



# WEDSTRIJDVORM 6 TEGEN 6

SEIZOEN 2026/'27 - 08, 09 & 010  
PLEZIER EN ONTWIKKELING VOOROP



AANTAL SPELERS	LEEFTIJD	VELDAFMETING	DOELFORMAAT
 6 tegen 6	 08, 09 & 010	 42,5m x 30m	 Pupillendoel (5m x 2m)
BALFORMAAT	KEEPER	STRAFSCHOP	RANGLIJST
 Maat 4 (290 gram)	 Ja	 7 meter	 Nee (uitslag wel in mDWF invoeren)
ROL COACH	ROL OUDERS	ROL SPELBEGELEIDER	
 Positief coachen (langs zijlijn)	 Positief aanmoedigen (buiten de omheining of langs de zijlijn)		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.
SPEELTIJD 08, 09 & 010		VOOR EN NA WEDSTRIJD	
 <ul style="list-style-type: none"><li>• 08 en 09: 2 x 20 minuten</li><li>• 010: 2 x 25 minuten</li><li>• Time-out halverwege helft (duur: max. 2 min.)</li><li>• Rust na 20/25 minuten (duur: max. 10 min.)</li></ul>	 De coach zorgt ervoor dat de spelers en begeleiders elkaar voor en na de wedstrijd begroeten met een '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 spelherhaling 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 / scoringskans:

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 scoringskans 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 wel duidelijk een scoringskans wordt ontnomen volgt een strafschop.

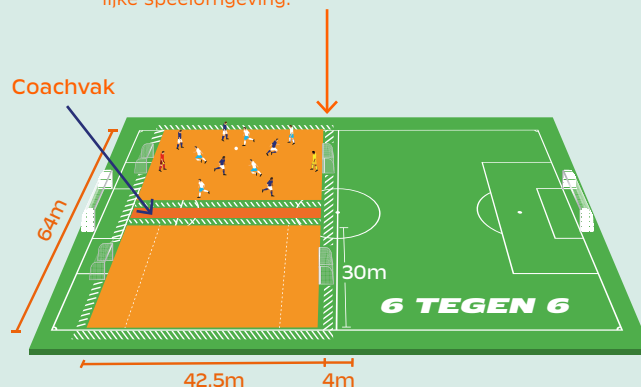
## Invulling KNVB Voetbalaanbod:

De KNVB organiseert een wekelijks voetbalaanbod conform het vierfasen-model (zie speeldagenkalender voor de geplande wedstrijddagen).

## Obstakelvrije ruimte:

Rondom ieder veld moet een obstakelvrije ruimte van 2 meter gehanteerd worden (tussen 2 velden een obstakelvrije ruimte van 4 meter).

Houd deze ruimte vrij van materialen, ouders, staf en/of wisselerspelers voor een zo veilig mogelijke speelomgeving.



**Strafschop:** Tijdens de wedstrijd wordt een strafschop alleen gegeven bij het ontnemen van een duidelijke scoringskans binnen het keepersgebied. Met de bal gaan dribbelen is niet toegestaan. 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 blikken, 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 met de bal gaan dribbelen, in te passen of te schieten.

## Ranglijsten en uitslagen:

De KNVB publiceert bij de O7 t/m O10 geen ranglijsten en uitslagen. De uitslag dient wel in het mDWF ingevoerd te worden, zodat de speelsterkte van het team bepaald kan worden en op basis daarvan worden teams eventueel heringedeeld. Spelers in deze leeftijdscategorieën zitten in een ontwikkelfase, waarin wedstrijden/ competitie geen doel zijn, maar middelen die bijdragen aan het plezier en de ontwikkeling van alle spelers.

