



Leeftijd  
onder 9 jaar



6 tegen 6  
inclusief keeper



2 x 25 minuten  
1 x 5 minuten rust



Plank

## BEGINSLAG

Vanaf het midden in het veld wordt de beginslag genomen door een self-pass, push of (schuif)slag, dit mag naar voor en naar achter. Beide teams beginnen op de eigen helft. De tegenpartij houdt 3 meter afstand.

## GEVAARLIJK SPEL

De bal mag niet hoger dan kniehoogte worden gespeeld.

## UITSLAAN

Als de bal over de achterlijn gaat wordt het spel hervat met een self-pass, push of (schuif)slag door een speler vanaf de 10-meterlijn ter hoogte van waar de bal over de achterlijn is gegaan.

## LANGE CORNER

Als de bal via een verdediger over de achterlijn gaat wordt het spel hervat met een lange corner. Deze wordt op de 10-meterlijn genomen ter hoogte van de plaats waar de bal over de achterlijn ging. De bal moet eerst 3 meter hebben gerold voordat de bal in het 10-metergebied gespeeld mag worden.

## OVERTREDING IN HET 10-METERGEBIED

Bij een aanvallende overtreding wordt het spel hervat met een vrije slag door de tegenstander. Dit mag overal in het 10-metergebied. Bij een verdedigende overtreding wordt de vrije slag op de 10-meterlijn genomen. De bal moet eerst 3 meter gerold hebben voordat de bal in het 10-metergebied gespeeld mag worden.

## SHOOT-OUT

Als door een overtreding een duidelijk doelpunt wordt voorkomen, wordt een shoot-out genomen. Er is geen tijdslimiet. Alle spelers, behalve de keeper en degene die de shoot-out neemt, staan op de middenlijn. De shoot-out wordt 3 meter

achter het 10-metergebied genomen. Als de speelbegeleider fluit, mag de shoot-out genomen worden. Zodra de shoot-out genomen is, mogen de andere spelers meedoen en over de middenlijn komen.

## SPELHERVATTINGEN

Bij iedere spelhervatting nemen alle spelers 3 meter afstand. De bal hoeft niet stil te liggen.

## DOELPUNT

Er kan alleen gescoord worden wanneer een aanvaller de bal heeft aangeraakt in het 10-metergebied. Na een doelpunt wordt het spel hervat met een self-pass, push of (schuif)slag vanaf het midden van het veld.

## INSLAG

Als de bal over de zijlijn gaat, wordt het spel hervat met een self-pass, push of (schuif)slag nabij de plaats waar de bal over de zijlijn ging. Gaat de bal binnen het 10-metergebied over de zijlijn, dan wordt de bal genomen op de zijlijn ter hoogte van de 10-meterlijn. De bal moet eerst 3 meter hebben gerold voordat hij in het 10-metergebied gespeeld mag worden.

## VRIJE SLAG

Een speler neemt de vrije slag door een self-pass, push of (schuif)slag vanaf een plek nabij de overtreding.

## SHOOT EN BOLLE KANT

De kinderen mogen de bal niet met de voet of met de bolle kant spelen. Echter het is alleen een overtreding als een team er écht voordeel van heeft.

MEER INFO EN VEELGESTELDE VRAGEN:  
[www.knhb.nl/jongstejeugd](http://www.knhb.nl/jongstejeugd)



De categorie 09 speelt een wedstrijdreeks zonder ranglijst.



Deze wedstrijdvorm wordt begeleid door 1 speelbegeleider van de thuisvereniging. De speelbegeleider staat naast het veld, begeleidt het spel en fluit alleen ter bevordering van het spel. Er wordt een vrije slag gegeven voor gevaarlijk spel of duwen. De speelbegeleider bewaakt de voortgang van het spel, begeleidt de spelers en zorgt voor een sportief verloop van de wedstrijd.



Rol van de coach: Enthousiasmeren en het creëren van een veilige speelomgeving.



Rol van de ouders: Positief aanmoedigen.



KNHB