



# Interne cursus spelregels Ouders

*Reiger Boys*

# Agenda



- |               |  |
|---------------|--|
| 19:30 – 09:45 | Inloop en ontvangst                              |
| 19:45 – 20:00 | Even voorstellen en wat is je rol binnen de club |
| 20.00 – 21.30 | Uitleg spelregels (Theorie)                      |
| 21:30 - 22:00 | Speciale aandachtspunten                         |



# Even voorstellen

- Wie ben je
- Wat is je rol binnen de club  
(trainer/ leider/ speler/ scheidsrechter/ .....)
- Waarover wil je van de spelregels uitleg?

## Uitleg spelregels!

Hoeveel spelregels zijn er?



# De 17 spelregels bij voetbal



- 1 Het speelveld
- 2 De bal
- 3 Het aantal spelers
- 4 De uitrusting van de spelers
- 5 De scheidsrechter
- 6 De assistent-scheidsrechters
- 7 De duur van de wedstrijd
- 8 Het begin en de hervatting van het spel
- 9 De bal in en uit het spel
- 10 Hoe er wordt gescoord
- 11 Buitenspel
- 12 Overtredingen en onbehoorlijk gedrag
- 13 De vrije schoppen
- 14 De strafschoep
- 15 De inworp
- 16 De doelschoep
- 17 De hoekschoep



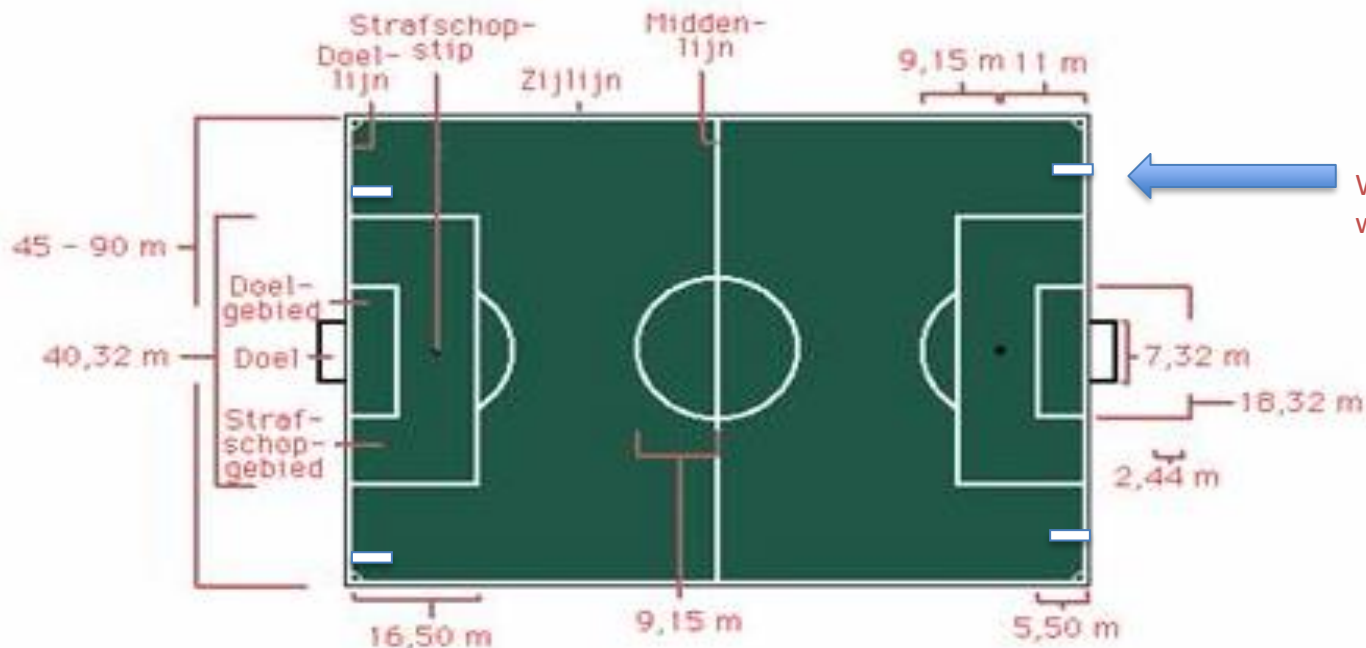
# Voetbalspelregels

- Hoe groot is het veld?
- Hoelang duurt een voetbal wedstrijd?
- Wanneer krijg je bij een inworp?
- Wat is een juiste inworp?
- Wanneer fluit een scheidsrechter voor buitenspel?
- Wanneer mag een keeper een doeltrap nemen?
- Wanneer geeft de scheidsrechter een penalty?
- Wat is een penalty?
- Wanneer geeft de scheidsrechter een vrijetrap?
- Wanneer krijg je een corner?
- Wanneer krijg je een scheidsrechterbal?
- Wanneer mag de keeper de bal met zijn handen aanraken?
- Waarom is er in een voetbalteam een aanvoerder?
- Hoe vaak mag een trainer wisselen?
- welke positie kun je staan in het veld?
- Gedrag in en om het veld (spelers, trainer, leider en ouders)

# Hoe groot is een voetbalveld?



- Een voetbalveld moet aan een aantal regels voldoen.
- De lengte van het veld minimaal 90 meter en mag de lengte maximaal 120 meter zijn.
- De breedte van het veld moet minimaal 45 meter en mag het maximaal 90 meter zijn.
- Lijnen en vakken op het veld.



