



# PILOT VERNIEUWDE SPELREGELS WEDSTRIJDVORM 11 TEGEN 11

KLIK HIER VOOR UITLEGVIDEO 

**013 CATEGORIE A EN B**  
SEIZOEN 2026/'27

## 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.

### VLIENDEND WISSELEN



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

### TIJDSTRAF



**Gele kaart**  
5 minuten  
**2x geel/direct rood**  
Uitsluiting resterende wedstrijd, vervangen na 5 (2x geel) of 10 min (direct rood).

### LEEFTIJD



Onder 13  
Categorie A en B

### SPEELDUUR



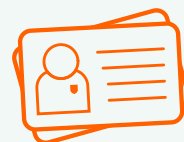
Divisie 1/2: 2 x 35 minuten  
Divisie 3 en lager:  
2 x 30 minuten  
(duur rust: max. 15 min.)

### HOEKSCHOP



10,15 meter  
van hoekvlag

### SPELERSPAS



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

### ROL SCHEIDSRECHTER



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

### ROL COACH



Positief coachen  
langs de zijlijn

### ROL OUDERS



Positief  
aanmoedigen





# SPELREGELS



## Indribbel/Zelfpass

- Wanneer de bal over de zijlijn gaat, leg je deze op de lijn en neem je een indribbel/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/zelfpass nemen, waarbij de tegenstander minimaal 9,15 meter afstand houdt. 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 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 wisselers is 7.

## 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](http://www.knvb.nl/assist-wedstrijdsecretarissen/veldvoetbal/competities/junioren/pilot-vernieuwde-spelregels)

