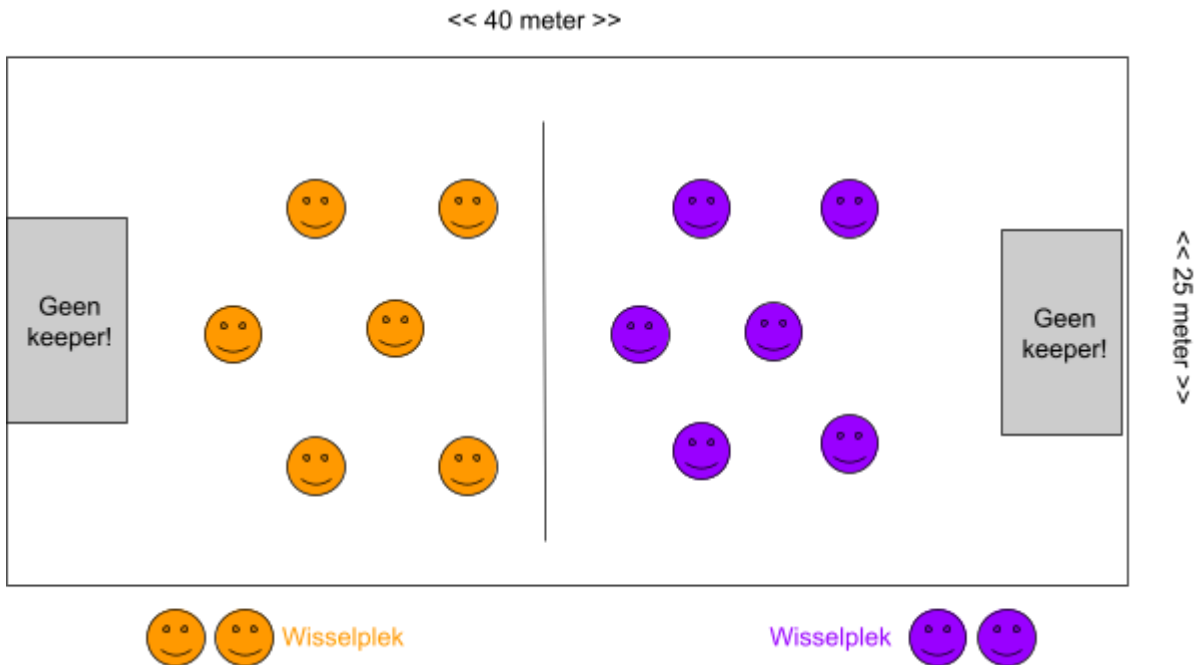
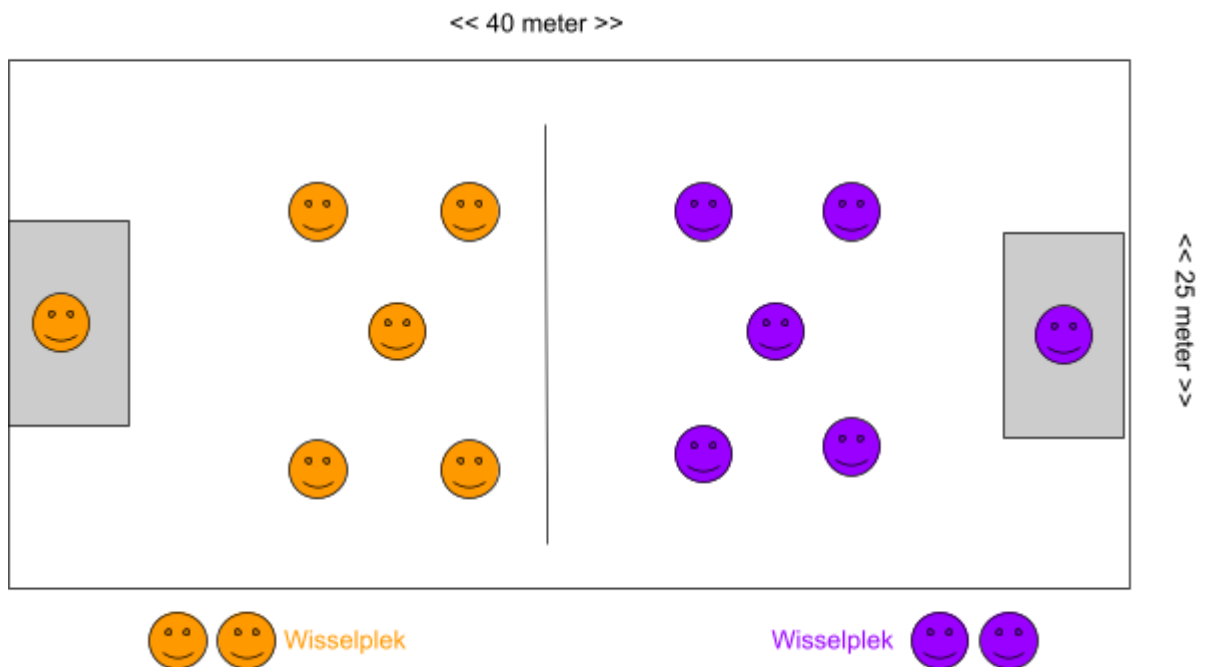