?

Waarom staat dat witte streepje daar?

# Hoelang duurt een voetbalwedstrijd?



- Een [voetbalwedstrijd](#) in de senioren teams duurt 90 minuten.  
Dit is 2x 45 minuten en daar tussen zit een kwartier rust.
- Niet alle wedstrijden duren zo lang.  
Per leeftijdscategorie is er een andere speeltijd:
- Speeltijd Onder-08/09: 2x 20 minuten
- Speeltijd Onder-10/11: 2x 25 minuten
- Speeltijd JO-11-top: 2x 30 minuten
- Speeltijd Onder-12/13: 2x 30 minuten
- Speeltijd Onder-14/15: 2x 35 minuten
- Speeltijd Onder-16/17: 2x 40 minuten
- Speeltijd Onder-18/19: 2x 45 minuten



# Spelregels



- Voor de kleintjes (Onder 8-9-10) zijn de spelregels iets anders dan voor oudere kinderen en senioren
- Bij onder 8-9-10 ligt het accent op leren voetballen met daarom iets afwijkende spelregels. In een kort filmpje een toelichting
- Voor de overige toelichting in stappen

# Spelregels 08-09-010



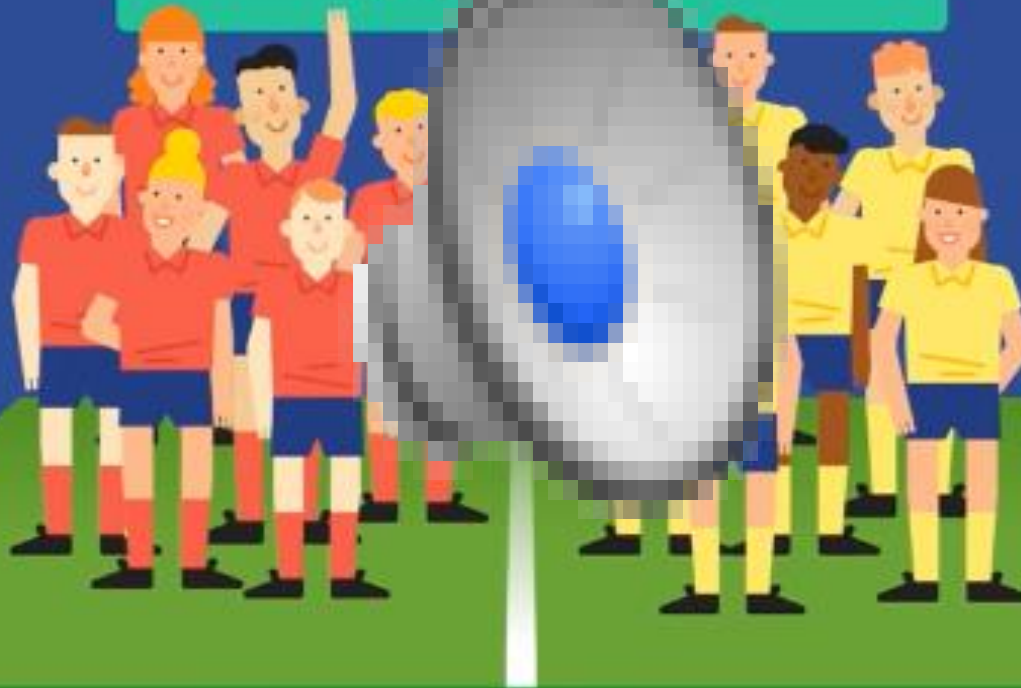
vanaf seizoen 2017 / 2018

vanaf seizoen 2018 / 2019

**ONDER 8, 9**

**ONDER 10**

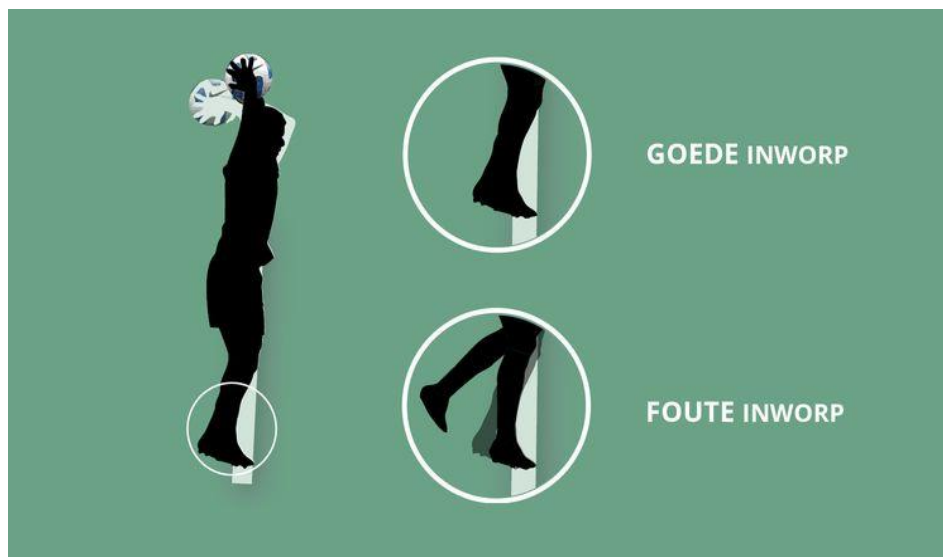
**6 TEGEN 6**





# Uitbal over de zijlijn?

- Een uitbal over de zijlijn wordt bij Onder-8/9/10 d.m.v. In dribbelen met de voet genomen
