

## Groep 3/4

### Aantal spelers:

- 4 tegen 4

### Doelformaat:

- 3m x 1m (zonder keeper)

### Aftrap:

- De aftrap van het wedstrijdje wordt genomen door één van de teams in het midden van het veld. Dit gebeurt door middel van een dribbel of een pass. De tegenstander staat op minimaal 3m afstand.

### Achterbal:

- De achterbal wordt door een speler naast het doel in gedribbeld.

### Hoekschop:

- Hoekschoppen worden vanaf de hoekpunten van het speelveld genomen door de bal in te dribbelen, in te passen of in te schieten. In alle gevallen kan er direct gescoord worden door de speler die de hoekschop neemt.

### Uitbal:

- Bij een uitbal wordt het spel hervat door in te dribbelen. Passen en/of schieten is niet toegestaan. Nadat de bal is in gedribbeld kan er worden gescoord door de speler die in dribbelt.

### Doelpunt:

- Nadat er is gescoord dribbelt een speler van het team dat een tegendoelpunt heeft gekregen de bal in naast het eigen doel. Spelers van de tegenpartij beginnen op de eigen helft.

### Vrije bal:

- Een vrije bal wordt alleen bij hoge uitzondering gegeven. Deze mag genomen worden door met de bal te gaan dribbelen, de bal te passen of te schieten vanaf de plek waar de vrije bal is gegeven.

### Afstand:

- De tegenstander staat op minimaal 3 meter afstand bij elke spelhervatting (met uitzondering van de spelhervatting na een doelpunt).

### Voor en na wedstrijd:

- De coach zorgt ervoor dat de spelers voor en na de wedstrijd contact maken met de tegenstander en de scheidsrechter. Bijvoorbeeld door het geven van een 'boks' te geven.

### Begeleiding

- Bij deze wedstrijdvorm is geen scheidsrechter, maar een spelbegeleider die de voortgang van het spel op een positieve en stimulerende manier en laten de kinderen zelf oplossingen ontdekken.

### Keepersgebied

- Geen.

### Strafschop

- Geen.

### Buitenspel

- De buitenspelregel is niet van toepassing

### Wat te doen bij groot verschil in doelpunten?

- Optie: Bij een verschil van 3 doelpunten (bv. 3-0, 4-1 etc.) mag het team dat achterstaat, met 5 spelers spelen. Indien het verschil weer 2 doelpunten is, vervalt deze superspeler weer. Bij te grote verschillen gaat dit ten koste van het plezier en de ontwikkeling van beide teams.
- Andere opties zijn : door wisselen van spelers, uitwisselen spelers met andere teams, uiteraard altijd in onderling contact met de begeleiding van de andere teams.

Leeftijdsgroep	3/4	5/6	7/8
<b>Speelvorm</b>	4 tegen 4	6 tegen 6	8 tegen 8
<b>Speelveld</b>	1/8 speelveld	1/4 speelveld	1/2 speelveld
<b>Speelduur</b>	20 minuten	20 minuten	20 minuten
<b>Doelformaat</b>	Doel (3m bij 1 m)	Pupillendoel (5m bij 2m)	Pupillendoel (5m bij 2m)
<b>Veldafmeting</b>	30m bij 20m	42,5m bij 30m	64m bij 42,5m
<b>Keeper</b>	Nee	Ja	Ja
<b>Strafschop</b>	-	7 mtr	9 mtr
<b>Scheidsrechter</b>	Spelbegeleider	Ja	Ja

## Groep 5/6

### Aantal spelers:

- 6 tegen 6

### Aftrap:

- De aftrap wordt genomen door één van de teams in het midden van het veld. Beide teams starten vanaf eigen helft. Bij de aftrap kan er niet direct gescoord worden. De tegenstander staat op minimaal 5 meter afstand.

### Terugspeelbal:

- Een terugspeelbal (gespeeld via een voet) mag niet door de keeper worden opgepakt. Wanneer dit wel gedaan wordt, legt de spelbegeleider uit dat dit niet is toegestaan. Bij herhaling van de overtreding volgt een indirecte vrije trap op zeven meter afstand van de achterlijn. Een terugspeelbal die niet via de voet gaat (scheen, knie, bovenlichaam en hoofd) mag wel worden opgepakt.

