbond, Vlaamse Liga vzw

Jules Moretuslei 330, 2610 Wilrijk

BTW: BE 0409 054 344, RPR Antwerpen, afdeling Antwerpen

info@korfbal.be, www.korfbal.be