



FUTSAL EREDIVISIE & EERSTE DIVISIE

SEIZOEN 2026/'27

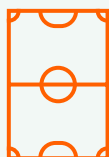


AANTAL SPELERS



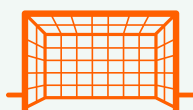
5 tegen 5
(4 spelers + 1 keeper)
Doorlopend wisselen

VELDAFMETING



40m x 20m

DOELFORMAAT



Doel: 3 meter x 2 meter

BALFORMAAT



Maat 4, low bounce bal
(tussen 400g en 440g en
een druk hebben gelijk aan
0,6 - 0,9 bar)

SLIDINGS



Slidings zijn toegestaan, zolang
ze geen gevaar voor anderen
vormen. Dit is ter beoordeling
van de scheidsrechter.

WISSELZONE



De wisselzone is het gebied
die ligt op 5 meter vanaf de
middenlijn en 10 meter vanaf
de achterlijn.

10-METER TRAP



Vanaf de 6e directe overtreding (in
dezelfde periode) wordt er bij elk
opvolgende directe overtreding
een 10-meter trap toegekend aan
de tegenstander.

STRAFSCHOP



6 meter

ROL COACH



Positief coachen
(vanuit de technische zone)

ROL PUBLIEK



Positief aanmoedigen

SCHEIDSRECHTER



De leiding van een
futsalwedstrijd bestaat
uit twee scheidsrechters
en een secretaris/
tijdwaarnemer.

SPELERS- PASCONTROLE



Spelerspas is verplicht voor
alle spelers en wordt
gecontroleerd door
de scheidsrechter.

SPEELTIJD



- 2 x 20 minuten (zuivere speeltijd). De klok wordt stilgezet als de bal niet in het spel is of als de scheidsrechters het spel hebben stilgelegd d.m.v. een fluitsignaal.
- Time-out: Elk team heeft recht op één time-out van 60 seconden in iedere periode.
- Rust: 12 minuten

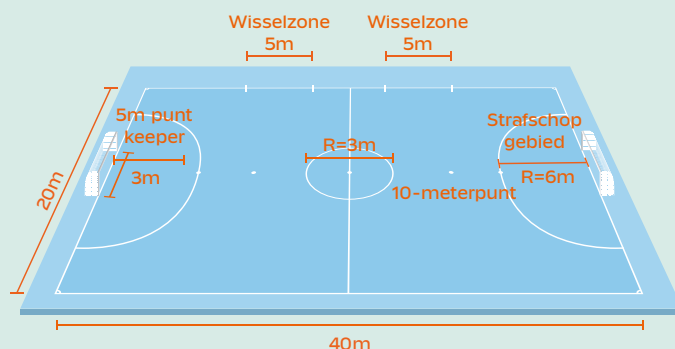
ROL AANVOERDER



De aanvoerder is het aanspreekpunt voor de scheidsrechters voor-, tijdens en na de wedstrijd. Hij/zij mag bij beslissingen die van invloed zijn op de wedstrijd bij de scheidsrechters informeren naar de motivatie. Zit de aanvoerder op de bank, dan vraagt hij/zij de aandacht van de scheidsrechter om uitleg te geven. De scheidsrechter bepaalt of hij/zij hier gehoor aan geeft.



SPELUITLEG



Afmetingen: De afmeting van het veld is 40 x 20 meter. Het doel is 3 meter breed en 2 meter hoog. De palen van de doelen zijn vierkant en 8 cm dik aan alle zijden.

Aftrap: De aftrap wordt in het midden van het veld genomen. Beide teams starten vanaf hun eigen helft, alleen de nemer mag op de helft van de tegenstander staan. Er mag direct op doel worden geschoten en gescoord.

De vier-seconden regel: Alle spelhervattingen (uitgezonderd de aftrap en strafschoot) dienen binnen 4 seconden genomen te worden. De scheidsrechters starten met tellen (fysiek) op het moment dat de bal klaar ligt voor het hervatten van het spel of als de scheidsrechter beoordeeld dat het spel hervat dient te worden. Op eigen speelhelft mag de keeper de bal maximaal 4 seconden in bezit hebben.