- Een uitbal over de zijlijn wordt bij overige leeftijden d.m.v. een inworp (ingooi) genomen
- De ploeg die de bal als laatste heeft geraakt zal een inworp tegen krijgen.
- De speler die de inworp neemt staat achter de zijlijn.  
En zal de bal in dribbelen/ingooien op de plek waar de bal uit is gegaan.
- De speler die de inworp neemt zal met beide voeten op de grond moeten blijven staan
- De bal wordt vanuit de nek, en met twee handen aan de bal, gegooid.



# Wat is een juiste inworp?

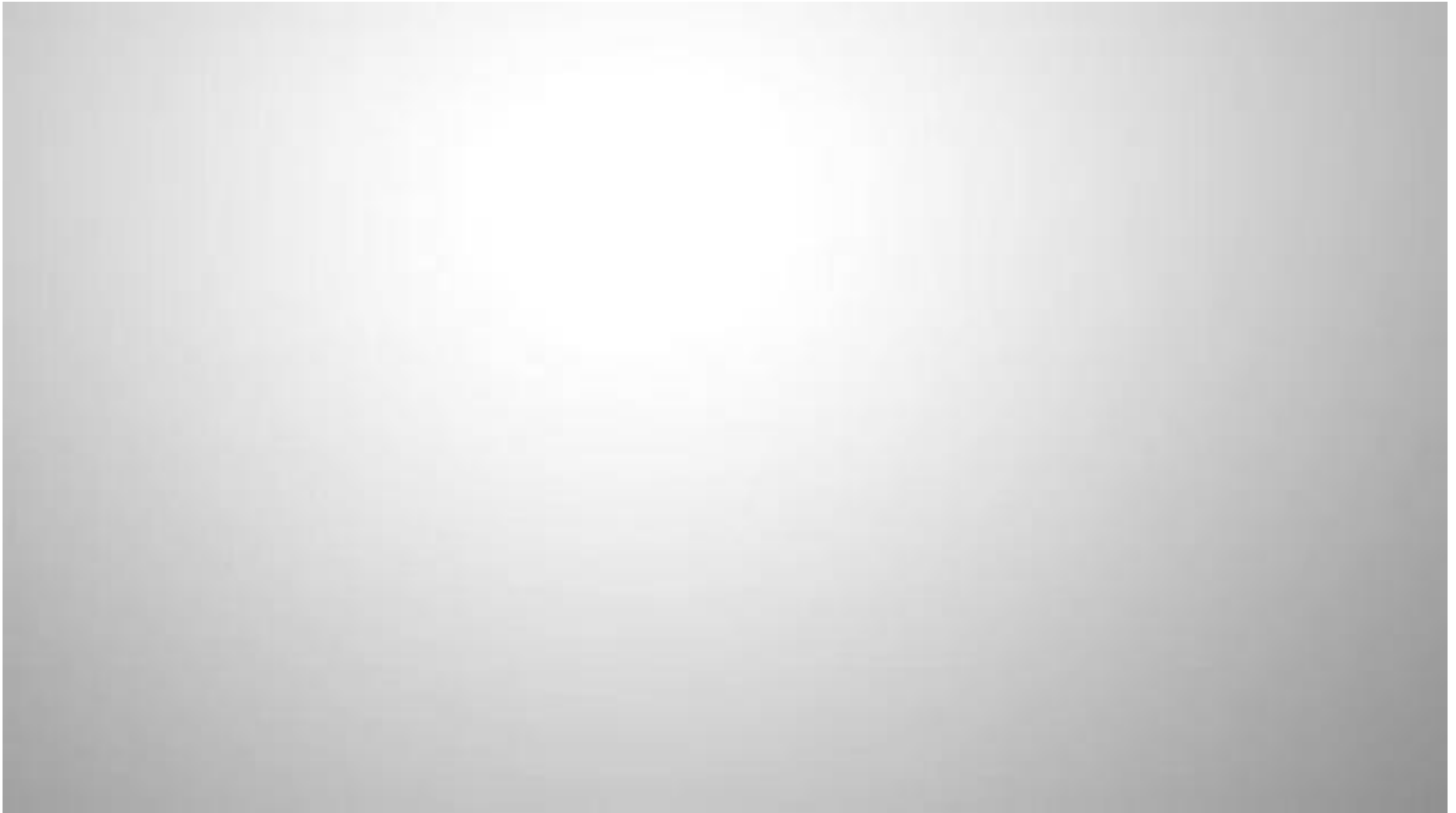


- Inworp wordt genomen als bal over de zijlijn is
- Voor Onder 8 - 9 - 10 is dit d.m.v. een in dribbel
- Wanneer de speler de inworp niet goed neemt zal de inworp gegeven worden aan de andere partij
- 
- Al het begin is moeilijk dus bij onder de 8 – 9 – 10 mag de speler foute in dribbel overdoen
- De speler mag de bal niet rechtstreeks in het doel gooien.  
Wanneer de speler dit wel doet zal de keeper van de tegenpartij een doelschop mogen nemen.
- Wanneer de bal in het eigen doel wordt gegooid dan zal er een hoekschop volgen voor de tegenpartij.

