



# PILOT VERNIEUWDE SPELREGELS

[KLIK HIER VOOR UITLEGVIDEO](#)

**013 T/M 015 CATEGORIE B**  
SEIZOEN 2024/'25

## VIER NIEUWE SPELREGELS:

### INTRAP/ZELFPASS



Je mag intrappen of indribbelen in plaats van trappen.

### VRIJE TRAP/ ZELFPASS



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

### TIJDSTRAF



Een gele kaart: 5 minuten het veld uit. Bij een 2e gele kaart of directe rode kaart mag je niet meer meespelen deze wedstrijd.

### VLIEGEND WISSELEN



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

### LEEFTIJD



Categorie B:  
Onder 13 t/m Onder 15  
Categorie A:  
MO13 en MO15

### SPEELDUUR



Onder 13: 2 x 30 minuten  
Onder 14: 2 x 35 minuten  
Onder 15: 2 x 35 minuten  
(duur rust: max. 15 min.)

### ROL COACH



Positief coachen  
langs de zijlijn

### ROL OUDERS



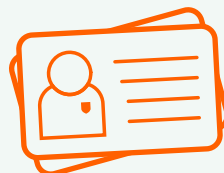
Positief  
aanmoedigen

### ROL SCHEIDSRECHTER



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

### SPELERSPAS



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





# SPELREGELS



## Intrap/Zelfpass

Als de bal over de zijlijn gaat, gooien we deze niet in. Je mag intrappen of indribbelen, waarbij de tegenstander 5 meter afstand houdt. Je hebt 5 seconden om te spelen. Bij hoekschoppen, doelschoppen of aftrappen mag je ook indribbelen, met de tegenstander op 9,15 meter afstand.

## 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                       | Intrap / Zelfpass                 |
| Hoekschop / Doelschop            | Indirecte vrije trap              |
| Directe vrije trap               | Scheidsrechtersbal                |
| Afstand = 9,15 meter             | Afstand = 5 meter                 |

## Tijdstraf

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

## 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.

## 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)