De vijf-meter regel: Tegenstanders moeten 5 meter afstand houden van een speler die een vrije trap, hoekschoot, intrap of strafschoot neemt.

Directe overtredingen: Een directe vrije schot vanaf de zesde directe overtreding per periode wordt een vrije schot vanaf het 10-meterpunt. Als echter de zesde of daaropvolgende overtreding wordt begaan binnen het strafschootgebied van de overtreder, wordt een strafschoot in plaats van een 10-metertrap toegekend. Een doelpunt kan rechtstreeks worden gescoord vanuit een 10-metertrap en de nemer moet de bal rechtstreeks op het doel schieten. De spelers van het verdedigende team mogen geen muurtje vormen om een 10-metertrap te verdedigen.

Doelpunt: Na een doelpunt vindt er een aftrap plaats door het team dat een tegendoelpunt heeft gekregen.

Doelworp: Een doelworp wordt gegeven als de bal geheel over de achterlijn gaat na aanraking door een aanvallende speler, zonder dat er een doelpunt is gescoord. Direct scoren uit een doelworp is niet toegestaan; in dat geval is het een doelworp voor de tegenpartij.

Hoekschoot: Hoekschoppen worden vanaf de hoekpunten genomen door de bal te passen of in te schieten. De bal moet binnen vier seconden in het spel zijn. Direct scoren uit een hoekschoot is toegestaan.

Intrap: Bij een intrap wordt het spel hervat door te passen of in te schieten. Direct scoren uit een intrap is niet toegestaan; in dat geval is het een doelworp voor de tegenpartij.

Muurtje: Alle tegenstanders moeten tot de bal in het spel is minimaal 5 meter van de bal blijven, inclusief het muurtje. Medespelers moeten op 1 meter afstand van het muurtje staan.

Overtredingen: Bij een overtreding wordt een vrije schot door de tegenpartij genomen. Bij een directe overtreding binnen het strafschootgebied krijgt de aanvallende partij een strafschoot.

Spelhervatting: Bij elke spelhervatting (aftrap, doelworp, hoekschoot, intrap, strafschoot en vrije schot) geldt dat de nemer de bal niet tweemaal achter elkaar mag spelen.

Strafschoot: Bij een strafschoot staan alle spelers (behalve de keeper) achter de bal en op minimaal 5 meter afstand. De nemer mag niet in zijn loop gehinderd worden.

Strafschootgebied: Het strafschootgebied geeft aan tot waar de keeper de bal in de handen mag nemen.

Terugspeelbal: Nadat de keeper de bal in het spel heeft gebracht mag hij/zij de bal pas weer aanraken op de helft van de tegenstander of nadat de bal is aangeraakt door de tegenstander. Wanneer de keeper op de helft van de tegenstander staat vervalt deze regel en mag hij onbeperkt aangespeeld worden.

Vrije schot:

- **Directe vrije schot:** De nemer mag de bal rechtstreeks in het doel van de tegenstander schieten. De overtredende partij wordt tevens bestraft met een accumulatieve straf. Na zes overtredingen, die met een directe vrije schot worden bestraft, volgt een 10-metertrap.
- **Indirecte vrije schot:** De nemer mag de bal niet rechtstreeks in het doel van de tegenstander schieten.

Publiek

Supporters moeten op de daartoe aangewezen gedeelten in de sporthal blijven. Alleen spelers (en eventueel de scheidsrechter) zijn op het veld. Coaches, begeleiders en wisselers blijven in de technische zone.

Contactinformatie
Afdeling KNVB Futsal
Futsal@knvb.nl

Diploma/licenties

Heb jij de ambitie om futsalcoach te worden? De KNVB biedt verschillende opleidingen aan voor futsalcoaches. Ieder op zijn/haar eigen niveau. [Via hier](#) kun je meer informatie vinden over de trainer-coach futsal opleidingen.

Scheenbeschermers

Scheenbeschermers zijn verplicht in alle categorieën.

