



WEDSTRIJDVORM

6 TEGEN 6 JO8, JO9 & JO10

PLEZIER EN ONTWIKKELING VOOROP

AANTAL SPELERS



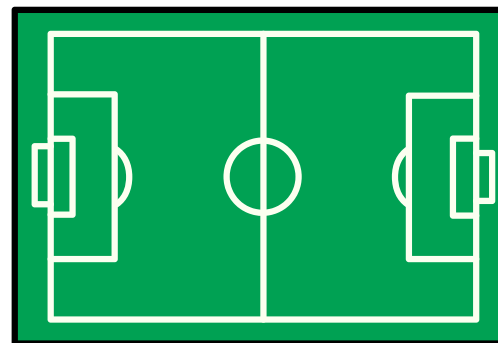
6 tegen 6

LEEFTIJD



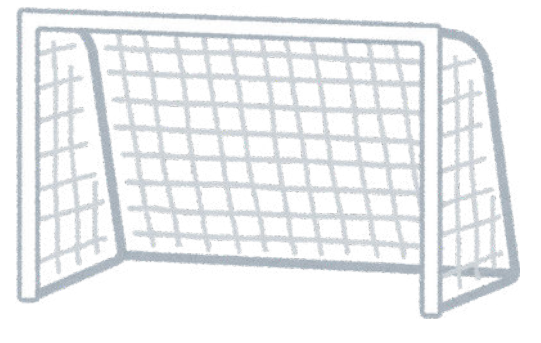
JO8, JO9 & JO10

VELDAFMETING



42,5m x 30m

DOELFORMAAT



5m x 2m

BALFORMAAT



Maat 4
(290 gram)

KEEPER



Ja

STRAFSCHOP



7 meter
(na afloop activiteit)

RANGLIJST



Nee
(uitslag wel in mDWF invoeren)

ROL COACH



Positief coachen

ROL OUDERS



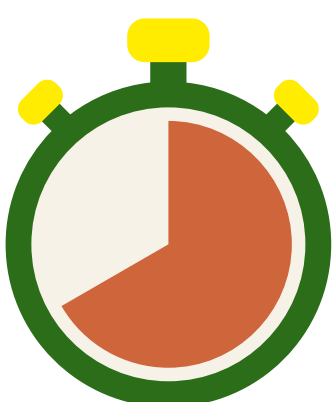
**Positief
aanmoedigen**

ROL SPELBEGELEIDER



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

SPEELTIJD JO8, JO9 EN JO10



- JO8 en JO9:
 - 2 x 20 minuten
- JO10: 2 x 25 minuten
- Time-out halverwege helft (duur: max. 2 min.)
- Rust na 20/25 minuten (duur: max. 10 min.)

VOOR EN NA DE WEDSTRIJD



- De coach zorgt ervoor dat de spelers en begeleiders elkaar voor en na de wedstrijd begroeten met een hand of 'boks'.



SPELUITLEG

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.

Afstand: Bij elke spelhervatting staat de tegenstander op minimaal 5 meter afstand.

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.

Buitenspel: De buitenspelregel is niet van toepassing.

