PILOT VERNIEUWDE SPELREGELS WEDSTRIJDVORM 9V9

BEKER CATEGORIE A: O13
SEIZOEN 2026/'27

KLIK HIER VOOR UITLEGVIDEO

ONS VOETBAL KLEURT DE WERELD ORANJE

VIER NIEUWE SPELREGELS:

INDRIBBEL/ ZELFPASS



Bij een uitbal leg je de bal stil op de lijn en dribbel je in.

VRIJE TRAP/ ZELFPASS



Je legt de bal stil en mag zelf dribbelen zonder eerst naar een medespeler te passen.

VLIEGEND WISSELEN



Het spel gaat door terwijl spelers het veld uit- en ingaan bij de middenlijn.

TIJDSTRAF



Gele kaart
Onder 13: 5 minuten
2x geel/direct rood
Onder 13 t/m Onder 14
Uitsluiting resterende wedstrijd.

LEEFTIJD



Beker O13 -
Divisie 1 t/m 4

ROL SCHEIDSRECHTER



Beweegt zich tussen de spelers, hanteert de vastgestelde spelregels en is op de hoogte.

HOEKSCHOP



10,15 meter
van hoekvlag

SPELERSPAS



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

SPEELDUUR



O13 Divisie 1/2: 2 x 35 min
O13 Divisie 3/4: 2 x 30 min

Time-out halverwege helft (2 min)
Rust na 35 of 30 min (5 min)

ROL COACH



Positief coachen langs de zijlijn

ROL OUDERS



Positief aanmoedigen

SPELREGELS

ONS VOETBAL KLEURT DE WERELD ORANJE

Indribbel/Zelfpass

- Wanneer de bal over de zijlijn gaat, leg je deze op de lijn en neem je een indribbel of zelfpass, waarbij de tegenstander minimaal 5 meter afstand houdt. Zodra de bal klaar ligt om te worden gespeeld, heb je 5 seconden om het spel te hervatten.

- Bij hoekschoppen, doelschoppen en aftrappen mag je eveneens een indribbel of zelfpass nemen, waarbij de tegenstander minimaal 9,15 meter afstand houdt. Bij een doelschop staat tegenstander buiten het strafschopgebied. Uit deze spelsituaties mag direct worden gescoord, behalve wanneer de hervatting wordt genomen als een indribbel/ zelfpass — in dat geval is een directe goal niet toegestaan.

Vrije trap/Zelfpass

- De bal mag worden gespeeld zonder teken of fluitsignaal van de scheidsrechter, tenzij deze aangeeft dat er gewacht moet worden. Tegenstanders moeten minimaal 5 meter afstand nemen en mogen de nemer niet belemmeren. Na het neerleggen van de bal heb je maximaal 5 seconden om de zelfpass te nemen.

- Bij een vrije trap met een muur krijgt de aanvallende partij 5 seconden voor de zelfpass. Als de bal dan niet is gespeeld, plaatst de scheidsrechter een muur op 9,15 meter. De snelle zelfpass is dan niet meer mogelijk.

- Na de zelfpass mag de nemer niet direct scoren. De bal moet door minimaal twee spelers (inclusief de nemer) worden geraakt voordat er gescoord kan worden.

Wanneer mag er wel/niet direct gescoord worden en welke afstand moet je bewaren?

JE MAG WEL DIRECT SCOREN UIT EEN	JE MAG NIET DIRECT SCOREN UIT EEN
Aftrap	Zelfpass
Strafschop	Indribbel / Zelfpass
Hoekschop / Doelschop	Indirecte vrije trap
Directe vrije trap	Scheidsrechtersbal
Afstand = 9,15 meter	Afstand = 5 meter

Vliegend wisselen

Het vliegend wisselen, zonder onderbreking van de scheidsrechter, doe je bij de middenlijn aan de kant van de dug-out. Ben je gewisseld? Dan mag je later in de wedstrijd weer terug in het veld komen.

- Een wisselspeler mag het veld pas betreden als de veldspeler eruit is. Hij/Zij geeft een hesje aan de speler die het speelveld verlaat. De tijd wordt niet stilgezet bij deze wissel.

- Bij het wisselen van een doelverdediger mag dit dicht bij het doel gebeuren. Bij onjuiste uitrusting wordt de wedstrijd tijdelijk stilgelegd.

- Het maximaal aantal wisselspelers is 9.

Tijdstraf

- Bij een gele kaart moet de speler naar de dug-out of een aangewezen ‘strafbank’. Bij een rode kaart moet de speler het veld verlaten.

- De scheidsrechter houdt de tijd bij en geeft na 5 minuten toestemming om het veld weer te betreden, zonder het spel stil te leggen. Betreedt de gestrafte speler het veld zonder toestemming, dan ontvangt diegene een tweede gele kaart.