# Wat is een juiste inworp/dribbel



- Een inworp als de bal over de zijlijn is (Foutief inwerpen over laten nemen)
- Onder 8-10 mag je de in dribbel overnemen; Onder 11 en ouder inworp naar andere partij!



# Wanneer is het buitenspel?



- Buitenspel is een regel waar vaak, tijdens een voetbalwedstrijd, veel discussie over ontstaat. Is het nou wel, of geen buitenspel?  
Maar wat is buitenspel en wanneer sta je tijdens een voetbalwedstrijd buitenspel?



**Wat is buitenspel?**

# Wanneer een doeltrap of een corner?



- Wanneer de bal volledig over de achterlijn is geweest (behalve wanneer de bal in het doel gaat) is de bal uit het spel en wordt de wedstrijd hervat met een doeltrap of een corner.
- Wanneer de [aanvallende ploeg](#) de bal als laatste raakt zal er een doeltrap gegeven worden.
- Wanneer de [verdedigende ploeg](#) de bal [over de achterlijn](#) schiet dan wordt er een corner gegeven door de scheidsrechter.

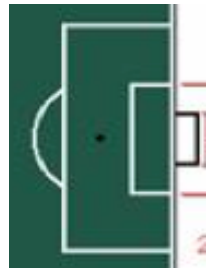
# Wanneer mag je een doeltrap nemen?



- Een doeltrap wordt toegekend wanneer de bal volledig over de achterlijn is geweest (behalve wanneer de bal in het doel gaat). Wanneer de [aanvallende ploeg](#) de bal als laatste raakt zal er een doeltrap gegeven worden door de scheidsrechter.

Er zijn veel regels bij het nemen van een doeltrap:

- De doeltrap wordt genomen door een speler van de verdedigende partij; Dit mag de keeper zijn, maar mag ook door genomen worden door een veldspeler.
- De bal moet op een zelfgekozen plek in het 5 meter gebied worden gelegd;
- De tegenstander moet buiten het zestienmetergebied staan;
- De speler die de doeltrap neemt mag de bal na het nemen niet eerder raken totdat een andere speler de bal heeft geraakt;
- Bij de **012-013**-pupillen zijn de regels nog weer net iets anders. De keeper moet de bal op een zelfgekozen plek in het 16 meter gebied leggen. De andere spelers houden net zoals bij een [vrije trap](#) 9.15 meter afstand.





# Wat is een corner?



- Een corner wordt genomen in de hoek van het veld. In deze hoek staat een corner vlag en op het veld is een halve cirkel gemaakt waarin de bal geplaatst moet worden.
- De corner wordt genomen door iemand van de aanvallende partij en deze speler mag de corner in 1 keer in het doel schieten.

