



Hoe

Waarom

BESTUREN MET IMPACT

AANKONDIGING

Bestuurdersopleidingen

2026 / '27



JOUW VOETBALAMBITIE, ONS DOEL

De rol van bestuurder wordt in een veranderende samenleving steeds uitdagender en complexer. Dat vraagt veel van een bestuurder, maar het stelt de bestuurder ook in staat om in een uitdagende leeromgeving een enorme stap te zetten in zijn of haar persoonlijke groei.

De opleiding “Besturen met Impact” is erop gericht om jou als persoon te ontwikkelen, zodat je effectiever bent in jouw rol als bestuurder. Enerzijds door je kennis en vaardigheden te vergroten en anderzijds door handreikingen te bieden voor de uitdaging waar jij voor staat. Je volgt het programma in principe met bestuurders van verenigingen uit de omgeving, zodat je elkaar verrijkt en tegelijkertijd een netwerk opbouwt van bestuurders met passie.

Het programma bestaat uit vier modules. De modules zijn opgebouwd langs de thema's: Persoonlijk Leiderschap, Strategisch Besturen, Verbinden en Maatschappelijk Ondernemerschap.

BESTUREN MET IMPACT

Algemene informatie:

- In totaal zijn er 4 bijeenkomsten, die maandelijks plaatsvinden op een doordeweekse avond.
- De bijeenkomsten vinden plaats tussen 19.00 uur en 22.00 uur in de regio.

Inhoud aankondiging:

- Studieprogramma
- Toelatingseisen
- Studiekosten
- Aanmelden

Contactpersonen KNVB Opleiding:

Sanne van Dijk

06 – 570 053 69

bestuurdersopleidingen@knvb.nl

Michel van Ginkel

06 – 124 387 46

bestuurdersopleidingen@knvb.nl

OVERVIEW

Start opleiding:	In voor- en najaar
Opleidingsinvestering:	4 avondbijeenkomsten
Doorlooptijd:	Circa 4 maanden
Waar:	Locaties door heel Nederland
Onderdelen:	Bijeenkomsten, opdrachten
Toelatingseisen:	Je bent bestuurder bij een amateurvereniging of je hebt met goedkeuring van het bestuur een stageplek in het bestuur
Diploma:	Diploma
Inschrijfgeld/studiekosten:	Bij individuele inschrijving: € 360,00
Aanmelden:	Knvb.nl
Meer informatie:	Knvb.nl

STUDIEPROGRAMMA

Doel van de opleiding

De opleiding “Besturen met impact” is gericht op bestuurders die zichzelf willen ontwikkelen in de leeromgeving van een sportvereniging.

Daarnaast werken we samen aan een netwerk dat je als bestuurder in staat stelt om je ook na deze opleiding te blijven ontwikkelen op de manier waar jij behoefte aan hebt.

Doel van de opleiding

Het programma van de opleiding is opgebouwd langs de thema's:

- Persoonlijk leiderschap
- Strategisch Besturen
- Verbinden
- Maatschappelijk Ondernemerschap

Onderdelen en opleidingsinvestering

Vier bijeenkomsten	16 uur
Zelfstudie en huiswerkopdrachten	20 uur
Eindopdracht	4 uur
Totaal	40 uur





TOELATINGSEISEN

Bij de toelating worden de volgende criteria / vereisten in overweging genomen:

- Je bent op het moment van de opleiding officieel bestuurder bij een sportvereniging of je hebt met goedkeuring van het dagelijks bestuur een werkplek (stageplek) in het bestuur.*
- Je bent minimaal 18 jaar.
- Je bent bereid te investeren in jouw ontwikkeling.
- Je bent bereid jouw kennis en kunde te delen met medecursisten.

*per opleiding mogen maximaal 3 bestuurders van eenzelfde vereniging deelnemen.





Organiseer evenementen & zorg dat je leden aanspreekt
Zorg voor een goede bezetting van ka
Planneet je sponsoren & bereid
koop je merchandising / s

DEELNEMERSKOSTEN

Er zijn diverse mogelijkheden van betaling:

1. De vereniging geeft, door een machtiging in te vullen, toestemming om de studiekosten via rekening courant van de vereniging te laten incasseren.
2. In sommige gevallen is de opleiding ingekocht door een gemeente of andere partij. De studiekosten verlopen dan via deze partij.
3. Natuurlijk kun je de opleiding ook zelf betalen.



AANMELDINGEN

Inschrijfprocedure

Indien een kandidaat voldoet aan de toelatingseisen kan de kandidaat zich inschrijven via het [inschrijfportaal](#).

Annuleren

Kosteloos annuleren is mogelijk tot 14 dagen na toelating tot de opleiding. Bij tussentijdse beëindiging van de opleiding blijven de volledige studiekosten verschuldigd.



**DE VERANDERING DIE JE
ZOEKT, ZIT ALTIJD IN JEZELF**





JOUW VOETBALAMBITIE, ONS DOEL