### Achterbal:

- De achterbal wordt vanaf de grond genomen binnen het keepersgebied door de bal in te dribbelen, in te passen of in te schieten. De achterbal kan zowel door de keeper als door een veldspeler worden genomen. De tegenstander staat op minimaal 5 meter afstand.

### Hoekschop:

- Hoekschoppen worden vanaf de hoekpunten van het speelveld genomen door de bal in te dribbelen, in te passen of in te schieten. In alle gevallen kan er direct gescoord worden door de speler die de hoekschop neemt. De tegenstander staat op minimaal 5 meter afstand.

### Doelpunt:

- Na een doelpunt vindt er een aftrap plaats door het team dat een tegendoelpunt heeft gekregen. Beide teams starten vanaf eigen helft. De tegenstander staat op minimaal 5 meter afstand.

### Uitbal:

- Bij een uitbal wordt het spel hervat door in te dribbelen. Passen en/of schieten is niet toegestaan. Nadat de bal is in gedribbeld kan er worden gescoord door de speler die in dribbelt.

### Vrije bal:

- Een vrije bal is altijd direct en mag genomen worden door met de bal gaan dribbelen, in te passen of te schieten. De tegenstander staat op minimaal 5 meter afstand.

### Afstand:

- De tegenstander staat minimaal op 5 meter afstand bij elke spelhervatting.

### Overtreding / scoringkans:

Bij een overtreding zijn er drie scenario's:

- Bij een overtreding buiten het keepersgebied volgt een vrije bal op de plek waar de overtreding plaatsvond.
- Bij een overtreding binnen het keepersgebied, waarbij geen duidelijke scoringkans wordt ontnomen volgt een vrije bal op de dichtstbijzijnde plek op de rand van het keepersgebied (7 meter).
- Bij een overtreding binnen het keepersgebied, waarbij wél duidelijk een scoringkans wordt ontnomen volgt een strafschoep.

### Voor en na wedstrijd:

- De coach zorgt ervoor dat de spelers voor en na de wedstrijd contact maken met de tegenstander en de scheidsrechter. Bijvoorbeeld door het geven van een 'boks'.

### Spelbegeleider:

- De wedstrijd staat onder leiding van een spelbegeleider. De spelbegeleider beweegt niet in maar langs het veld en neemt bij het onjuist toepassen van de spelregels een beslissing en legt de spelregels uit aan de spelers. Indien nodig mag de spelbegeleider wel het veld in bewegen.

### Keepersgebied:

- Markeer het keepersgebied door op 7 meter van de achterlijn twee pionnen met een afwijkende kleur te plaatsen. Het keepersgebied geeft aan tot waar de keeper de bal in de handen mag hebben en tot waar de achterbal genomen mag worden.

### Strafschoep:

- Tijdens de wedstrijd wordt een strafschoep alleen gegeven bij het ontnemen van een duidelijke scoringkans binnen het keepersgebied. De strafschoep moet in 1x genomen worden.

### Buitenspel:

- De buitenspelregel is niet van toepassing.

Leeftijdsgroep	3/4	5/6	7/8
<b>Speelvorm</b>	4 tegen 4	6 tegen 6	8 tegen 8
<b>Speelveld</b>	1/8 speelveld	1/4 speelveld	1/2 speelveld
<b>Speelduur</b>	20 minuten	20 minuten	20 minuten
<b>Doelformaat</b>	Doel (3m bij 1 m)	Pupillendoel (5m bij 2m)	Pupillendoel (5m bij 2m)
<b>Veldafmeting</b>	30m bij 20m	42,5m bij 30m	64m bij 42,5m
<b>Keeper</b>	Nee	Ja	Ja
<b>Strafschoep</b>	-	7 mtr	9 mtr
<b>Scheidsrechter</b>	Spelbegeleider	Ja	Ja

## Groep 7/8

### Aantal spelers:

- 8 tegen 8

### Aftrap:

- De aftrap wordt genomen door één van de teams in het midden van het veld. Beide teams starten vanaf eigen helft. Bij de aftrap mag er direct op doel geschoten (en gescoord) worden.