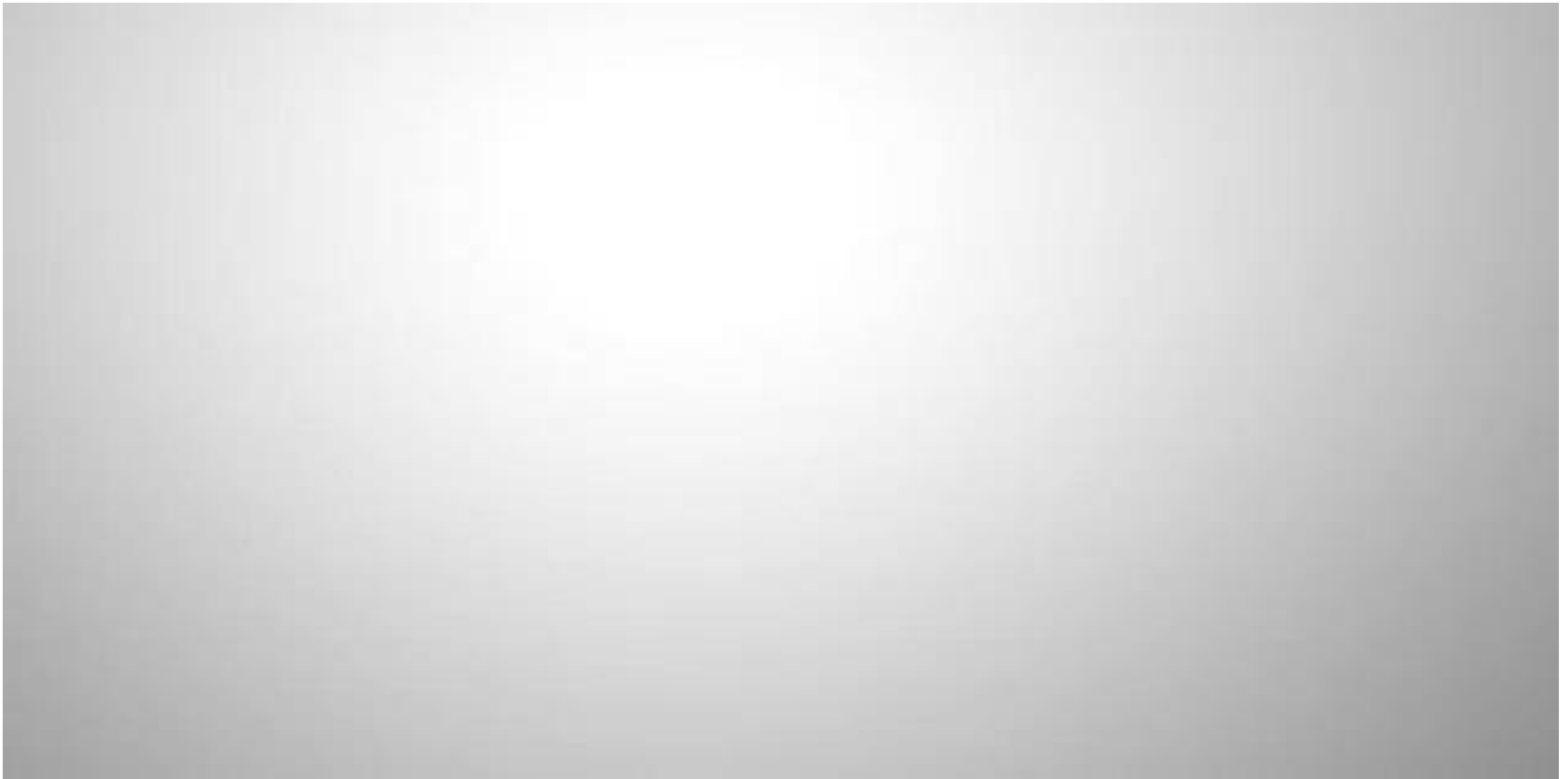
Bij het nemen van een corner zijn de volgende regels van toepassing:

- Bij het nemen van de corner moet de bal in de kwart cirkel liggen;
- De cornervlag moet blijven staan bij het nemen van de corner;
- Spelers van de verdedigende partij moeten op minimaal 9.15 meter afstand staan van de kwart cirkel;
- De speler die de corner neemt mag na het nemen de bal pas weer raken nadat de bal is geraakt door een andere speler
- Net zoals bij een doeltrap voor de keeper mogen O12-O13-pupillen van een kleinere afstand. De O12-O13-pupillen leggen de bal neer tussen de zijkant van het 16 meter gebied en de cornervlag op de achterlijn.

# Wanneer geeft een scheidsrechter een vrije trap?



- Voor alle overtredingen die worden begaan buiten het zestienmetergebied wordt een vrije trap toegekend door de scheidsrechter.
- Alle overtredingen binnen het zestienmetergebied worden bestraft met een strafschop.



# Wanneer geeft een scheidsrechter een vrije trap?



- Er zijn twee soorten vrije trappen in het voetbal.
- De indirecte en de directe vrije trap.
- Directe vrije trappen worden gegeven wanneer er een overtreding wordt op een speler. Deze vrije trap mag rechtstreeks in de goal worden geschoten door de speler die de bal neemt.
- Indirecte vrije trappen worden gegeven bij verschillende momenten. Zo wordt er een indirecte vrije trap gegeven in geval van “buitenspel” en wanneer de keeper de bal oppakt als hij daar een medespeler wordt teruggeschoten.
- De scheidsrechter geeft aan dat het een indirecte vrije trap betreft wanneer hij zijn hand boven zijn hoofd heeft. Een indirecte vrijetrap mag niet rechtstreeks in de goal geschoten worden maar moet eerst door iemand anders aangeraakt worden.



Directe Vrije Schop



Indirecte Vrije Schop

# Wanneer geeft de scheidsrechter een penalty?



- De penalty, ook wel een strafschoep genoemd, is de straf die wordt gegeven als de verdedigende partij een overtreding maakt in de het eigen zestienmetergebied.

## Wat is een penalty?

- Een strafschoep wordt genomen vanaf de penaltystip. Deze stip ligt op elf meter afstand van het doel.
- De speler die de strafschoep neemt is samen met de keeper de enige twee spelers die zich op dat moment in het zestienmetergebied bevinden. De overige spelers moeten buiten het zestienmetergebied staan totdat de penalty is genomen.
- Wanneer de speler de strafschoep gaat nemen mag deze zijn aanloop niet onderbreken. Wanneer dit wel gebeurt zal de penalty ongeldig worden verklaard en opnieuw genomen moeten worden.
- De keeper moet op de doellijn staan en mag hier pas vanaf nadat de penalty is genomen. Wanneer dit niet gebeurt zal de strafschoep opnieuw genomen moeten worden.