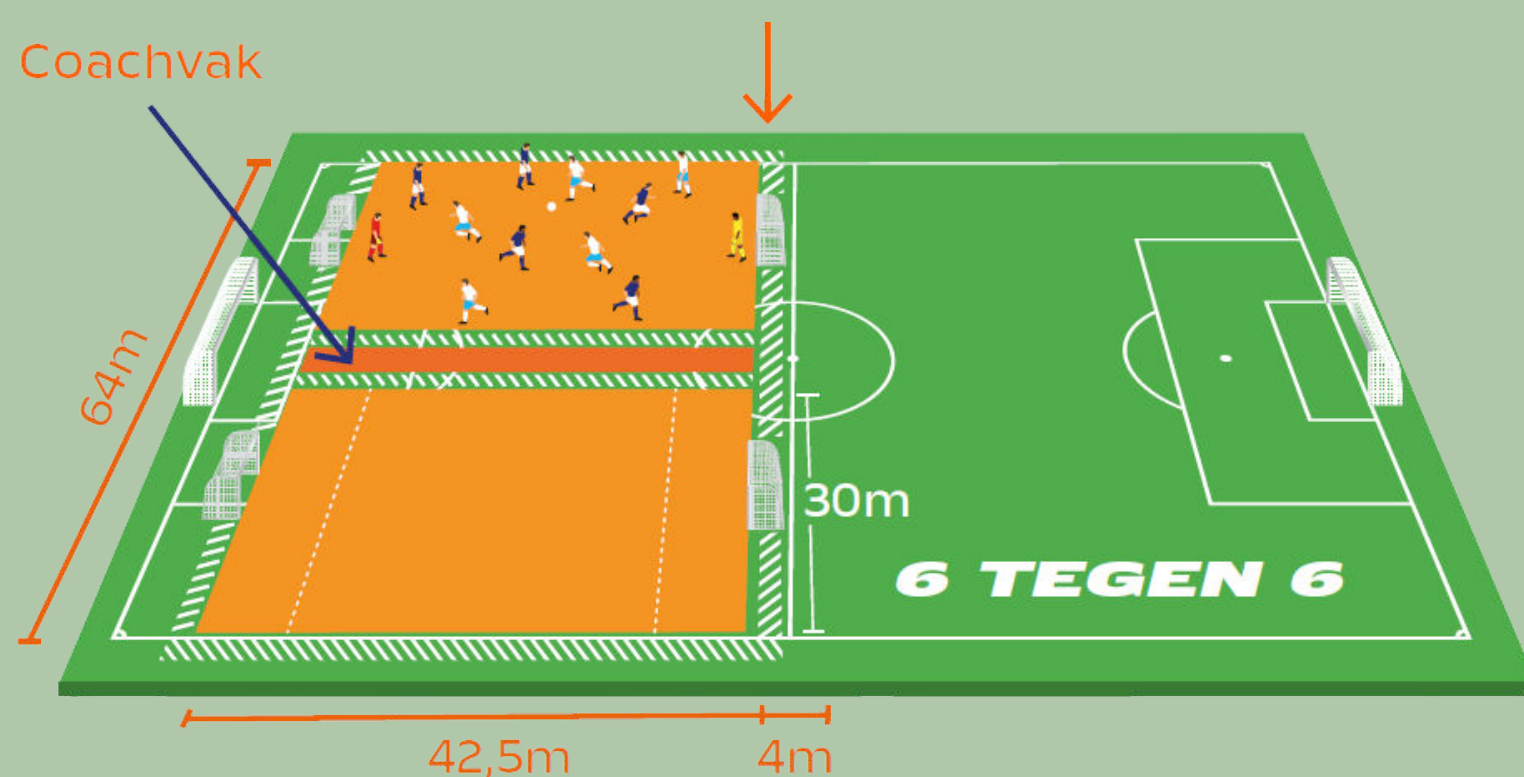
Dispensatie: Per wedstrijd mag maximaal 1 speler met dispensatie deelnemen.

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

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.

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.

Overtreding / scoringkans: Bij een overtreding wordt er altijd een directe vrije bal door de tegenpartij genomen. Bij het ontnemen van een duidelijke scoringkans binnen keepersgebied krijgt de aanvallende partij een strafschop.



Strafschop: Tijdens de wedstrijd wordt een strafschop alleen gegeven bij het ontnemen van een duidelijke scoringkans binnen het keepersgebied. Na afloop van de wedstrijd nemen de teams strafschoppen tegen elkaar.

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.

Time-out: De time-out vindt plaats halverwege iedere helft (tijdens een neutrale spelsituatie zoals een achterbal of uitbal). De time-out duurt maximaal twee minuten en biedt de trainer de mogelijkheid kort terug te kijken, tips mee te geven en de spelers te stimuleren. Na de time-out wordt het spel hervat door middel van een aftrap in het midden van het veld door de partij die bij aanvang van de time-out de bal in het bezit had.

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

Vrije bal: Een vrije bal is altijd direct en mag genomen worden door de bal in te dribbelen, in te passen of te schieten.