### Terugspeelbal:

- Een terugspeelbal (gespeeld via een voet) mag niet door de keeper worden opgepakt. Wanneer dit wel gedaan wordt, legt de pupillenscheidsrechter uit dat dit niet is toegestaan. Bij herhaling van de overtreding volgt een indirecte vrije trap op negen meter afstand van de achterlijn. Een terugspeelbal die niet via de voet gaat (scheen, knie, bovenlichaam en hoofd) mag wel worden opgepakt.

### Achterbal:

- De achterbal wordt vanaf de grond genomen binnen het keepersgebied door de bal te dribbelen, in te passen of in te schieten. De achterbal kan zowel door de keeper als door een veldspeler worden genomen. De tegenstander staat op minimaal 5 meter afstand.

### Hoekschop:

- Hoekschoppen worden vanaf de hoekpunten van het speelveld genomen door de bal in te dribbelen, in te passen of in te schieten. In alle gevallen kan er direct gescoord worden door de speler die de hoekschop neemt. De tegenstander staat op minimaal 5 meter afstand.

### Doelpunt:

- Na een doelpunt vindt er een aftrap plaats door het team dat een tegendoelpunt heeft gekregen. Beide teams starten vanaf eigen helft.

### Uitbal:

- Bij een uitbal wordt het spel hervat door in te dribbelen. Passen en/of schieten is niet toegestaan. De tegenstander staat altijd op minimaal 5 meter afstand. Nadat de bal is in gedribbeld kan er worden gescoord door de speler die in dribbelt.

### Vrije bal:

- Een vrije bal is altijd direct en mag genomen worden door de bal in te dribbelen, in te passen, of te schieten. De tegenstander staat op minimaal 5 meter afstand.

### Afstand:

- De tegenstander staat minimaal op 5 meter afstand bij elke spelhervatting.

### Overtreding / scoringkans:

Bij een overtreding zijn er drie scenario's:

- Bij een overtreding buiten het keepersgebied volgt een vrije bal op de plek waar de overtreding plaatsvond.
- Bij een overtreding binnen het keepersgebied, waarbij geen duidelijke scoringkans wordt ontnomen volgt een vrije bal op de dichtstbijzijnde plek op de rand van het keepersgebied (+/- 12 meter).
- Bij een overtreding binnen het keepersgebied, waarbij wél duidelijk een scoringkans wordt ontnomen volgt een strafschoep.

### Voor en na wedstrijd:

- De coach zorgt ervoor dat de spelers voor en na de wedstrijd contact maken met de tegenstander en de scheidsrechter. Bijvoorbeeld door het geven van een 'boks'.

### Pupillenscheidsrechter:

- De wedstrijd staat onder leiding van een pupillenscheidsrechter van minimaal 12 jaar. Hij/zij beweegt zich tussen de spelers, fluit wanneer noodzakelijk en legt de spelregels uit.

### Keepersgebied:

- Markeer het keepersgebied door - ter hoogte van de zijkant van de 16 meter - twee pionnen met een afwijkende kleur te plaatsen. Het keepersgebied geeft aan tot waar de keeper de bal in de handen mag hebben en tot waar de achterbal genomen mag worden

### Strafschoep:

- Tijdens de wedstrijd wordt een strafschoep alleen gegeven bij het ontnemen van een duidelijke scoringkans binnen het keepersgebied. De strafschoep moet in 1x genomen worden.

### Buitenspel:

- De buitenspelregel is niet van toepassing.

Leeftijdsgroep	3/4	5/6	7/8
Speelvorm	4 tegen 4	6 tegen 6	8 tegen 8
Speelveld	1/8 speelveld	1/4 speelveld	1/2 speelveld
Speelduur	20 minuten	20 minuten	20 minuten
Doelformaat	Doel (3m bij 1 m)	Pupillendoel (5m bij 2m)	Pupillendoel (5m bij 2m)
Veldafmeting	30m bij 20m	42,5m bij 30m	64m bij 42,5m
Keeper	Nee	Ja	Ja
Strafschoep	-	7 mtr	9 mtr
Scheidsrechter	Spelbegeleider	Ja	Ja