# Wanneer krijg je tijdens een scheidsrechtersbal?



- De scheidsrechtersbal, ook wel een stuiterbal genoemd, is een manier om het spel te hervatten wanneer, als de bal in het spel is, de scheidsrechter het noodzakelijk acht om het spel tijdelijk te onderbreken voor een reden die niet elders in de Spelregels wordt genoemd.”
- Voorbeelden zijn, een blessure bij een speler met een hoofdwond; wanneer er een extra bal’ voorwerp of dier in het veld is.
- Dan moet de scheidsrechter het spel stil leggen en een scheidsrechtersbal geven.
- Wanneer een scheidsrechtersbal wordt gegeven heeft de scheidsrechter de bal vast. Het team dat aan de bal was op het moment dat de scheidsrechter floot krijgt de scheidsrechterbal.  
De spelers van de tegenpartij moeten 4 meter afstand houden.

De scheidsrechter laat de bal vallen en het spel gaat weer verder.

# Keeper



- De keeper is de enige speler die de bal in zijn eigen strafschopgebied met zijn handen mag aanraken

## Er is wel een uitzondering

1. Als de bal door een speler wordt terug gespeeld op de keeper mag hij hem niet met zijn handen aanraken.
2. Als de bal vanuit een inworp door een eigenspeler naar hem wordt gegooid.

In deze gevallen geeft de scheidsrechter een indirecte vrijetrap op de plaats waar de keeper de bal aanraakte.

# Waarom is er een aanvoerder?



- Een aanvoerder is een leider binnen het team.  
[De coach](#) kiest altijd de aanvoerder uit voor het nieuwe seizoen.  
De aanvoerder fungeert als verlengstuk van de coach naar de selectie en andersom.
- Een aanvoerder, ook wel captain genaamd, is de enige speler die in discussie mag gaan met de [scheidsrechter](#).  
Omdat de aanvoerder in een voetbalwedstrijd de “woordvoerder” is van het team is dit toegestaan.
- De rol van captain brengt ook nog andere taken met zich mee.  
Zo staat hij voor het begin van de wedstrijd bij de toss.
- Het team dat de toss wint kiest aan welke kant zijn team wil beginnen
- Het team dat de toss verliest neemt de aftrap.
- Na de rust wordt van speelhelft gewisseld en neemt het team dat de toss heeft gewonnen de aftrap.

# Hoe vaak mag je wisselen?



## A-categorie:

- Bij 1e senioren elftallen vrouwen en heren in de A-categorie mag 3 keer gewisseld worden. *Natuurlijk zijn er weer uitzonderingen 😊 VR2 valt ook in de 1<sup>e</sup> categorie 😊*
- Bij overige wedstrijden in de A-categorie mag 5 keer gewisseld worden.
- in de A-categorie mag als een speler is gewisseld deze niet meer in het veld komen.
- in de A-categorie moet op het wedstrijdformulier wordt voorafgaand aan de wedstrijd aangegeven welke wisselers er zijn. Wanneer deze niet zijn gemeld aan de scheidsrechter dan mogen deze spelers niet meedoen aan de wedstrijd.
- Het maximale aantal spelers wat op de bank mag zitten is 7 spelers.

## B-categorie

- Bij alle wedstrijden in de B-categorie mag er doorlopend gewisseld worden.
- In de B-categorie mag een speler dus wel weer terug in het veld komen.

## Hoe wisselen

Wanneer een speler gewisseld wordt en de wisselprocedure gaat van start dan zijn er regels waar zowel de speler die gewisseld wordt en de speler die erin komt zich aan moeten houden:

- Er moet bij de scheidsrechter aangegeven worden dat er wordt gewisseld;
- Pas wanneer de speler die het veld verlaat het veld ook daadwerkelijk uit is mag de wisselerspelers het veld betreden;
- Een wissel vindt altijd plaats ter hoogte van de middenlijn, dus in het midden van het veld;



# Op welke posities kan je staan in het voetbalveld?



- Een team begint altijd met [11 spelers](#) aan een voetbalwedstrijd. Alle 11 spelers hebben een andere positie. Er zijn veel verschillende posities waar een speler kan staan in [het veld](#). Ook de tactiek van de trainer bepaalt welke posities er zijn.

De meeste voorkomende posities in het veld zijn:

- Keeper
- Linksback = links in de verdediging
- Linker centrale verdediger = in het midden van de verdediging aan de linkerkant
- Rechter centrale verdediger = in het midden van de verdediging aan de rechterkant
- Rechtsback = rechts in de verdediging
- Centrale verdedigende middenvelder = in het midden van het middenveld. Deze speler staat vlak voor de verdediging
- Rechtshalf = rechter middenvelder
- Linkshalf = linker middenvelder
- Centrale aanvallende middenvelder = in het midden van het middenveld. Deze speler staat vlak achter de spits
- Linksbuiten = links in de aanval
- Spits = in het midden van de aanval
- Rechtsbuiten = rechts in de aanval



# Hoe gedragen we ons in en om het voetbalveld (Afspraken)



- Wat mag een speler wel doen tijdens de wedstrijd
- Wat mag een speler niet doen tijdens de wedstrijd
- Gedrag van spelers, trainers en ouders rondom het voetbalveld

# Wat mag een speler wel doen tijdens een wedstrijd?



- Lekker voetballen
- Een schouderduw
- Glijden naar de bal en hem dan wegschieten (sliding)
- Doelpunten maken
- Bal tegenhouden en weg schieten (spelers alleen met de voet)
- Elkaar aanmoedigen
- Juichen