## Bijlage 10: Spelregels voetbal (middagprogramma)

### groep 5 en 6



### groep 7 en 8



### Speelveld

De wedstrijden worden op kwart voetbalvelden gespeeld. Iedere deelnemende school zorgt voor een leider, c.q. grensrechter. *Groep 5 en 6 spelen met doelen van 3 x 1 meter en groep 7 en 8 spelen met delen van 5 x 2 meter.*

## Speelduur

De wedstrijd duurt 10 minuten. Er wordt niet van helft gewisseld. Er is een centrale tijdwaarneming. Tussen de wedstrijden is geen pauze. De volgende wedstrijd begint dus eigenlijk gelijk met het eindsignaal van de voorgaande wedstrijd.

## Voetbalteam

Het team bestaat uit **6** veldspelers.

Er wordt zonder keeper gespeeld bij groep 5,6. Zij spelen op kleine doeltjes.  
Er wordt **met** keeper gespeeld bij groep 7,8, Dus dan wordt het 5 tegen 5 + een keeper.  
Tijdens de wedstrijd mag er doorgewisseld worden.

## Begin- en eindsignaal

Het moment van het klinken van de gong is pas echt het eindsignaal / beginsignaal. Een gegeven strafschop wordt altijd afgemaakt, ook al heeft de gong geklonken!  
Op tijd aanwezig zijn is dus van groot belang. Te laat gaat dus van je eigen speeltijd af.

## Begin van het spel

De aftrap wordt genomen door het team, **dat als eerste op papier staat**, in het midden van het veld. Beide teams starten vanaf eigen helft. Er kan **NIET** direct gescoord worden vanaf de aftrap.

## Doelpunt

Bij een doelpunt gaat de partij die scoorde terug naar eigen helft. Hierdoor heeft de tegenpartij de gelegenheid om de bal weer rustig in het spel te brengen (**indribbelen vanaf de doellijn**)

## De bal over de zijlijn en achterlijn

- De bal wordt in het spel gebracht door indribbelen.
- De tegenstander moet op minimaal 3 meter afstand staan.

## Vrije trap

Bij overtredingen als gemeen spel, ongeoorloofd aanvallen en hands volgt er een vrije trap. De tegenstander moet dan op 5 meter afstand staan.

- Een vrije bal mag gepast, ingedribbeld, of geschoten worden.
- Als de bal voor het doel met de handen wordt tegengehouden door de verdedigende partij en er is sprake van een doelkans, dan wordt er een strafschop ("shoot-out") genomen. Zie verder "Nemen van een strafschop"

## Hoekschop

Hoekschoppen worden vanaf de hoekpunten van het speelveld genomen door de bal in te dribbelen of te passen. In beide gevallen, na indribbelen of inpassen, mag er direct worden gescoord door de speler die de hoekschop neemt. De tegenstander staat minimaal op vijf meter afstand.

## Gelijke stand

Bij een gelijk aantal punten in de poule beslist eerst het doelsaldo, dan de meeste doelpunten voor, dan het onderlinge resultaat. Is dit alles ook gelijk, dan moet een serie van 3 strafschoppen de beslissing brengen.

Lukt dit ook niet, dan nemen spelers van de twee teams om de beurt een strafschop, totdat een team in een gelijkmakende beurt een beslissing forceert.



Bij een gelijke stand in de (kruis)finale wordt er niet verlengd, maar wordt de winnaar bepaald door middel van 3 strafschoppen. Daarna om en om totdat er een winnaar is.

### **Nemen van een strafschop**

Groep 5/6: Vanaf de middenlijn schieten op een leeg doel (Best uit 3, daarna om en om)

Groep 7/8: Vanaf 9 meter een strafschop met keeper op doel (Best uit 3, daarna om en om)

Als er strafschoppen nodig zijn in de (kruis)finale is de **coördinator van het voetbal hierbij aanwezig!**

### **Team te laat**

Wanneer een team niet aanwezig is na het wisselsignaal gaat de volgende strafregel in:

- Aanwezig binnen 2 minuten na het wisselsignaal. Het team start met (een) tegendoelpunt(en) (voetbal 1, matbal 5, lijnbal 1, touch-rugby 5)
- Aanwezig na 2 minuten na het wisselsignaal. De wedstrijd is verloren met een vastgestelde score (voetbal 3-0, matbal 10-0, lijnbal 5-0, touch-rugby 10-0).