- Bij tijdstraffen begint de tijd te lopen zodra het spel hervat wordt. Bij blessures en andere spelonderbrekingen wordt naar inschatting van de scheidsrechter extra tijd gerekend.

- Bij een tweede gele kaart wordt de speler uit het veld gestuurd, maar kan na 5 minuten worden vervangen door een wisselspeler. Deze kaarten worden als twee tijdstraffen genoteerd, zonder rapportage aan de KNVB.

- Bij een directe rode kaart wordt de speler uit het veld gestuurd en kan na 10 minuten worden vervangen door een wisselspeler. De rode kaart wordt wel aan de KNVB gerapporteerd.

Ga voor meer informatie naar:

www.knvb.nl/assist-wedstrijdsecretarissen/veldvoetbal/competities/junioren/pilot-vernieuwde-spelregels

SPELREGELS

Speelveld 9v9 DIvisie 1/2



Speelveld 9v9 DIvisie 3/4



Afmetingen
O13 Divisie 1/2:
Lengte van het veld loopt van 11 meter tot 11 meter (11 meter achterlijn wordt aan beide zijden verlengd met markeringshoedjes over een afstand van circa 8 meter). Totale breedte speelveld is 56 meter, ongeacht de afmeting van het originele speelveld. De zijlijnen worden door middel van hoedjes (minimaal 3 per zijlijn) aangegeven. Eventueel kunnen de vier hoekpunten van het speelveld met (grotere) pionnen worden gemarkeerd.

Strafschopgebied
Het strafschopgebied is het vak voor het doel. Het is 24 meter breed en 10 meter diep (penaltystip tot ongeveer kop halve cirkel). Dit staan twee hoedjes bij de hoeken van het vak en twee hoedjes op de zijlijn.

Buitenspel
Divisie 1/2:
De buitenspelregels is wel van toepassing en er wordt gespeeld met lijnrechters. De scheidsrechter beoordeeld buitenspel.

Doeltrap
Divisie 1/2:
De doeltrap wordt genomen vanaf de 16 meterlijn.
- De bal hoeft niet eerst uit het strafschopgebied gespeeld te zijn voordat een andere speler de bal mag aanraken.
- De doeltrap kan zowel door de doelverdediger als door een veldspeler worden genomen. De tegenstanders moeten op 9,15 meter blijven totdat de bal in het spel is.

Hoekschop
Bij 9 tegen 9 ligt de achterlijn ter hoogte van de 11-meterlijn van het originele speelveld. Op de originele achterlijn staat een streep welke de 10,15 meter aanduidt, deze streep welke je kan doortrekken naar de achterlijn van het O13 - 9 tegen 9 speelveld (zet hier bijv. een dopje neer, kan ook bij 9 tegen 9 gebruikt worden voor de hoekschop.

Afmetingen
Divsie 3/4:
Lengte van het veld loopt van 16 meterlijn tot 16 meterlijn (16 meterlijn strafschopgebied wordt aan beide zijden verlengd met markeringshoedjes over een afstand van circa 8 meter). Totale breedte speelveld is 56 meter, ongeacht de afmeting van het originele speelveld. De zijlijnen worden door middel van hoedjes (minimaal 3 per zijlijn) aangegeven. Eventueel kunnen de vier hoekpunten van het speelveld met (grotere) pionnen worden gemarkeerd.

Strafschopgebied
Het strafschopgebied is het vak voor het doel. Het is 24 meter breed en 10 meter diep (vanaf 16 meterlijn). Dit staan twee hoedjes bij de hoeken van het vak en twee hoedjes op de zijlijn.

Buitenspel
Divisie 3/4:
De buitenspelregels is wel van toepassing en wordt gespeeld met assistent-scheidsrechters.

Doeltrap
Divisie 3/4:
De doeltrap wordt genomen vanaf de halve cirkel op de kop van het 16 meter gebied.
- De bal hoeft niet eerst uit het strafschopgebied gespeeld te zijn voordat een andere speler de bal mag aanraken.
- De doeltrap kan zowel door de doelverdediger als door een veldspeler worden genomen. De tegenstanders moeten op 9,15 meter blijven totdat de bal in het spel is.

Hoekschop
Bij 9 tegen 9 ligt de achterlijn ter hoogte van de 11-meterlijn van het originele speelveld. Op de originele achterlijn staat een streep welke de 10,15 meter aanduidt, deze streep welke je kan doortrekken naar de achterlijn van het O13 - 9 tegen 9 speelveld (zet hier bijv. een dopje neer, kan ook bij 9 tegen 9 gebruikt worden voor de hoekschop.

Ga voor meer informatie naar:
www.knvb.nl/assist-wedstrijdsecretarissen/veldvoetbal/competities/junioren/pilot-vernieuwde-spelregels

ONS VOETBAL KLEURT DE WERELD ORANJE