# Wat mag een speler niet doen tijdens een wedstrijd?



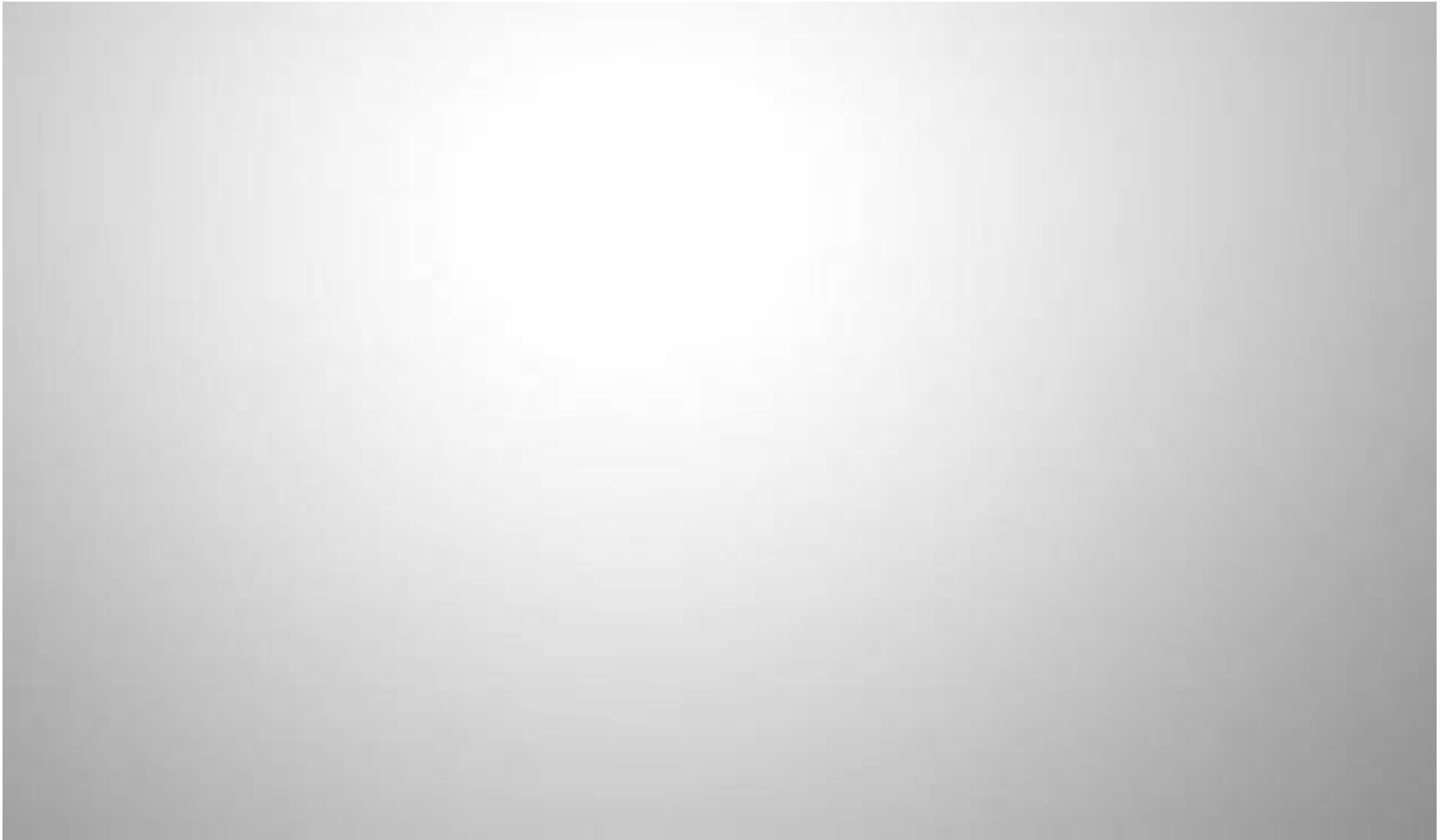
- De bal met de hand aanraken  
*(vrijetrap en als in het doelgebied dan een penalty geven.  
Bij penalty staat de keeper op de doellijn op het moment van nemen)*
- Elkaar een duw geven met je handen *(vrijetrap)*
- Iemand onderuit halen of grof spel *(vrijetrap)*
- Elkaar schoppen zonder dat de bal geraakt wordt *(vrijetrap)*
- Niet met een gestrekt been inkomen bij een sliding *(vrijetrap)*
- Schelden *(vrijetrap en bij blijvend gedrag gele kaart)*  
*(Voor B-categorie is dit bij: 09 t/m 013 5 minuten uit het veld sturen)*  
*015 en ouder 10 minuten uit het veld sturen)*  
*Er mag dan geen andere speler voor haar/hem in het veld komen*

# Gedrag van spelers, trainers, leiders en ouders rondom het veld



- Spelers, trainers, leiders maar ook ouders zijn een voorbeeld voor spelers in het veld.
- Reacties naar spelers en scheidsrechter moeten positief zijn richting spelers, andere ouders en scheidsrechter.
- Hier volgen een paar voorbeelden zoals het niet gewenst is:
  1. Commentaar op de scheidsrechter door ouders
  2. Reactie trainer op scheidsrechter
  3. Reactie speler op wissel
  4. Reactie ouder op scheidsrechter

