



WEDSTRIJDVORM JUNIOREN G-VOETBAL

SEIZOEN 2025/'26

EEN LEUKE WEDSTRIJD VOOR IEDEREEN!



G-VOETBAL

G-voetbal wordt gespeeld door voetballers die vanwege een verstandelijke beperking en/of lichamelijke beperking en/of andere specifieke uitdaging geen aansluiting kunnen vinden in een regulier voetbalteam.

AANTAL SPELERS



7 tegen 7
(in onderling overleg kan besloten worden om hiervan af te wijken)

LEEFTIJD



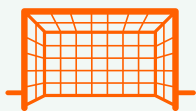
Advies vanaf 12 jaar
(maximale leeftijd is oudste leeftijdscategorie junioren voetbal)

VELDAFMETING



65-70m x 45-55m

DOELFORMAAT



Pupillendoel (5m x 2m)

BALFORMAAT



Maat 5
(320 gram)

KEEPER



Ja

STRAFSCHOP



9 meter

RANGLIJST



Ja

ROL COACH



Is ondersteunend in coachen vóór, tijdens en na de wedstrijd, met focus op plezier, gelijkwaardigheid en positief gedrag.

ROL SCHEIDSRECHTER



Beweegt zich tussen spelers en fluit indien noodzakelijk. De scheidsrechter houdt echter rekening met de aard en de mate van de beperking waarmee spelers te maken hebben.

SPELERS-PASCONTROLE



Spelerspas is verplicht voor basisspelers en wisselers en wordt op het veld gecontroleerd door de scheidsrechter.

SPEELTIJD



- 2 x 25 minuten
- Time-out halverwege helft (duur: max. 2 min.)
- Rust na 25 minuten (duur: max. 15 min.)

VOOR EN NA WEDSTRIJD



De coach zorgt ervoor dat de spelers en scheidsrechter elkaar voor en na de wedstrijd begroeten met een 'boks'. Daarnaast maken de coaches afspraken met elkaar om de wedstrijd voor iedereen zo eerlijk, soepel en plezierig mogelijk te laten verlopen.



SPELUITLEG



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

Aftrap: Eén team neemt de aftrap vanaf het midden, waarbij direct op doel geschoten en gescoord mag worden. Beide teams starten vanaf hun eigen helft.

Buitenspel: De buitenspelregel is niet van toepassing.

Speelgerechtigheid in G-voetbal

Alleen spelers die ingeschreven staan bij een G-voetbalteam mogen meespelen in G-voetbalwedstrijden. Een speler die ingeschreven staat bij een regulier voetbalteam mag niet meespelen in een G-voetbalwedstrijd.

Indien een speler is ingeschreven bij een G-voetbalteam en de wens heeft om deel te nemen aan een regulier voetbalteam, is het toegestaan om maximaal drie wedstrijden in een regulier team mee te spelen. Bij deelname aan een vierde wedstrijd wordt de speler automatisch vastgespeeld in het reguliere voetbal. In dat geval is het niet meer toegestaan om deel te nemen aan wedstrijden van het G-voetbalteam.

*Lees hierover meer in het handboek [amateurvoetbal blz.78](#)

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

Doeltrap: De doeltrap wordt genomen vanaf een willekeurige plaats, maar nooit meer dan 5 meter van het doel verwijderd. Uit een doeltrap kan niet rechtstreeks worden gescoord.

Hoekschop: De hoekschop wordt genomen vanaf het snijpunt (als er over de breedte van het veld wordt gespeeld) van de doellijn en de zijlijn die het dichtst bij de plaats ligt waar de bal over de doellijn ging. Als een speler niet in staat wordt geacht de bal vanaf die afstand redelijk in de nabijheid van het doel te schieten, kan de plaats worden aangepast vanwaar de hoekschop wordt genomen.

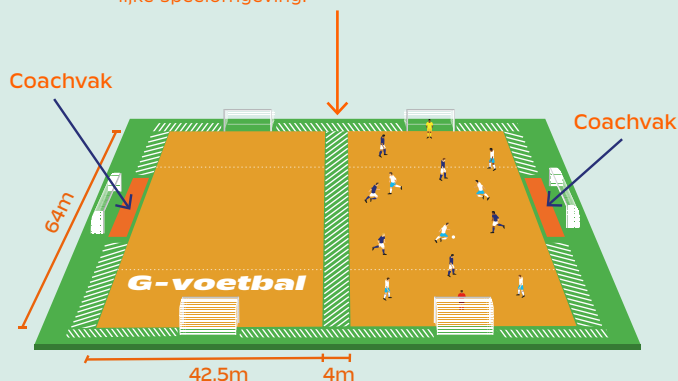
Inworp: Wanneer de bal geheel en al over de zijlijn is gegaan, wordt het spel hervat met een inworp of een inrol. De speler mag de bal inrollen als hij of zij vanwege zijn beperking de bal niet in kan gooien. Uit een inworp/ inrol kan niet rechtstreeks worden gescoord. Gaat de bal rechtstreeks in het doel van de tegenstander, dan wordt het spel hervat met een doeltrap.

Invulling G-voetbalaanbod:

Per seizoenhelft worden er op basis van het aantal G-voetbalteams de competitie georganiseerd.

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 wisselers voor een zo veilig mogelijke speelomgeving.



*Het is ook toegestaan om over de lengte van het veld de wedstrijd te spelen, van '16 meterlijn tot 16 meterlijn'. Geef dit voorafgaand de wedstrijd door aan de tegenstander. De thuisspelende ploeg mag hierin de keuze maken.

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.

Overtreding: Bij een overtreding wordt een vrije schop door de tegenpartij genomen. Bij het ontnemen van een duidelijke scoringskans binnen het keepersgebied krijgt de aanvallende partij een strafschoot.

Strafschoot: Tijdens de wedstrijd wordt een strafschoot alleen gegeven bij het ontnemen van een duidelijke scoringskans binnen het keepersgebied. Na afloop van de wedstrijd nemen de teams strafschootten tegen elkaar. De strafschootten worden genomen vanaf 9 meter van het doel af.

Terugspeelbal: Een terugspeelbal mag door de keeper worden opgepakt.

Tijdstraf: De reguliere tijdstrafregeling is van toepassing

- Gele kaart: waarschuwing en 5 minuten tijdstraf.
- 2e gele of directe rode kaart: de speler mag niet meer deelnemen aan de wedstrijd en mag na 10 minuten worden vervangen voor een andere speler.

Vrije trap: Een overtreding wordt altijd bestraft met een directe vrije trap.

Wisselen: Er mag onbeperkt gewisseld worden.

Ranglijsten en uitslagen:

De KNVB publiceert de ranglijsten en uitslagen.