# Commentaar op het fluiten van de scheidsrechter



# Reactie trainer op scheidsrechter



# Reactie speler op wissel





# Reactie ouder op scheidsrechter



# Spelregels digitaal



Op de site Voetbalmasterz.nl staat uitleg over de spelregels en kun je via voorbeelden vragen je kennis vergroten

- <https://www.voetbalmasterz.nl>

# Wat kan je beslissen als scheidsrechter



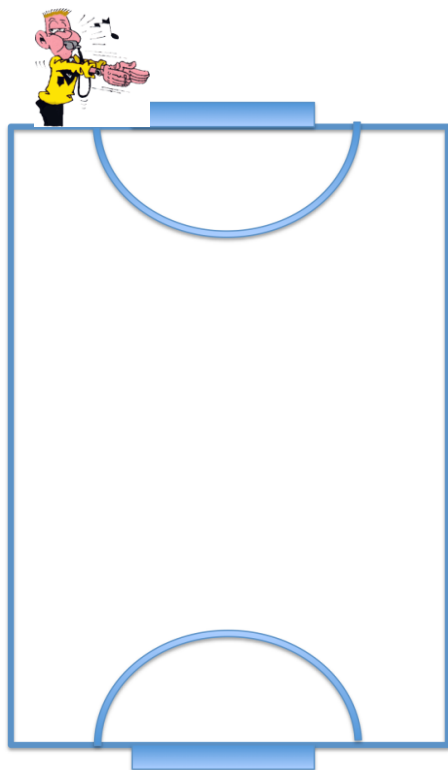
- Doelpunt (*als de bal over de doellijn is gedaan*)
- Geen doelpunt (*als de bal niet over de lijn is of er een overtreding is gemaakt door de aanvallende partij*)
- Vrije schop mag altijd direct worden genomen en hieruit kan direct worden gescoord
- Een indirecte vrijeschop geef je bij F- en E-pupillen niet (*dit alleen bij buitenspel wat we bij E- en F-pupillen niet kennen*)
- Scheidsrechter bal geef je als je het spel hebt stil gelegd voor bijvoorbeeld een speler die een blessure heeft (*Het spel hervat je door 2 spelers bij elkaar te roepen en de bal te laten vallen op de grond*)
- Achterbal
- Hoekschop
- Voordeel (*doorlaten spelen*)

# Hoekschop en achterbal



Als de bal over de achterlijn heb je keuze uit 2 dingen

- 1) een hoekschop als de verdedigende partij de bal als laatste heeft aangeraakt
- 2) Achterbal (dit als de aanvallende partij de bal het laatst heeft aangeraakt)



## Hoekschop

Ga bij een hoekschop links van het doel staan op de achterlijn bij rand doelgebied (zie afbeelding scheidsrechter)

Je hebt dan goed overzicht of de bal wel of niet over de lijn is.

Ook kun je goed zien of de keeper niet gehinderd wordt door een tegenstander.

Bij F- en E-pupillen wordt de hoekschop vanaf de hoekvlag genomen

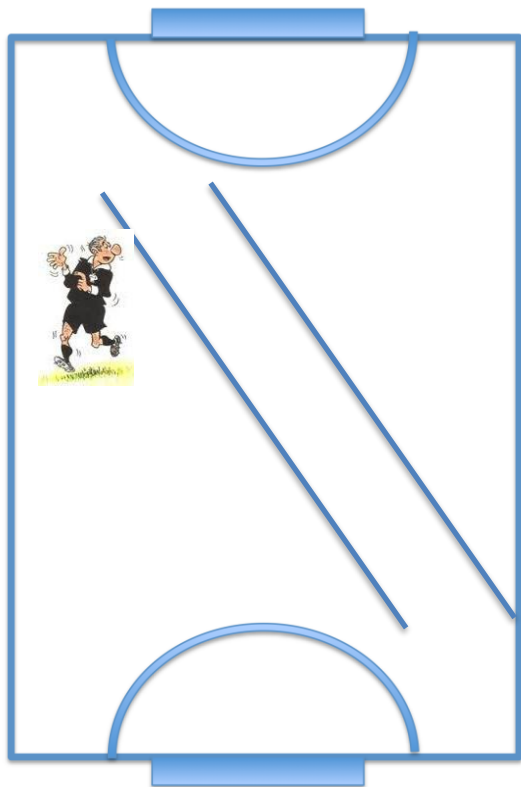
## Achterbal

De achterbal wordt bij F- en E-pupillen vanaf de rand van het strafschoopgebied genomen (hier de cirkel)

Als er geen lijn staat is dit 10 stappen vanaf de achterlijn



# Looplijnen



Overzicht over de spelsituatie staat altijd voorop

De looplijn is een hulpmiddel om het overzicht op het spel te behouden.

Van de looplijn kun je afwijken als het spel te ver bij je vandaan is. Hou als stelregel 25 'a 30 passen bij je vandaan

Probeer het spel zoveel mogelijk voor je te houden

Probeer zoveel mogelijk oogcontact te houden met je assistent om direct op signaal van buitenspel of bal buiten de lijnen waar te nemen